

INTERCEPTOR ACE

Volume 2: Last
Days of the
Luftwaffe,
1944-45

RULES OF PLAY



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次

[1.0] はじめに	3	[7.2.3] 列機的能力と使用	19
[2.0] ゲームのプレイ方法	4	[7.3] 交戦離脱	19
[3.0] ゲームの備品	4	[7.3.1] 敵機の交戦離脱	19
[3.1] 航空機ディスプレイ・マット	4	[7.3.2] 相互交戦離脱	19
[3.2] 爆撃機と戦闘機目標チャート	4	[7.3.3] 友軍機の交戦離脱	19
[3.3] 操縦士と搭乗員状態チャート	5	[7.4] 航空機の損傷	19
[3.4] 競技用コマ	5	[7.4.1] 戦闘機への損傷	20
[3.4.1] マーカーの読み方	5	[7.4.2] 戦闘後	20
[3.4.2] ゲーム・マーカー	5	[7.4.3] 戦闘損傷による航空機損失	20
[3.4.3] ゲーム・カード	6	[7.4.4] 着陸の手順	21
[3.5] チャートと表	6	[7.4.5] 強制着陸	21
[3.6] 出撃ログ・シート	6	[7.4.6] 荒い着陸と事故着陸	21
[3.7] ゲーム・スケール	6	[7.4.7] 搭乗員の死傷	21
[3.8] 備品目録	6	[7.4.8] 負傷帰還と影響	21
[4.0] ゲームのセットアップ	6	[7.5] 天候の影響	21
[4.1] 基地の割当て	6	[7.6] 落下傘脱出	21
[4.2] 開始時期	6	[7.7] 搭乗員の技能	21
[4.3] 出撃ログ・シートの準備	6	[7.8] 褒彰	21
[4.4] 航空機ディスプレイ・マットのセットアップ	7	[7.8.1] 戦傷章	21
[4.5] 弾薬	7	[7.8.2] 二級鉄十字章	21
[4.6] 基地設定	7	[7.8.3] 一級鉄十字章	21
[4.6.1] 基地の変更	12	[7.8.4] 空軍名誉杯	21
[4.6.2] 基地ゾーン	12	[7.8.5] 空軍前線飛行章	21
[4.6.3] 目標ゾーン	12	[7.8.6] ドイツ十字金章	21
[4.6.4] 航空機の変更	12	[7.8.7] 騎士十字章	21
[5.0] ゲームの勝利方法	13	[7.8.8] エースの称号	22
[5.1] ゲームの終了	13	[7.9] 昇進	23
[5.2] 勝利の判定	13	[7.9.1] 士官の階級	23
[6.0] プレイのシークエンス	14	[7.9.2] 下士官階級	24
[6.1] ゲーム・プレイのアウトライン	14	[7.9.3] 昇進のメカニクス	24
[7.0] 戦闘	15	[7.10] 無作為イベント	24
[7.1] 手順の概要	15	[7.11] ロケットとジェット戦闘機の作戦	24
[7.1.1] 概要	15	[7.12] 拡張されたプレイの例	24
[7.1.2] 迎撃	15	[8.0] 荣誉レベル&荣誉	26
[7.1.3] 戦闘の開始	15	[8.1] 荣誉ポイント	26
[7.1.4] 爆弾	15	[8.2] 荣誉レベル	26
[7.1.5] 高射砲 (FLAK)	15	[9.0] 新たな航空機の配備	26
[7.1.6] 戦闘航過	16	[9.1] 航空機シリーズ	26
[7.1.7] 爆撃機戦闘への射程の影響	16	[9.2] 更新	26
[7.1.8] 爆撃機戦闘の射手損害の影響	16	[9.3] 航空機系統間の変換	27
[7.1.9] 離脱	16	[9.4] 負傷による変換	27
[7.1.10] 護衛機に対する戦闘	16	[9.5] 航空機の損失による変換	27
[7.1.11] 二回目の航過	17	[9.6] 新たな搭乗員メンバー	27
[7.1.12] 航過内の戦闘ラウンド	17	[9.7] 荣誉ポイントの免除	27
[7.1.13] 連続射撃	17	[10.0] 選択ルール	27
[7.1.14] ヴェルファー・グラナーテ 21 ロケット弾	17	[10.1] 複数プレイヤー	27
[7.1.15] R4M ロケット弾	17	[10.2] 連携的プレイ	27
[7.1.16] 弾薬の使用	18	[10.3] 競技的プレイ	28
[7.2] 護衛機又は戦闘機との戦闘 (戦闘機戦闘)	18	[10.4] 歴史的ジェット機エース	28
[7.2.1] 護衛機又は戦闘機に対する戦闘手順	18	[10.5] 操縦士の疲労	30
[7.2.2] 開始時の向き	18		

[10.6] 可変する敵戦闘機操縦士の資質	30
[10.6.1] 連合軍戦闘機操縦士技能	31
[10.6.2] 連合軍のエース	31
[10.7] 上級対爆撃機戦闘	32
[10.8] 選択上級機動	33
[10.9] 連合軍戦闘機の弾薬ポイント	33
[10.10] 選択迎撃機 MG 弾薬	33
[10.10.1] 選択迎撃機火器選択	33
[10.11] 東部戦線からの転属	33
[10.12] ドイツ軍の新米操縦士	34
[10.13] ゲームの統合	34
[10.14] 選択階級	34
[10.15] ゲーム・モード	34
[10.15.1] キャリア	35
[10.15.2] 巡業	35
[10.15.3] 歴史的任務	36
[10.15.4] 自作操縦士	36
[10.16] ボーデンブラッテ作戦	36
[10.17] 航空機損失の罰則	37
[11.0] INTERCEPTOR ACE 1944-45 の航空機	37
[11.1] Bf 109	37
[11.1.1] Bf 109G-6	38
[11.1.2] Bf 109G-6/R2	38
[11.1.3] Bf 109G-6/R6	38
[11.1.4] Bf 109G-6/U2	38
[11.1.5] Bf 109G-6/U4	38
[11.1.6] Bf 109G-6/AS	38
[11.1.7] Bf 109G-6/U3	38
[11.1.8] Bf 109G-6 (後期)	38
[11.1.9] Bf 109G-14	38
[11.1.10] Bf 109G-10	38
[11.1.11] Bf 109K-4	39
[11.2] FW 190 (並びに Ta 152H)	39
[11.2.1] FW 190A-6	39
[11.2.2] FW 190A-7	39
[11.2.3] FW 190A-8	39
[11.2.4] FW 190D-9 長鼻ドーラ	39
[11.2.5] Ta 152H-1	40
[11.3] Bf 110G-2/R3 駆逐機	40
[11.4] Me 410A-1/U2	40
[11.5] Ju 88C-6a	40
[11.6] Do 335A-1 プフィーレ	40
[11.7] Me 262A-1 シュワルベ	41
[11.8] He 162A-2 フォルクスアイエガー	41
[11.9] Go 229A-0	41
[11.10] ME 163B-1	41
[11.10.1] Me 163B-1 の飛行	42
[12.0] デザイナーの注釈	42
[13.0] 参考文献	42
[14.0] 歴史背景	42
INTERCEPTOR ACE 1943-44 ERRATA と説明	46
GAME CREDITS	47

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

大英帝国とアメリカ合衆国によるドイツの戦略爆撃は、総力戦に新たな一章を付け加えました。夜間には、イギリス軍が第三帝国の終焉を暗示する「1,000 機空襲」を行いました。「昼夜を問わない」爆撃戦略が計画され、イギリス軍による夜間作戦にアメリカ軍による昼間作戦が続きました。1943 年中、アメリカ軍爆撃機隊は徐々に増強されました。当初は護衛戦闘機なしでしたが、最後には大量の護衛戦闘機を伴う 1,000 機空襲に変わりました。いまや、ドイツ上空の戦いは、体制そのものの命運を賭けて猛威を振るいました。

Interceptor Ace, Volume 2: Last Days of the Luftwaffe, 1944-45 はソリティアの戦術級ゲームで、あなたを第二次世界大戦最終年中のドイツ軍迎撃機を操る立場に置きます。あなたの任務は、可能な限り多数の敵爆撃機と戦闘機を撃破し、その間にあなたの搭乗員の質を向上させ、あなたの階級と褒章を上げることです。一戦争の進捗に連れて、生き残る確率が減少していくことを肝に銘じておかなければなりません。時間が経過し、プレイヤー諸氏が撃墜を積み重ねると、獲得された経験を使用して、成功の確率を向上させるための技能を購入することができます。その荣誉が増加するに連れて、「戦場の近く」を獲得することを試みて新型迎撃機を要求するため、或いはジェット又はロケット戦闘機隊への転属申請を要求し、数少ないエリート・パイロットの一人になることさえできます。褒章とエースの称号は、プレイヤーの最終的なキャリア物語一戦争を生き残り、トップ爆撃機殺しの一人になることを語る手助けをします。



火災と Flak の炸裂に囲まれているにもかかわらず、ベルリンへ爆弾を投下するために編隊を維持している。国立米空軍博物館提供

プレイヤー諸氏は、1944 年 3 月からゲームが終了する 1945 年 5 月までの全期間に生き残るのが至難の業であることに気づくでしょう。あなたは、ゲーム開始時にルフトヴァッフェが使用可能な航空機の 1 つで開始するか、又は *Intecepteor Ace : Daylight Air Defendse Over Germany, 1943-44* を所有していれば、両ゲームを組み合わせる *Interceptor Ace 1943-44* の終了から終戦までキャリアを継続できます。どちらの場合でも、あなたは戦争を生き残り、迎撃機エースになれるでしょうか？

ルールは番号化された大項目のセットで提供され、各項目は多数の主要又は副次事項に分割されます。ルールの他のルールとの照合には (カッコ) を使用し、例えば、「通常、あなたは護衛機との戦闘を回避できません (例外 : 7.1.10)」は、ルール 7.1.10 項がこのルールと関係があることを意味します。このゲームのルールは、初読で理解を容易にするためと、後の参照を容易にするための両方で編集されています。

もしもあなたが、ヒストリカル・ゲームが初めてか、又は不慣れであってもパニックにならないでください！ 最初に、いずれかの航空機ディスプレイ・マット、戦闘マット、競技用のコマを見て、通して素早くルールを読んでください。記憶しようと試みないでください。プレイのためのセットアップ指示に従い、次いでプレイの一般的過程を述べた 2.0 項を読んでください。4.0 項は、あなたが開始することを手助けするための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単純にルールに戻って参照します。プレイの数分後には、ゲーム・メカニクスに馴染んでいることに気づくでしょう。

以下から選ぶ複数の選択肢で、オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。

Web 上で私たちを訪問してください。

注釈：

友軍航空機カウンター「Bf 110 G-2/R3」は、Bf 110G-2/R3 と Bf 110 G-2/R3 w. Wfr.Gr.21 の両航空機ディスプレイで使用されます。

公式ルール説明：

1. Me 410A-1/U2 の MG17 前方機関銃は、弾薬無制限で選択弾薬 × 11 と読みます。

<https://www.compassgames.com> (Compass Games home page)

Email で接触してください:

sales@compassgames.com

アフター・アクション・レポートを読むため、並びにあなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。Consimworld.com の Western Front 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを訪問し、Interceptor Ace game topic を探してください。

総合消費者サービスとゲーム部品のサポートが、Compass Games によって提供されます (3.8 を参照)。

ルールを通して、あなたはこのような多数の項目を目にすることになります。これらの項目は、あなたを容易に助けるため、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノートその他の選別された機知で満たされています。

[2.0] ゲームのプレイ方法 [INTRODUCTION]

ゲームの目的 [OBJECT OF THE GAME]

ゲームの目的は、迎撃機の操縦士として出撃を繰り返し、可能な限り多数の敵爆撃機と戦闘機を撃墜することです。各出撃の成功は、撃墜した航空機数又は完了した特殊任務の合計数によって反映され、昇進と出世の結果となり一渴望された騎士十字章叙勲で頂点に達します。各出撃は、時間の経過と共に厳しくなり、進化した新たな敵航空機と遭遇するため、あなたは絶え間なく危機に直面することになります。あなたが達成する究極の成功は、あなたのキャリア過程中的出撃実施中に行う決断にかかっています。

総合的な勝利レベルは、爆撃機と戦闘機に対して達成された合計勝利を基準に、ゲームの終了時に判定されます (もしもあなたが戦死したら、死後にも判定され得ます)。

プレイ促進のために使用される主要なゲーム内容物は、あなたが基地を置く場所を基準にあなたの出撃記録欄を持つ航空機の状態を管理するための、様々な航空機ディスプレイ・マット、爆撃機目標チャート、戦闘機又は護衛機との遭遇戦を解決するための戦闘機目標チャート、それぞれの出撃と成功を管理するための出撃ログ・シートです。様々なプレイヤー補助カードは、ゲーム機能を解決するために使用されます。

概観 [GENERAL OVERVIEW]

概して、プレイは多数の出撃任務の実施等を含み、無事に基地へ帰還するまで遭遇戦を解決します。各出撃が完了したら、出撃ログ・シートを調べることでより達成した成功を評価し、あなた自身の昇進/褒彰の結果になり得ます。出撃の合間に、あなたはより進化した型の航空機で飛行する資格を持つようになったかどうか調べるためにチェックします。あなたは、次の出撃を実施できる前に、負傷から回復するための時間を要するか、又はあなたの愛機が修理される間、出撃に参加できないかも知れません。

出撃の実施 [CONDUCTING SORTIES]

航空機ディスプレイ・マットは、あなたが出撃で飛行する航空機の全般的状態を表示します。出撃を実施しているとき、あなたの航空機は任務記録欄上の航続時間ボックスを通過して進み、無作為イベントの可能性を含む、各時間の遭遇戦の可能性についてチェックします。

一般的に、遭遇戦には、爆撃機とその護衛戦闘機から構成された敵空襲の迎撃又は戦闘機遭遇戦を含みます。各遭遇戦について、あなたは戦闘で交戦するか回避を試みるかを決めます。あなたは、出撃ログ・シート上に戦闘中に遭遇した全ての航空機も記録し、あなたがそれらを損傷させたか又は撃破したかどうかメモします。

あなたが戦闘を実施するに連れて、攻撃されて損傷を受けることになります。戦闘の終了時、あなたは出撃を継続するか又は基地へ戻るかどうかを決めなければなりません。

あなたの飛行機が脆弱な状態であると見なされたとき、いかなる種類の損傷も重大で、出撃から帰還するときを決めるあなたの決断

に影響します。

基地への帰還 [RETURN TO BASE]

いったん航空機が基地へ帰還することで出撃を完了したら、あなたは褒彰又は勲章を受ける可能性があり、より進化した型の航空機が使用可能かどうか調べるためにチェックします。負傷のための回復期を受けると、あなたの次の飛行を遅延させ得ます。修理に時間を要する航空機は、あなたの次の任務を遅延させ得ます。もしも重大な損傷を受けたか、さもなければ廃棄処分されたら、あなたは新たな航空機を受け取ります。

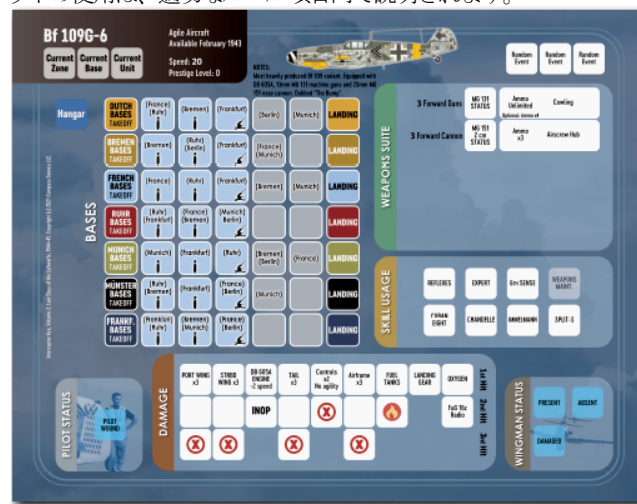
ゲームの終了 [END GAME]

1945 年 5 月までを通して、いったん全ての出撃が実行されたら、ゲームは終了します。あなたが戦死したら、やはりゲームは直ちに終了します。あなたが最終出撃まで生き残るか否かにかかわらず (1945 年 5 月終了時)、達成した勝利のレベルを判定するため、戦闘機と爆撃機に対する空戦勝利の合計数を足します。一般的に、キャリア全体を記録するため、あなたは撃墜した全航空機、最終階級、達成した褒彰に注意することになります。もちろん、あなたが戦死していたら、褒彰や結果は死後に認識されます。

[3.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

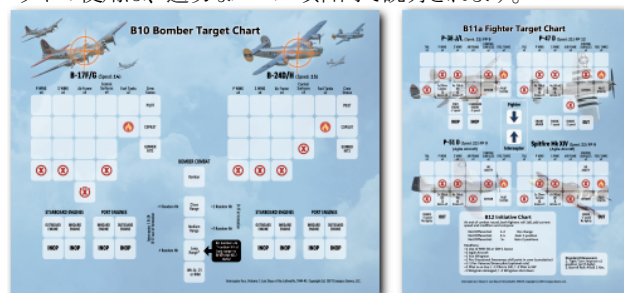
[3.1] 航空機ディスプレイ・マット [AIRCRAFT DISPLAY MATS]

プレイヤーが使用可能な各航空機タイプに相当する 20 枚の両面航空機ディスプレイ・マット (40 の異なる航空機) が用意されています。このマットは、あなたの航空機の状態や系統、使用可能な武装と消費可能な弾薬を管理する手助けをします。あなたがプレイのために選んだ航空機タイプに一致する、適切な航空機ディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイを実施しているときと、出撃を実行しているときの中心的存在です。このマットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。



[3.2] 爆撃機と戦闘機目標チャート [BOMBER AND FIGHTER TARGET CHARTS]

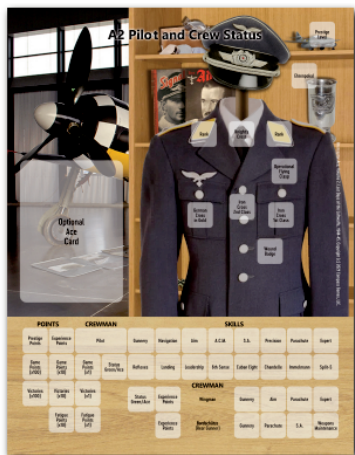
爆撃機目標チャート [B10] と敵戦闘機目標チャート [B11] は、敵航空機に対する戦闘を解決するために使用され、一般的にはプレイ中にあなたの航空機ディスプレイの側にセットされます。これらマットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。



[3.3] 操縦士と搭乗員状態チャート

[PILOT AND CREW STATUS CHART]

操縦士と搭乗員状態チャート [A2] は、技能、褒彰、航空機の更新資格を判定するあなたの操縦士の現行荣誉レベルを管理するために使用されます。



[3.4] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Interceptor Ace には、342 個の競技用コマがある 1.5 枚の型抜きシートを含みます。これらの競技用コマは、マーカー（又はカウンター）として述べられ、あなたの飛行機と搭乗員の状態を管理するために航空機ディスプレイ・マット上又は目標チャートの 1 枚の上に置かれます。マーカーは個別の航空機、搭乗員メンバー、弾薬、無作為イベント、搭乗員と系統の状態のために用意されています。

[3.4.1] マーカーの読み方 [HOW TO READ THE MARKERS]

Interceptor Ace のカウンター内容物は、あなたの航空機の状態を管理するためと遭遇戦を解決するためのマーカーを提供します。これらのマーカーは、プレイを促進させるため、サイの目修正のような情報を含み得ます。各マーカー・タイプの説明は、下記で解説されます。

[3.4.2] ゲーム・マーカー [GAME MARKERS]

航空機 [Aircraft]:

あなたが選択したタイプに一致する様々な航空機マーカーは、あなたが割当てられた出撃の進捗を管理するため、航空機ディスプレイ上に置かれます。各航空機マーカーは、その一致するタイプと開始時期が列記されます。

黄色帯は、ゲーム開始時に使用可能な航空機を示す。



士官階級 [Officer Rank]:

もしもあなたが士官であることを選択していたら、操縦士としてのあなたの昇進を管理するため、8 枚の士官階級マーカー（4 つのペア、左と右）が用意されています。



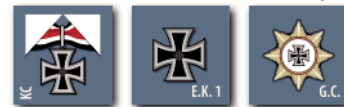
下士官階級 [Non-commissioned Officer Rank]:

もしもあなたが NCO であることを選択していたら、操縦士としてのあなたの昇進を管理するため、8 枚の NCO 階級マーカー（4 つのペア、左と右）が用意されています。



叙勲&褒彰 [Medal & Awards]:

あなたのキャリアの成功を基準に、様々な褒彰が授けられます。主として歴史的な興味ですが、ゲームへの大きな影響は、それらの大部分があなたの荣誉レベルを上昇させ、より進化した航空機が使用可能になることを認める重要なゲーム・メカニクです。いくつかは、ゲームに小さな特典を同様に提供します。



搭乗員と列機の技能 [Crew and Wingman Skills]:

あなたが経験を重ねるに連れて、技能を購入することで、別のゲーム・メカニクがあなたの操縦士、列機、搭乗員（もしも後方射手を持つ航空機の 1 つを持つと）に重要です。これらの技能は、あなたの戦闘能力と生存に直接的な影響を持ちます。Interceptor Ace 1943-44 と Interceptor Ace 1944-1945 を組み合わせるのであれば、あなたの操縦士は、飛行学校を卒業したことで 1 経験ポイントを持って 1943 年 3 月にゲームを開始することを選択できます。Interceptor Ace 1944-1945 の標準ゲームで開始することを選択したら、1943 後半～1944 年は飛行学校での飛行時間が短縮されたため、あなたの操縦士は 0 経験ポイントを持って 1944 年 3 月にゲームを開始します（選択ルール 10.11—東部戦線からの転属でゲームを開始することをあなたが選択しない限り）。異なる技能は、購入するために異なるコストを持ちます。



戦争のこの時期、ルフトヴァッフェは悪循環に陥っていました。航空戦の激しさは損失の増大も意味し、より多くの航空機とパイロットが必要となりました。その結果、機体を扱えない、多くの急ごしらえのパイロットが必要となり損失も大きくなりました。

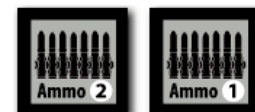
無作為イベント [Random Events]:

大部分の無作為イベントが直ちに解決される一方、いくつかはプレイ中の後の方で使え、これらのマーカーは使用されるまで航空機ディスプレイ・マット上に置かれます。



武装 [Armaments]:

弾薬マーカーは、一般的にあなたの火器に装填された機関砲弾をあらわし、両面で「1」又は「2」弾薬ポイントのどちらかを表示します。



損傷 [Damage]:

損傷マーカーは、翼、機尾、機体への損傷と発動機その他の系統への損傷可能性を管理するために用意されています。これらのマーカーは、損傷が発生した場合にのみ、航空機ディスプレイ・マット又は目標チャート上に置かれます。これらは、破壊された系統（特に発動機と火器）について「機能不全 [INOP]」面を持ちます。



搭乗員の状態 [Crew Status]:

搭乗員状態マーカーは、負傷の度合又は戦死 [KIA] の結果を管理するために用意されています。



マップ・マーカー [Map Markers] :

現在あなたが割当てられた基地ゾーン、指定飛行場、配属部隊をあらわすため、作戦マップ上（使用すれば）にマーカーが用意されます。



[3.4.3] ゲーム・カード [GAME CARDS]

3.4.3.1 戦闘カード・デッキ [The Combat Card Deck]

ゲームには、60 枚の戦闘カードがあります。デッキは、攻撃射撃、防御射撃、列機援護、戦闘機動等のために使用されます。このデッキは、各月の開始時又は必要に応じてシャッフルしなければなりません。



◀ 火力による損傷

◀ 防御アクション又は列機アクション

◀ 爆撃機/後方射手の防御射撃

[3.5] チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

ゲーム・プレイの促進とゲーム機能を解決するため、7 枚の両面と 1 枚の片面のプレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用は、適切なルール項目内で説明されます。特定のチャートと表は、その [鍵カッコ] 内の ID で参照されます。

サイ振りが要求されるとき、各表は必要なサイ振りの組み合わせを指定し、いくつかの場合は各サイが異なる位の値をあらわします。そのような場合、色付のサイを使用して位の値を識別します。例えば、戦闘機損傷チャート [B6] 上の「1d6 + 1d6」のサイ振りについては、最初の d6 は 10 の位の値を、二番目の d6 は 1 の位の値をあらわします。これは、3+4 が「34」で「7」ではないことを意味します。

[3.6] 出撃ログ・シート [THE SORTIE LOG SHEET]

2 頁の出撃ログ・シートは、各ゲーム・セッション、損傷、撃墜した航空機の情報を記録するために使用されます。必要に応じて、自由に複写できます。1943 年 3 月から 1945 年 5 月までのあなたのキャリアを完遂するため、両ゲーム (*Interceptor Ace 1943-44* と *Interceptor Ace 1944-1945*) を組み合わせることができます。

[3.7] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

各出撃は 1 日の中で実施され、(一般的に) 月毎に 8 回の出撃飛行を持ちます。個別の航空機、特定搭乗員メンバー、弾薬をあらわすマーカーを選択します。

[3.8] 備品目録 [PARTS INVENTORY]

Interceptor Ace Volume 2: Last Days of the Luftwaffe, 1944-45 の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- 1. 5 枚のカウンター・シート 223 × 9/16 インチ・カウンタ (342)
- 1 冊のルールブック
- 7 枚の両面プレイヤー補助カード
- 1 枚の片面プレイヤー補助カード
- 1 枚の航空作戦ディスプレイ・マット 11" x 17"
- 40 枚の航空機ディスプレイ・マット (両面、合計 20)

- 60 枚の戦闘カード
- 1 冊の出撃ログシート
- 1 個の二十面体、2 個の十面体、2 個の六面体サイ

ゲーム用語の注釈: 3 タイプの航空機が「戦闘機」として表現されます。ただし、ゲームでは、これらの戦闘機のプレイで、特定の陣営と役割の微妙に異なる用語が使用されます。ドイツ軍戦闘機は、「迎撃機 [“Interceptor”]」と呼ばれます。爆撃機を護衛している連合軍戦闘機は「護衛機 [“Escort”]」で、制空中の戦闘機は単に「戦闘機 [“Fighter”]」です。つまり、「戦闘機戦闘 [“Fighter Combat”]」の用語は、迎撃機が戦闘機又は護衛機のどちらかと戦闘することを述べます。

[4.0] ゲームのセットアップ

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセットアップは、開始部隊と適用可能な航空機タイプについてサイを振り、一致する航空機ディスプレイ・マットを前に置き、最初の出撃を実施する前に初期マーカーを置きます。敵爆撃機に対する遭遇戦を解決するときに参照するため、近くに爆撃機目標チャート [B10] もセットしなければなりません。敵の戦闘機又は護衛機とも遭遇するかも知れないので、戦闘機目標チャート [B11] も近くに置きます。戦闘カード・デッキをシャッフルし、作戦マップ上に置きます。

[4.1] 基地の割り当て [BASE ASSIGNMENT]

プレイは、開始部隊と基地チャート [R1] 上で 1d20 を振ることから開始します。結果について複数の部隊が使用可能であると、無作為にあなたの開始部隊を判定します。次いで、適用可能であれば、あなたの部隊で現在使用可能な航空機タイプの 1 つを選択するため 1d6 を振ります。二者択一で、もしもあなたが望むのであれば、部隊、場所、開始時時期を選択できます。ゲーム・プレイは、単一航空機の操縦士 (並びにゲームの後の方で列機の指揮) から構成されます。大きな組織の指揮は、一定の能力の使用によって抽象的にシミュレートされます (7.9.1 と 7.9.2 を参照)。

[4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] *Interceptor Ace 1944-45* をプレイしているとき、あなたの最初の出撃は、1944 年 3 月になります。*Interceptor Ace 1943-44* と *Interceptor Ace 1944-1945* を組み合わせることを選択したら、あなたの最初の出撃は 1943 年 3 月になり、あなたの操縦士のキャリアは *Interceptor Ace 1943-44* が終了する 1944 年 2 月終了時の 1944 年 3 月に継続することになります。二者択一で、あなたはいかなる時期にも開始できます。開始部隊と基地チャート [R1] を参照してください。

[4.2.2] 飛行するために新型航空機が使用可能になるとき、あなたはそれを選択できますが、それでの飛行が認められる十分な荣誉レベルをあなたが持つ場合のみです。プレイヤーの荣誉レベルは、褒彰と昇進で増加します。いくつかの開始時のサイ振りは、最初の航空機についてこの要件が免除されることを要求されます。例えば、あなたが Me109G-6/AS で開始する場合です (2 の荣誉レベルが要求されます)。

[4.3] 出撃ログ・シートの準備 [PREPARE SORTIE LOG SHEET]

[4.3.1] 出撃ログ・シートの最上部に以下の情報を記録することにより、あなたの飛行キャリア物語を準備します。:

航空機 [Aircraft]: これは、あなたが飛行のために選択した航空機です。気に入れば、愛機に名称を付けることもできます。



301 機撃墜で第 2 位の戦闘機操縦士ゲルハルト・パルクホルンの愛機 109G-6 「Christi」。ガランの要請により、パルクホルンは 1945 年 3 月に J44 へ転属した。
Bundesarchiv

名前 [Name]: これは、あなたの操縦士のために選択した名前、又はもしも選択歴史的なジェット機エースを使用していると、実際の操縦士の名前です。

注釈: 操縦士の名前は、あなたのゲーム・セッション又はアフター・アクション・レポートを促進させるため、あなたのキャリアに物語性を補強する以外、ゲーム・プレイに何ら影響を持ちません。選択: 歴史的ジェット機エースを参照。

[4.3.2] 出撃ログ・シートは、各出撃についての情報獲得のために使用され、あなたが遭遇/撃墜した航空機、受けた負傷、獲得した経験を含みます。

[4.3.3] 出撃ログ・シート上の各月は8出撃から構成されます。1945年1月から1945年5月は、燃料欠乏のため各月に4回のみの飛行任務が行われます。



プロエステの石油精製所上空を爆撃している B-24 リベレーター。

歴史的注釈: 1944 年の後半から終戦まで、第8空軍は(もっぱら)ドイツの石油精製工場を集中的に爆撃しました。この戦略は功を奏し、1945 年までに戦闘機の生産数が増えたにもかかわらず、燃料欠乏がルフトヴァッフェの重要な作戦を阻み、多くの戦闘機が地上に釘付けとなりました。

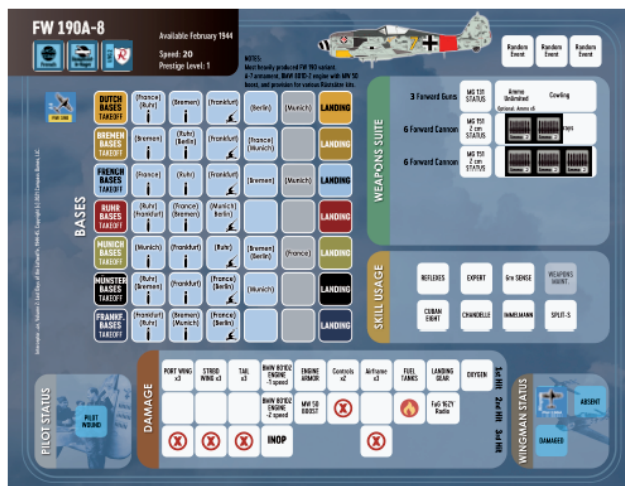
[4.4] 航空機ディスプレイ・マットのセットアップ [AIRCRAFT DISPLAY MAT SETUP]

[4.4.1] 選択した航空機タイプに一致する航空機ディスプレイ・マットを正面に置きます(例を参照)。あなたの航空機の状態を記録するため、出撃を実施している間このディスプレイを参照し続けることになります。

[4.4.2] 以下のマーカーを、あなたの航空機ディスプレイ・マット上に置きます。

1. あなたの航空機タイプの航空機マーカーを、格納庫 [Hangar] ボックス内に置きます。このマーカーは、あなたの現在位置を表示するため、航続時間記録欄に沿って移動させます。
2. 列機 [Wingman] マーカーを存在 [Present] ボックス内に置きます。
3. 航空機ディスプレイ・マット上に、適切な基地ゾーン、基地マーカー、部隊マーカーを置きます。
4. ディスプレイ・マット [4.5] の武装セクション内に、適切な弾薬マーカーを置きます [4.5]。例えば、もしもあなたの航空機が6弾薬を持つと列記されたら、6枚のマーカーではなく「2」面のマーカーが3枚です。

5. *Interceptor Ace 1943-44* と異なり、*Interceptor Ace 1944-45* では、あなたの操縦士は士官であると0経験ポイント、又は下士官であると1経験ポイントでゲームを開始します(例外: 10.11 東部戦線からの転属)。あなたの操縦士が下士官であると、経験ポイントを消費できます。購入した技能を、適切な航空機ディスプレイ・マット上又は操縦士と搭乗員状態チャート [A2] 上に置きます。



ゲーム開始時にマーカーが置かれた、Fw190A-8 航空機ディスプレイの例です。この例では、プレイヤーはゲーム開始時に「2」を振りしました。これは彼を JG2 部隊内で飛行させます。使用可能な3つの部隊があるため、1~2のサイの目は I/JG2、3~4は II/JG2、5~6は III/JG2 に置くことになります。彼は「1」を振り、I/JG2 に配属されます。ここで、開始時の航空機についてサイを振ります。「6」を振り、開始時航空機としてフロッケ・ウルフ Fw190A-8 を受け取ります。これをフランス基地ゾーン [Beaumont-le-Roger] 内に置きます。彼は自身の弾薬と列機カウンターを部隊マット上に、航空機を格納庫ボックス内に置きます。これで、最初の出撃を開始する準備ができました。彼の任務は、「フランス基地群 [French Bases]」記録欄を使用することになります。

[4.5] 弾薬 [AMMUNITION]

解説: 第二次世界大戦の航空機は、機関砲(ほぼ 14mm よりも大口径の火器)については通常非常に限られた弾薬搭載量を持ちましたが、一般的に機関銃については非常に大量に搭載しました(ときには 1,000 発以上)。したがって、ゲームでは機関銃弾を管理せず、機関砲弾のみを管理します。これが、いくつかの火器が「無制限」のシンボルを持つ理由です。単一の出撃行程中に恐らく機関銃弾を撃ち尽くすことはないので、ゲームでは無制限とします(例外: 10.10 選択迎撃機 MG 弾薬)。

手順 [Procedure]:

1. あなたの航空機の隣にある、各火器の初期弾薬搭載量情報を調べます。
2. 積み込んだ弾薬ポイントまで加える、弾薬マーカーの合計数を選択します。例えば、数字が「4」であると、2枚のマーカーが「2」弾薬面で置かれることを意味します。これらのマーカーを、適切な火器(たち)の隣に置きます。

[4.6] 基地設定 [BASING]
















プレイヤー諸氏は、ゲームを通して 36 基地の1つに基地を置くことになります。



















前進飛行場に駐機した Fw190 飛行中隊の列機。

歴史的注釈: 列記されたよりも多くの使用された飛行場があり、いくつかの飛行隊 [Gruppen] は、その飛行中隊 [Staffeln] を列記された以外の他の飛行場に派遣していました。列記された飛行場は、エリア内で指定されていないこれらの飛行場もあらわします。(燃料の消費について) 重要なのは、あなたがどのゾーンから飛行して来るかということです。

開始部隊と基地チャート R1

1d20 を振る	部隊	徽章	使用可能航空機 1d6 を振る	初期基地 (ゾーン) 時期	移送	注釈
Roll 1d20	Unit	Badge	Aircraft Available Roll 1d6	Initial Base (Zone) Date	Transfer	Notes
1	I/JG 1 “Oesau”		1-4: FW 190A-6 5-6: FW 190A-7	Wiesbaden (Frankfurt) 3/44	Husum (Bremen) 8/44 FW 190A-8/R2	Parchim (Berlin) 2/45 He 162A-2
	II/JG 1 “Oesau”		FW 190A-8	Rheine (Münster) 3/44	Parchim (Berlin) 4/45 He 162A-2	
	III/JG 1 “Oesau”		Bf 109G-6	Volkel (Dutch) 3/44	Rheine (Münster) 8/44 Bf 109G-14	Bf 109G-10 in 10/44 Bf 109K-4 in 1/45
2	I/JG 2 “Richthofen”		1-4: FW 190A-6 5-6: FW 190A-7	Beaumont-le Roger (France) 3/44	Husum (Bremen) 8/44 FW 190A-8	
	II/JG 2 “Richthofen”		1-5: Bf 109G-6 6: Bf 109G-6/R2	Poix-Nord (France) 3/44	Frankfurt (Frankf.) 8/44 FW 190A-8	
	III/JG 2 “Richthofen”		1-4: FW 190A-6 5-6: FW 190A-7	Vannes (France) 3/44	Königsberg (Frankf.) 8/44 - FW 190A-8	
3	11. (Höhen)/JG 2 “Richthofen” ¹		1-4: Bf 109G-6/U2 5-6: Bf 109G-6/AS	Beaumont-le Roger (France) 3/44	Husum (Bremen) 8/44 FW 190A-8	Special high-altitude unit attached to I/JG 2
4	I/JG 3 “Udet”		1-5: Bf 109G-6 6: Bf 109G-6/U4	Mönchen-Gladbach (Ruhr) 3/44	Wunstorf (Bremen) 7/44 Bf 109G-6 (late)	Bf 109K-4 in 12/44
	II/JG 3 “Udet”		1-3: Bf 109G-6 4-6: Bf 109G-6/R6	Volkel (Dutch) 3/44	Frankfurt Bases (any) 8/44 - Bf 109G-14 (any)	Bf 109G-10 in 10/44 Bf 109K-4 in 12/44
	III/JG 3 “Udet”		1-4: Bf 109G-6 5-6: Bf 109G-6/R2	Handorf (Münster) 3/44	Berlin Bases (any) 1/45 Bf 109K-4	
5	I/JG 11		FW 190A-6/R6	Husum (Bremen) 3/44	M.-Gladbach (Ruhr) 8/44 - FW 190A-8/R6	Unit specialized in using the Wfr.Gr. 21
	II/JG 11		Bf 109G-6/R2	Jever (Bremen) 3/44	Wunstorf (Bremen) 10/44 - Bf 109G-14/R2	Unit specialized in using the Wfr.Gr. 21
	III/JG 11		1-4: FW 190A-6 5-6: FW 190A-6/R6	Oldenburg (Bremen) 3/44		FW 190D-9 (late) in 1/45
6	I/JG 26 “Schlageter”		1-4: FW 190A-6 5-6: FW 190A-7	Woensdrecht (Dutch) 3/44	Krefeld (Ruhr) 8/44	FW 190D-9 in 9/44 FW 190D-9 (late) 1/45
	II/JG 26 “Schlageter”		1-4: FW 190A-6 5-6: FW 190A-7	Tille (France) 3/44	Kirchhellen (Ruhr) 8/44	FW 190D-9 (late) in 11/44
	III/JG 26 “Schlageter”		1-4: Bf 109G-6 5-6: Bf 109G-6/R6	Schiphol (Dutch) 3/44	M.-Gladbach (Ruhr) 8/44	Bf 109K-4 in 10/44 FW 190D-9 in 11/44
7	11. (Höhen)/JG 26 “Schlageter” ¹		Bf 109G-6/AS	Schiphol (Dutch) 3/44	M.-Gladbach (Ruhr) 8/44	Special high-alt. unit attached to III/JG 26
8	II/JG 27 “Afrika”		1-4: Bf 109G-6 5-6: Bf 109G-6/R6	Wiesbaden (Frankfurt) 3/44		Bf 109G-10 in 10/44 Bf 109K-4 in 1/45
9	II/JG 51 “Mölders”		Bf 109G-6	Neubiberg (Munich) 3/44		
10	II/JG 53 “Pik As”		1-3: Bf 109G-6 4-6: Bf 109G-6/R6	Frankfurt (Frankfurt) 3/44		Bf 109G-14 in 7/44 Bf 109K-4 in 10/44
11	III/JG 54 “Grünherz”		Bf 109G-6	Schwerin-Gorries (Bremen) 3/44		FW 190A-8 in 7/44 FW 190D-9 in 9/44
12	I/JG 300		1-4: Bf 109G-6 5-6: Bf 109G-6/R6	Bonn (Ruhr) 3/44		
	II/JG 300		1-4: Bf 109G-6/R6 5-6: Bf 109G-6/R2	Oldenburg (Bremen) 3/44		
13	II(Sturm)/JG 300		1-3: FW 190A-7/R2 4-6: FW190A-8/R7	Rheine (Münster) 3/44	Frankfurt (Frankf.) 6/44 FW 190A-8/R8	Special Sturm Gruppe
14	I/JG 301		1-5: Bf 109G-6 6: Bf 109G-6/R2	Neubiberg (Munich) 3/44		FW 190A-8/R2 in 8/44 Ta 152H-1 in 1/45
	II/JG 301		1-4: Bf 109G-6 5-6: Bf 109G-6/R6	Stade (Bremen) 3/44	Brandenburg-Briest (Berlin) 9/44	FW 190A-8 in 10/44 FW 190D-9 in 2/45

15	I/ZG 1 ²		Ju 88C-6a	St. Trond (France) 3/44	Salzwedel (Bremen) 7/44	FW 190A-8/R2 in 8/44 Redesignated II/JG 4
16	I/ZG 26 ² "Horst Wessel"		Me 410A-1/U2	Fassberg (Bremen) 3/44	Königsberg (Frankfurt) 5/44	FW 190A-8/R2 in 8/44 Redesignated I/JG 6
	II/ZG 26 ² "Horst Wessel"		Me 410A-1/U2	Wunstorf (Bremen) 3/44	Königsberg (Frankfurt) 5/44	FW 190A-8/R2 in 8/44 Redesignated II/JG 6
	III/ZG 26 ² "Horst Wessel"		Me 410A-1/U2	Wunstorf (Bremen) 3/44	Lechfeld (Munich) 7/44	Me 262A-1a in 8/44 Redesig. Kdo.Nowotny
17	I/ZG 76 ²		Bf 110G-2/R3	Ansbach (Frankfurt) 3/44		Bf 109G-14 in 7/44 Redesignated I/JG 76
	II/ZG 76 ²		Bf 110G-2/R3 w. Wf.Gr. 21	Neubiberg (Munich) 3/44		Me 410A-1/U2 in 7/44
	II/ZG 76 (opt. start) ^{2, 3}		Me 410A-1/U2	Hildesheim (Bremen) 3/44		
18	I/JG 7 "Nowotny" ⁴		Me 262A-1a	Königsberg (Frankfurt) 8/44	Brandenburg-Briest (Berlin) 1/45	
	II/JG 7 "Nowotny" ⁴		Me 262A-1a	Königsberg (Frankfurt) 8/44	Brandenburg-Briest (Berlin) 2/45	
	III/JG 7 "Nowotny" ⁴		Me 262A-1a	Lechfeld (Munich) 8/44	Brandenburg-Briest (Berlin) 12/44	Formed from Kommando Nowotny
19	I/JG 400		Me 163B-1	Venlo (Dutch) 7/44	Brandis (Berlin) 8/44	First rocket-fighter unit of the world
	III/JG 400		Me 163B-1	Brandis (Berlin) 7/44		
	II/JG 400		Me 163B-1	Brandis (Berlin) 11/44		
	JV 44 ⁵		Me 262A-1a	Brandenburg-Briest (Berlin) 1/45	Neubiberg (Munich) 3/44 - Me 262A-1b	Known as the Experten Squadron
	EKdo 162		He 162A-2	Parchim (Berlin) 1/45		Test unit of the He 162
20	EGR 335 ⁶		Do 335A-1	Oranienburg (Berlin) 9/44		Test unit of the Do 335
	EGR 229 ⁷		Go 229A-0	Ingolstadt (Munich) 4/45		Test unit of the Go 229

¹ 特殊高高度飛行中隊 11.(Höhen)/JG2 と 11.(Höhen)/JG26 は、GM-1 過給機を装備して加圧された Bf109G-1s で 1942 年に編成された。11.(H)/JG2 は I/JG2 に配属され、43 年 9 月に 4/JG に再配属された。11.(H)/26 は III/JG26 に配属され、43 年 10 月に正式に III/JG26 の一部になった。これらは、その高高度特殊任務をあらわすためゲーム内に残される。

² 重戦闘機部隊 (Bf110、Me410、Ju88) は、1944 年秋までに解散されるか又は単発戦闘機部隊に変換させられた。開始時部隊と基地チャート [R1] によって指示されるごとく、あなたは単発戦闘機に変換することを選択でき (荣誉ポイントを消費する必要はない)、又は (敢えて) 望むのであれば重戦闘機に留まることができる。

³ II/ZG76 に配属されたら、Neubiberg (ミュンヘン基地群) で Wf.Gr21 を有す Bf110G-2/R3 で飛行するか、又は選択的開始として、Hildesheim (ブレーメン基地群) で Me410A-1/U2 で飛行することができる。

⁴ ノヴォトニー戦隊 [Kommando Nowotny] は、Erprobungskommando (EKdo) 262 (Me262A の試験部隊) 並びに III/ZG26 から編成された。258 機撃墜のエース、ワルター・ノヴォトニー少佐に率いられた部隊は、新型ジェット戦闘機の戦術を確立して Me262 の初期不良問題を克服しなければならなかった。1944 年 11 月にノヴォトニー少佐が戦死した際、部隊は III/JG7 に名称変更した。JG7 は 1944 年 11~12 月に Me262 を受領し始めたが、あなたの部隊が EKdo262 で後のノヴォトニー戦隊の一部であり、極少数のジェット戦闘機が稼働していると仮定し、ゲームでは 1944 年 7 月から使用する。あなたは 1944 年 7 月から 1944 年 9 月まで 4 任務のみで飛行できる。あなたは 1944 年 10 月から通常に月毎に 8 飛行任務で飛行できる (11.7 を参照)。

⁵ 懐疑的なヘルマン・ゲーリングとルフトヴァッフェの政策により戦闘機隊総監を更迭された後、アドルフ・ガラント将軍は Me262 を装備した新たな戦闘機部隊を編成することを認められた。間もなく熟練飛行隊として知られることになる第 44 戦闘団 [Jagdverband 44] (JV 44) に、ルフトヴァッフェ中の全部隊から熟練者が集められた。第 44 戦闘団への転属には、騎士十字章着用者である必要があった。

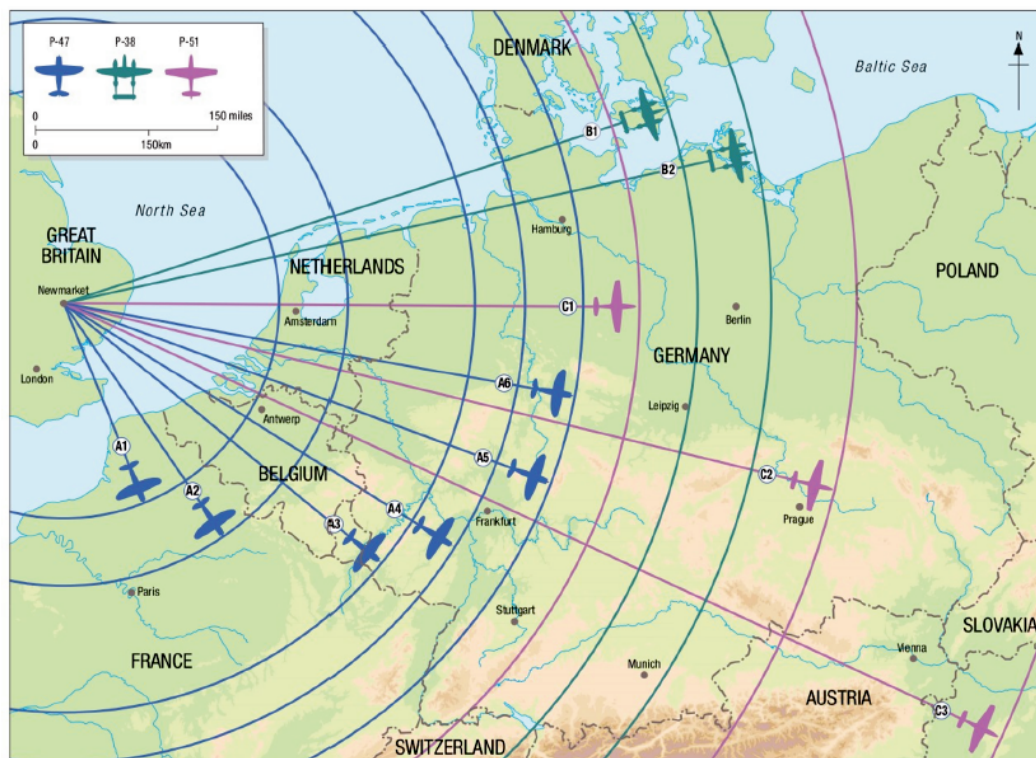
⁶ Erprobungsgruppe (EGR) 335 は、Do335 の試験部隊だった。1944 年 9 月から Do 335A-0 試作型機のテスト飛行を行った。標準 A-1 型は 1945 年 1 月に導入されたが、あなたが EGR335 に配属されたら 44 年 9 月から Do335 で飛行できる。A-0 試作型機であると仮定する。試作機は極少数であったので、あなたは月毎に 4 任務のみで飛行できる (11.6 を参照)。

⁷ EGR 229 へ転属したら、Go 229 試作型機は極少数であるため、あなたの Go229A-0 が失われたら He 162A-2 で代用する。望むのであれば、荣誉ポイントを消費することで再び Go 229A-0 に更新できる (11.9 を参照)。

使用可能航空機系統とタイプ・チャート R2

系統 タイプ

Family	Type	3/44	4/44	5/44	6/44	7/44	8/44	9/44	10/44	11/44	12/44	1/45	2/45	3/45	4/45
Bf 109	Bf 109G-6	✓	✓	✓	✓	1-5	1-3	1-2	1	1	1	-	-	-	-
	Bf 109G-14	-	-	-	-	1-2	1-3	1-5	✓	✓	✓	1-4	1-4	1-2	1
	Bf 109G-10	-	-	-	-	-	-	-	1-2	1-3	1-4	1-5	1-5	1-4	1-3
	Bf 109K-4	-	-	-	-	-	-	-	1	1-2	1-2	1-3	1-5	✓	✓
FW 190	FW 190A-6	✓	1-2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	FW 190A-7	1-3	1-3	1-3	1-2	1-2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
	FW 190A-8	1-3	1-5	✓	✓	✓	✓	✓	1-4	1-4	1-4	1-4	1-3	1-3	1-2
	FW 190D-9	-	-	-	-	-	-	1	1-2	1-2	1-3	1-3	1-3	1-4	1-4
	Ta 152H-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1-2	1-2
Bf 110	Bf 110G-2	1-4	1-4	1-4	1-4	1-2	1-2	1-2	1-2	1	1	-	-	-	-
Me 410	Me 410A-1	1-3	1-4	1-4	1-4	1-4	1-3	1-3	1-3	1-2	1	-	-	-	-
Ju 88	Ju 88C-6	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1	1	1	-	-	-	-	-	-
Do 335	Do 335A-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-2	1-2	1-2	1-3
Me 163	Me 163B-1	-	-	-	-	1	1	1-2	1-3	1-4	1-3	1-3	1-2	1-2	1
Me 262	Me 262A-1	-	-	-	-	-	1	1	1-2	1-2	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3
He 162	He 162A-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1-3	1-4	✓
Go 229	Go 229A-0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-2



アメリカ軍護衛戦闘機の航続範囲

P-47 サンダーボルト

- A1 : 初期範囲—1943/5
- A2 : 内臓燃料の最大範囲—1943/6
- A3 : 1x75 ガロン増槽—1943/7
- A4 : 1x108 ガロン増槽—1943/8
- A5 : 1x150 ガロン増槽—1944/2
- A6 : 2x108 翼増槽—1944/2

P-38 ライトニング

- B1 : 2x75 ガロン増槽—1943/11
- B2 : 2x108 ガロン増槽—1944/2

P-51 マスタング

- C1 : 初期燃料の最大範囲—1943/12
- C2 : 2x75 ガロン翼増槽—1944/3
- C3 : 2x108 ガロン翼増槽—1944/3

使用可能航空機副次タイプ・チャート R3

系統タイプ

Family Type	3/44	4/44	5/44	6/44	7/44	8/44	9/44	10/44	11/44	12/44	1/45	2/45	3/45	4/45+
Bf 109G-6	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bf 109G-6/R2	1-2	1-2	1-2	1-2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bf 109G-6/R6	1-4	1-5	1-5	1-5	1-4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bf 109G-6/U2	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bf 109G-6/U4	1	1	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bf 109G-6/AS	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1	1	1	-	-	-	-	-	-
Bf 109G-6/U3	-	1	1-2	1-3	1-3	1-2	1	1	1	1	-	-	-	-
Bf 109G-6/U3/R2	-	1	1-2	1-2	1	1	1	1	1	1	-	-	-	-
Bf 109G-/U3/R6	-	1	1-2	1-3	1-3	1-2	1	1	1	1	-	-	-	-
Bf 109G-6 (late)	-	-	1-2	1-4	1-5	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
Bf 109G-14	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bf 109G-14/R2	-	-	-	-	1	1-2	1-2	1-2	1	1	1	1	1	1
Bf 109G-14/R6	-	-	-	-	1-2	1-5	1-5	1-5	1-5	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4
Bf 109G-14/AS	-	-	-	-	1	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Bf 109G-14/U4	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bf 109G-10	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bf 109G-10/U4	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Bf 109K-4	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FW 190A-6	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FW 190A-6/R6	1-2	1-2	1-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FW 190A-7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-
FW 190A-7/R2	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	-	-	-	-	-	-	-
FW 190A-8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FW 190A-8/R2	1-2	1-3	1-3	1-3	1-3	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
FW 190A-8/R6	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1	1	1	1	1	1	1	1
FW 190A-8/R7	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
FW 190A-8/R8	1	1-2	1-2	1-3	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-3	1-3	1-3	1-3
FW 190D-9	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
FW 190D-9 (late)	-	-	-	-	-	-	-	-	1-2	1-5	✓	✓	✓	✓
Ta 152H-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Bf 110G-2/R3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
Bf 110G-2/R3 Wfr.Gr.21	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	1-3	-	-	-	-
Me 410A-1/U2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
Ju 88C-6a	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
Do 335A-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Me 163B-1	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Me 262A-1a	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Me 262A-1b	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-3	1-3
He 162A-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Go 229A-0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓

4.6.1 基地の変更 [CHANGING BASES]

あなたは、2 栄誉ポイントの消費と同時に1 出撃を失うことにより、割当てられた部隊を変更できます。出撃ログ・シート上に、目標都市の代わりに「転属 [reassignment]」の「R」を入れます。もしも部隊を変更するために2 栄誉ポイントを消費し、異なる主要派生型 (9.1) に変更しなければならぬと、「フリー」の航空機更新も含まれます。更新された航空機は、変更時に使用可能でなければなりません。あなたは新たな航空機に慣熟するため、追加の2 出撃損失がかかることになります。

開始部隊と基地チャート [R1] は、部隊移送と航空機更新に関する情報を持ちます。開始部隊と基地チャートが一定の時期に他の基地への転換を指示したら、この基地変更はフリーですが (いかなる栄誉ポイントもかかりません)、それでも移送のために1 出撃を失います。いくつかの場合、チャート R1 は航空機更新に関する情報も持ちます。この場合、あなたは現在の航空機を保持するか又はチャート R1 上に述べられたタイプにフリーで (いかなる栄誉ポイントもかかりません) 更新するか選択できます。他の航空機派生型に変更したら、2 出撃を失います。

JV44 への転属を望むと、騎士十字章着用者である必要があります。

4.6.2 基地ゾーン [BASE ZONES]

効率的なプレイのため、全ての基地は地勢的なグループ (ゾーン) 内に集約されます。これらには、歴史的な目的の名称が含まれますが、ゲームの目的において、同じグループ内のいかなる基地も同じと見なされます。これらの基地グループは、航空機ディスプレイ上に表示されるごとく、飛来している空襲を迎撃しているとき、消費するための基本航続時間総量を認めます。部隊の所属は、やはり歴史的な目的のために含まれますが、物語的な目的を除いてゲーム・プレイに影響を持ちません。

基地ゾーン [Base Zones]:

オランダ基地群 [DUTCH BASES]—スキポール [Schiphol]、フェンロ [Venlo]、フォルケル [Völle]、ウーンスドレヒト [Woensdrecht]

ブレーメン基地群 [BREMEN BASES]—ファスベルク [Fassberg]、ヒルデスハイム [Hildesheim]、フーズム [Husum]、イエーファー [Jever]、サルツヴェーデル [Salzwedel]、シュヴェーリン・ゲルリース [Schwerin-Gorries]、シュターデ [Stade]、ヴンストルフ [Wunstorf]、オルデンブルク [Oldenburg]

フランス基地群 [FRENCH BASES]—ボーモン・ル・ロジェ [Beaumont-le-Roger]、ボワ・ノール [Poix-Nord]、サン・トロント [St. Trond]、ティレ [Tille]、ヴァンヌ [Vannes]

ルール基地群 [RUHR BASES]—ボン [Bonn]、クレフェルト [Krefeld]、キルヒヘレン [Kirchhellen]、メンヒェグラートバッハ [Mönchengladbach]

ミュンヘン基地群 [MUNICH BASES]—インゴルシュタット [Ingolstadt]、レヒフェルト [Lechfeld]、ノイビーベルク [Neubiberg]

ミュンスター基地群 [MÜNSTER BASES]—ハーンドルフ [Handorf]、ライネ [Rheine]

フランクフルト基地群 [FRANKFURT BASES]—アンスバッハ [Ansbach]、フランクフルト [Frankfurt]、ケーニヒスベルク [Königsberg]、ヴィースバーデン [Wiesbaden]

ベルリン基地群 [BERLIN BASES]—ブランデンブルク・ブリエスト [Brandenburg-Briest]、ブランディス [Brandis]、オラニエンブルク [Oranienburg]、パルヒム [Parchim]

4.6.3 目標ゾーン [TARGET ZONES]

効率的なプレイのため、迎撃機基地が地勢的に集約されているように、爆撃目標も同様です。空襲チャート [A1] は、実際の目標名を列記し、カッコ内にそれが属する地勢的目標ゾーンが続きます。ゲームの目的で重要なことは、どの目標ゾーンが目標の一部であるかを確認することです。それは、あなたの迎撃機が空襲の迎撃を試みるときにどれだけの航続時間があるのか、又はその空襲を迎撃できるのかすら判定します。

歴史的注釈:いくつかの目標は、現実には地勢的に非常に近いというわけではありませんが、ゲームの目的においてこれらは基本燃料消費を獲得するために「十分近い」とされます。一例として、ライプツィヒ [Leipzig] は、ベルリン目標ゾーンの一部と見なされます。現実にはベルリンに近接していませんが、ゲームの目的において合法的な燃料結果を与えます。

例:プレイヤーは、1944 年3月に飛来する空襲についてサイを振ります。彼は空襲チャート [A1] で「11」を振り、目標都市がルール目標ゾーン内のブランシュヴァイク [Brunswick] であることを示します。ブランシュヴァイクはルール目標ゾーンの一部なので、離陸した基地に応じて、離陸後に自身の航空機を航空機ディスプレイ・マットの航空機航続時間記録欄上の「ルール [Ruhr]」航続時間ボックスへ到達するまで進めます。

いずれかの航空機 (例えば Bf109) で飛行しているとき、その目標ゾーンが「グレイ・アウト」する可能性があります。これは、あなたの燃料消費航続範囲を超えるため、その空襲を迎撃できないことを意味します。もしもこれが発生したら、単にゲームを次の出撃に進めます。

例:Bf109G-6 で飛行しています。あなたの基地は、フランス・ゾーン内のボワ・ノール [Poix-Nord] です1944 年6月の初任務です。この日の目標は、Berlin 内のBöhlen 石油プラントです。この目標は、迎撃するには遠すぎます。爆撃機はその目標を爆撃しますが、あなたは「出撃」クレジット (経験目的において) を獲得しません。ゲームを1944 年6月の二番目の任務へ進めます。

注釈:燃料管理の「概念がない」ため、航空機ディスプレイ・マット上に表示されるごとく、あなたが開始した場所に対する空襲指向場所の機能として、これが発生します。

注釈:航空機ディスプレイ・マットのスペースの都合上、いくつかの航空機はフランス基地群の後続時間を表示し、その他はベルリン基地群の後続時間を表示します。各航空機ディスプレイ・マットは、その特定の航空機が通常稼働していた基地です。例えば、Bf 109G-6 航空機ディスプレイ・マットは、フランス基地群の後続時間が表示され、一方 Bf 109K-4 が就役したときはもはやフランス基地群が使用不能だったので、代わりにベルリン基地群の後続時間が表示されます。それにもかかわらず、航空機が長時間飛行し、あなたの航空機ディスプレイ・マット内に存在しない基地ゾーンへ基地を変換することができる場合があります。これらの場合、燃料を記録するため燃料航続時間記録チャート [F1] を使用します。

デザイン・ノート:航空機の燃料消費と基地から目標までの距離に関する新たな計算のため、Interceptor Ace 1943-44 についての航空機ディスプレイ・マット内のいくつかの燃料記録欄ボックスが変更されました。Interceptor Ace 1943-44 と Interceptor Ace 1944-45 とを統合しているときは、Interceptor Ace 1943-44 内に含まれた航空機について、燃料を記録するために燃料航続時間記録チャート [F1] を使用します。

4.6.4 航空機の変更 [CHANGING AIRCRAFT]

各出撃の終了時、もしも使用可能であればより新タイプ又は副次タイプの航空機に変更できます。各ターンの終了時、使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] と使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] を調べます。あなたは、航空機の更新を要求されません。

航空機変更のプロセスは、Interceptor Ace 1943-44 内のそれと異なります。Interceptor Ace の古参プレイヤーについては、以下のルールを熟読してください。

10 種類の主要な航空機系統があります。:

- Bf 109
- FW 190
- Bf 110
- Me 410
- Ju 88
- Do 335
- Me 163
- Me 262
- He 162
- Go 229

各系統は複数の主タイプを、各タイプは3順に複数の副タイプを持ち得ます。

例:Bf 109 の系統には、以下の4つのタイプがあります。: Bf 109G-6、Bf 109G-14、Bf 109-10、Bf 109K-4。Bf 109G-14 型は、5つの副次タイプを持ちます。: 基本 Bf 109G-14、Bf 109G-14/R2、Bf 109G-14/R6、Bf 109G-14/AS、Bf 109G-14/U4。Bf 109K-4 タイプでは、基本 Bf 109K-4 副次タイプのみが使用可能です。

いくつかの月には、1つのみの航空機タイプが使用可能で、他の月には系統内で使用可能な航空機タイプが使用可能です。

例:1944 年3月は、Bf109 系統についてBf109G-6 タイプのみが使用可能です。1944 年8月は、Bf109 系統について以下の2つのタイプが使用可能です。: Bf109G-6 と Bf109G-14。

航空機を変更しているときは、以下のステップに従います。:

1. 使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] 上で、飛行したい航空機タイプを選択します。その結果が列記された範囲内であると、あなたはその航空機タイプを受け取ります。あなたが狙った航空機タイプが「チェック」シンボル (✓) を持つと、自動的にそのタイプを受け取ります。現在あなたが飛ばしている航空機タイプの新たな副次タイプへの更新を望むのであれば、使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] を振る必要はありません。次のステップへ直接進みます。

2. 使用可能航空機副次タイプ・チャート[R3] 上で、飛ばすことを望む航空機副次タイプを選択します。サイの目が列記された範囲内であると、その航空機副次タイプを受け取ります。

現在あなたが飛ばしている航空機タイプの新たな副次タイプへの更新を望んで更新に失敗するか、又は新たな航空機タイプを受け取ることに失敗したら、現在の航空機を保持します。

あなたが航空機の新たなタイプへの変更に成功したものの、狙った副次タイプを受け取ることに失敗したら、自動的に新たなタイプの基本航空機を受け取ります。基本航空機とは、使用可能航空機副次タイプ・チャート[R3] 上でチェック・シンボル (✓) を有すそれです。

例: 1944年9月です。あなたはFw190 A-8/R2で飛行しています。あなたはFW190A-8/R8への更新を望みます。使用可能航空機副次タイプ・チャート[R3] 上で直接1d6を振ります。あなたは5を振って失敗します。FW190A-8/R2を保持します。

例: 1944年7月です。あなたはBf 109G-6/R6飛行しています。あなたはBf 109G-14/R6への更新を望みます。Bf 109系統のBf 109G-14タイプを受け取るかチェックするため、最初に使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] で1d6を振ります。あなたは2を振り、Bf 109G-14タイプへの更新に成功します。Bf 109G-14/R6副次タイプを受け取るかチェックするため、ここで使用可能航空機副次タイプ・チャート[R3] 上で1d6を振ります。3を振って失敗したので、あなたは基本Bf 109G-14を受け取ります。

例: 1944年8月です。あなたはBf 110G-2/R3で飛行しています。あなたはMe 262A-1タイプへの更新を望みます。Me 262A-1系統のMe 262A-1タイプを受け取るかチェックするため、使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] で1d6を振ります。あなたは6を振って失敗します。あなたはBf 110G-2/R3を保持します。

いくつかの場合、一定の時期に到達した瞬間にあなたは航空機を自動的に変更できます。

例: 1944年7月です。あなたはBf 109G-6で飛行しています。1944年8月、Bf 109G-6 (後期) にチェック (✓) シンボルが存在するため、あなたは基本Bf 109G-6からBf 109-6 (後期) へ変更できます。使用可能航空機副次タイプ・チャート[R3] 上でサイを振る必要はなく、この更新は自動的です。

同じ一般系統 (FW 190, Bf 109, Bf 110 等) 内の異なる航空機へ更新するために1荣誉ポイントが、異なる一般系統内の航空機に更新するために2荣誉ポイントがかかります。あなたが狙った航空機を受け取ったか否かにかかわらず、要求された更新のための荣誉ポイントを消費することに注意してください。

あなたは要求された荣誉レベルを持つ場合にのみ、自身の航空機を更新できることを忘れないでください。

[5.0] ゲームの勝利方法

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲーム全体は、1945年5月までを通しての多数の出撃完遂から構成されます。ゲームは、もしもあなたが戦死したら、早期に終了し得ます。

各出撃が昇進と荣誉の獲得の結果になり得る一方、全体的な勝利レベルは獲得したポイント数を基準に、プレイの終了時に判定されます。

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、1945年5月の最終出撃の完了時に終了します。1945年5月の後に実施される出撃はありません (例外: 騎士十字章佩用者の巡業、10.15.2)。

[5.1.2] もしも次の出撃が、負傷のために失われた出撃後に1945年5月の後と算定されたら、ゲームは終了します。

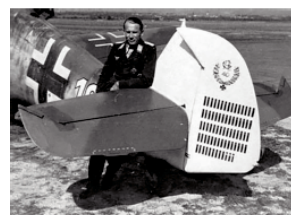
[5.1.3] 時期にかかわらず、あなたが戦死又は捕虜になったらゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] いったんゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

[5.2.1] 大部分のプレイヤーは、ゲームをプレイしているとき単に以前のパフォーマンスを上回ることを楽しむのが当然だと思います。ただし、その努力についての歴史的な「判断基準」を望む方のため、私はこれらの勝利条件を提供します。

1943年までに、ルフトヴァッフェ内では西部戦線での撃墜が東部戦線でのそれよりも困難であることが広く認識されていました。編隊内にある四発重爆の撃破は特に難しかったため、1944年早々に戦闘機の装飾のためポイント・システムが導入されました。戦闘機総監のアドルフ・ガラントは、ゲーリングの命令で設置しました。編隊内の爆撃機は、編隊外の爆撃機又は戦闘機よりも高い得点になりました。



1943年9月、112機目にB-17Fを撃墜後のアルフレート・グリスラフスキ中尉と乗機Bf 109G-6/R6「White 10」。

ドイツ軍は、連合軍のボックス編隊から個々の四発重爆を分離させる戦闘機操縦士の能力を高く評価しました。例えば、ドイツ軍操縦士は、ボックスから分離させない限り、連合軍爆撃の損傷ポイントを獲得できませんでした。このシステムは、爆撃機の「Herrauschuss」(分離) を達成することは、損傷した落伍機を「Entgültige Vernichtung」(最終的な破壊) するよりも難しい課題であることが認識されました。

ドイツ軍は、連合軍のボックス編隊から個々の四発重爆を分離させる戦闘機操縦士の能力を高く評価しました。例えば、ドイツ軍操縦士は、ボックスから分離させない限り、連合軍爆撃の損傷ポイントを獲得できませんでした。このシステムは、爆撃機の「Herrauschuss」(分離) を達成することは、損傷した落伍機を「Entgültige Vernichtung」(最終的な破壊) するよりも難しい課題であることが認識されました。

ポイント・システムは総撃墜数 (並びに申請) に関係なく、勲章や昇進の授与は実績に限られます。多くの人々は、ルフトヴァッフェが複数発動機航空機の多数撃墜や損傷させたことを叙勲したと考えていますが、これは全くの間違いです!

それでも、撃墜はエースの判定に使用されます。

目標タイプ	撃墜	分離	最終撃墜 (勝点)
戦闘機	1ポイント	N/A	N/A
四発重爆	3ポイント	2ポイント	1ポイント

[5.2.2] 戦闘機撃墜。戦闘機撃墜の結果は、どんな状況下でもあなたが戦闘機撃墜を達成したときに獲得されます。戦闘機撃墜は、1ポイントに相当します。

[5.2.3] 爆撃機撃墜。爆撃機撃墜は、編隊内爆撃機の撃墜によって獲得されます。爆撃機撃墜は、3ポイントに相当します。あなたは爆撃機を撃墜する直前に「編隊外」結果を獲得できます (例えば、R4M又はWfr.Gr.21ロケット弾を使用して命中、爆撃機の四つの発動機を損傷させる等)。この場合、それでもあなたは爆撃機撃墜結果 (3ポイント) を獲得できます。

[5.2.4] 分離。爆撃機に対して以下のいずれかの結果を達成したら、あなたは分離を獲得します。:

- 複数の発動機を破壊、又は...
- 1つの発動機を破壊し、他の2つを損傷させた、又は...
- 4つの発動機を損傷させた (以上)

上記の1つの結果が達成されたとき、その爆撃機は続く航過において編隊外であると見なされます。爆撃機が撃墜されなければ、プレイヤーは勝利ポイントの目的で「分離」達成の2ポイントを獲得します。爆撃機が撃墜されたら（同じ航過又は続く航過で）、プレイヤーは爆撃機撃墜の3ポイントを獲得します。

ロケット弾命中による「編隊外」の結果は、分離と見なされないことに注意してください（7.1.14と7.1.15を参照）。

[5.2.5] 最終撃墜。落伍した爆撃機の撃墜を達成したら、最終撃墜を獲得します。あなたは迎撃チャート [B1] 上で11を振って1d6で更に1を振るか、又は老犬能力（7.9.2）で落伍機に遭遇します。戦闘を開始する前に、落伍機に4無作為発動機命中を適用します。

[5.2.6] 勝利条件は、あなたの搭乗員によって獲得された最終スコアによって判定されます。

敗北 [DEFEAT]: 0~18 ポイント

あなたは、ルフトヴァッフェ、あなたの家族、あなた自身の面汚しです。あなたはドイツの最終的な敗北に貢献しました。

引き分け [DRAW]: 19~35 ポイント

あなたは、国家への貢献を果たしたエースです。ただし、戦後にありそうな書物や映画へのオファーは、おそらくないでしょう。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY]: 36~70 ポイント

あなたは、戦闘機操縦士としての成功を享受しました。あなたは、現在ではルフトヴァッフェのエースの1人に認定されています。あなたの搭乗員仲間あなたの能力を尊敬します。戦後、あなたは航空団の定例会で人気者になります。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY]: 71~105 ポイント

あなたはルフトヴァッフェのトップ・エースの1人で、同僚、部隊、司令官、敵の尊敬を獲得しています。あなたはしばしば書物やドキュメンタリーで話題にされます。ドイツの戦争努力へのあなたの貢献は完全に認識されます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY]: 106+ ポイント

あなたは空の破壊者で、ルフトヴァッフェ全体の誇りです。あなたの伝説的な業績は、ルフトヴァッフェ・エリート・エースのトップに置き、歴史書物で西部戦線の「黒死病」として顕著に話題にされます。あなたの同僚たちは、あなたの鉄の神経と飛行スキルに驚嘆します。戦後、あなたは回想録を書き、新生ドイツ空軍創設者の一人に名を連ねます。

[5.2.7] 操縦士の死亡。もしもあなたが戦死したら、それでも（死後の）勝利レベルを判定します。

[6.0] プレイのシーケンス

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Interceptor Ace は、戦闘出撃を実施するため、分離したプレイのシーケンスを組み合わせています。最も抽象的なレベルでは、シーケンスは出撃と基地への帰還を周期的に実施します。ターンを基本とした他のシステムのごとく、個別に番号化された「ゲーム・ターン」がない一方、ゲーム・プレイは出撃ログ・シートによって反映されるごとく、月の時間経過に分割されます。各月は、発生する多数の空襲と迎撃の可能性を持ちます。通常これは8ですが、燃料欠乏のため1945年1月から各月に4出撃のみ飛行できます。

いったん航空機が選択され、一致する航空機ディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれたら（4.0 ゲームのセット・アップ）、以下のゲーム・プレイのアウトラインが開始されます。

[6.1] ゲーム・プレイのアウトライン [GAME PLAY OUTLINE]

ゲーム・プレイは、下記のシーケンスに従って実施され、ゲームが終了するまで繰り返され（5.1 ゲームの終了）、その時点で勝利が判定できます（5.2 勝利の判定）。下記で概説される正確な活動の実行は、適切なルール項目内で扱われます。

1. 空襲チャート [A1] 上で月/年に対して2d6を振ってチェックすることで、飛来している空襲の情報を獲得します。これを出撃ログ上に記載し、一致する航続時間ボックス上に迎撃目標マーカーを置きます（これは、あなたの迎撃目標航続時間ボックスになります）。天候についてサイを振ります（チャート [B9]）。1944年11月と1945年1月に+1drm、1944年12月に+2drmを加えます。

2. 格納庫 [Hangar] ボックスから離陸航続時間 [Takeoff Endurance] ボックスへ移動させ、あなたの基地が連合軍戦闘機爆撃機によって攻撃されるかチェックするために航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上でサイを振ります。結果が F/B 攻撃であると戦闘機戦闘が開始され、あなたは劣位 [Disadvantaged] 戦闘で開始します。現行の空襲目標が A/F（飛行場）であると、F/B 攻撃に-1drmを適用します。航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で、連合軍戦闘機のタイプをチェックします（訳注：ルール中、「スピットファイア」と指定がない限り、「連合軍戦闘機」は全て米軍戦闘機と思われます）。7.1.10に従って、離脱チャート [R4] 上で+1drmを適用してサイを振ることで、戦闘終了を試みることができます。

注釈: もしも第8空軍が飛行場を目標にしていると、戦闘機爆撃機によってあなたの基地が攻撃される可能性が増加します。これが F/B 攻撃のサイ振りに-1drmがつく理由です。戦闘終了のサイ振りへの+1drmは、離陸後に低空かつ低速力で捕捉されるからです。

3. 離陸航続時間 [Takeoff Endurance] ボックスから次の後続時間ボックスへ移動させ、あなたの戦闘が制空戦闘中の連合軍戦闘機によって対抗されているかチェックするために航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上でサイを振ります。あなたが空襲目標後続時間ボックスへ到達するまで、各航続時間ボックスについてこれを繰り返します。結果が遭遇であると戦闘機戦闘が開始され、あなたは正面 [Head on] 戦闘で開始します。航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で連合軍戦闘機のタイプをチェックします。ジェット戦闘機で飛行していると、制空戦闘機遭遇をチェックしているときに+1drmを適用します。7.1.10に従って、離脱チャート [R4] 上でサイを振ることで、この航続時間ボックスの戦闘終了を試みることができます。

注釈: ジェットとロケット戦闘機は、連合軍のレシプロ戦闘機よりも遥かに高速でした。爆撃機編隊への途上でドイツ軍のジェット迎撃機を捕捉することは極めて困難でした。

4. 空襲位置航続時間ボックス並びに残っている各航続時間ボックス内でも（もしもあれば、「グレイ・アウト」航続時間ボックスを除く）、迎撃チャート [B1] 上で迎撃のサイを振ります。もしも迎撃が発生したら、戦闘を実施します。航空機が全ての航続時間ボックスを通過してしまうか、又は迎撃された最後の空襲か、又は基地への帰還を望むまで、これを繰り返します。昼間なので、あなたは恐らく（ただし必然ではありません）直ちに空襲を迎撃します。連合軍の制空戦闘機に遭遇する可能性があり、又は無作為イベントを振って直ちに接触を行わないかもしれません。あなたは、航空機の損傷、負傷、その他の何らかの理由のため、いかなるときにも帰還できます。あなたは、着陸するまでに各航続時間ボックスを通過することを要求されません。加えて、「グレイ・アウト」航続時間ボックス（いくつかの航空機タイプについて）は、燃料航続力の限度を超えるため進入又は使用できず、代わりに空襲目標が航続範囲を超えて迎撃できないことを知らせます。

5. 着陸ボックス内では、航空機を着陸させるためにサイを振り、あなたの基地が襲撃している連合軍戦闘機爆撃機によって攻撃されるかチェックするために航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で再びサイを振ります。結果が F/B 攻撃であると戦闘機戦闘が開始され、あなたは劣位 [Disadvantaged] 戦闘で開始します。現行の空襲目標が A/F（飛行場）であると、F/B 攻撃に-1drmを適用します。適用可能な DRMs（サイの目修正）を適用します。航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で、連合軍戦闘機のタイプをチェックします。7.1.10に従って、離脱チャート [R4] 上で+1drmを適用してサイを振ることで、戦闘終了を試みることができます。

6. 褒彰、栄誉ポイント、経験ポイントを獲得します。使用可能な航空機更新について使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] と使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] をチェックします。望むのであれば、栄誉と経験ポイントを消費します。

7. 撃墜されて戦死するか、又は1945年5月の最終出撃になるまで、出撃ログ・シート上の次の出撃ラインで手順を繰り返します。

Interceptor Ace 1943-44 と *Interceptor Ace 1944-45* のキャリアを組み合わせると、1944年2月の終了まで *Interceptor Ace 1943-44* のプレイのシーケンス並びに1944年3月から *Interceptor Ace 1944-45* のプレイのシーケンスを使用します。

[7.0] 戦闘 [COMBAT]

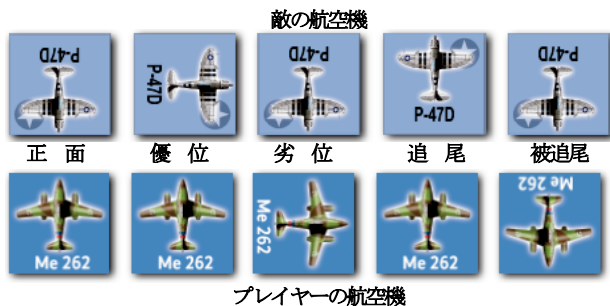
[7.1] 手順の概要 [GENERAL PROCEDURE]

[7.1.1] 概要 [GENERAL]

戦闘は、戦闘爆撃機攻撃、制空戦闘、迎撃が発生する各航続時間ボックス内で、空襲自体又は護衛戦闘機のどちらかに対して、しかもプレイヤーが戦闘回避を決定しなければ解決されます。各戦闘は、いくつかの「航過」[「Passes」]から構成され、各航過はいくつかのラウンドを持ちます。例えば、操縦士は、損傷状態の爆撃機を追尾する必要はありません。

[7.1.2] 迎撃 [INTERCEPTION]

離陸後、各航続時間ボックスを移動で通過し、空襲目標航続時間ボックスへ到達するまで、襲撃している戦闘爆撃機又は制空戦闘機のどちらかによって攻撃されるかどうかをチェックします。遭遇が発生したら、航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で、連合軍戦闘機のタイプについてサイを振ります。空襲目標航続時間ボックスに到達しているとき、迎撃についてサイを振ります。もしも迎撃チャート [B1] 上の特定航続時間ボックスについて迎撃なしが振られたら、何も発生しません。「US 戦闘機遭遇」[「US Fighter Encounter」] 又は「スピットファイア遭遇」[「Spitfire Encounter」] の結果が発生するかもしれませんが、これはあなたがスピットファイア又は US 戦闘機の集団と遭遇することを意味します。航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で US 戦闘機のタイプについてサイを振ります。もしもこれが発生したら、それらに対して戦闘を実施し、もしもその後に飛行していたら、あなたの迎撃機を記録欄上で 1 航続時間ボックス前方へ移動させ、再び迎撃チャート [B1] 上でサイを振ります。もしも迎撃が発生したら、爆撃機のタイプ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] 上でサイを振ります。出撃ログ・シート上の隣の空白スペースに目標のタイプを記載します (B-17、B-24)。もしも複数の可能性がある場合、護衛機のタイプについてもサイを振ることができます。迎撃機、爆撃機、護衛機の間には、5 つの異なる向きがあります。



戦闘の向き [ORIENTATIONS FOR COMBAT] :

正面 [HEAD ON] 爆撃機に対しては、特別な影響がありません。もしも迎撃機が爆撃機の代わりに戦闘機戦闘を最初に始めると、護衛機はこの向きで開始することになり、戦闘機遭遇における敵戦闘機は、通常この向きで開始します。

基本的な爆撃機戦闘では、正面は爆撃機と闘っているときに特別な優位性がないことを示すために使用される一般用語です。戦闘機戦闘のごとく、攻撃は正面を意味する必要はありません。正面、側面、後面を意味し得ます。

優位 [ADVANTAGED] もしも爆撃機に対して優位であると、プレイヤーは航過の長射程ラウンドで最初に射撃して結果を獲得し、次いで爆撃機が応射します。もしも護衛機に対して優位であると、プレイヤーが戦闘機戦闘で開始するときに、護衛機に対して迎撃機が開始する向きになります。

劣位 [DISADVANTAGED] もしも劣位であると、これはいったん戦闘機戦闘を開始したら、プレイヤーの護衛機に関する向きになります。劣位は、爆撃機戦闘に関して影響を持たず、護衛機が存在する場合にのみ問題です。もしも護衛機が存在してプレイヤーが迎撃チャート上で「劣位」を振ると、彼は爆撃機を攻撃できません。彼は直接戦闘機戦闘へ行き、劣位で開始しなければなりません。もしも護衛機がいなければ、「劣位」は現実の意味を持ちません。単に、プ

レイヤーはあたかも「正面」を振ったごとく選択して爆撃機を攻撃します。

もしもプレイヤーが爆撃機を最初に攻撃することを選択すると、護衛機と闘っているときに迎撃機が開始する向きは劣位です。これは非常に重要です。：もしも護衛機があり、しかもプレイヤーが最初に爆撃機を攻撃すると、たとえ初期の迎撃のサイ振りが「正面」、「優位」、「太陽の中から」だったとしても、戦闘機戦闘が始まるたびに、彼は護衛機に対して劣位で開始することになります。

被追尾 [TAILED] これは、開始時の向きではありませんが、戦闘機戦闘中に発生します。敵機は、あなたの尾部に面しています。追尾の主要な不利性は、もしもいずれかの命中が獲得されたら、射撃している航空機は自動的に 1 ボーナス「機尾」命中を与えることです。

追尾 [TAILING] これは、開始時の向きではありませんが、戦闘機戦闘中に発生します。あなたは、敵航空機の尾部に面しています。追尾の主要な優位性は、もしもいずれかの命中が獲得されたら、あなたの航空機は自動的に 1 ボーナス「機尾」命中を与えることです。

太陽の中から [OUT OF THE SUN] これが発生するとき、あなたは爆撃機に対して中射程で開始でき、それは最初のラウンドに投射しません。もしも最初に護衛機との交戦を選択したら (もしも存在すると)、優位で開始して射撃し、それらは最初のラウンドに防御カードを裏返ししません。事実上、これは主導権フェイズ前の対応機会なしの「フリー射撃」です (7.2.2.7)。

中距離で太陽の中から爆撃機 (のみ) に対してあなたの列機を使用しているとき、列機の爆撃機攻撃チャート [W1] 上でサイを振っている際のあなたの列機へのいかなる損傷も無視します。

[7.1.3] 戦闘の開始 [START COMBAT]

戦闘を開始するため、最初にプレイヤーは爆撃機又はいずれかの護衛機 (もしも存在すると) を攻撃するの決めなければなりません。もしも劣位で開始して護衛機が存在すると、爆撃機の迎撃を選択できず、戦闘機戦闘を実施しなければなりません (例外：飛行隊指揮官能力 [7.9.1])。基本ゲームでは、プレイヤーは、もしも前方火器を使用すると、全ての非給弾不良の前方火器で射撃しなければならず、前方銃又は機関砲のいくつかのみを使用することはできません (例外：選択迎撃機火器選択 [10.10.1])。プレイヤーは、もしも爆撃機と交戦していると、照準部位も選択しなければなりません。：左翼、右翼、機体です。これは、たとえプレイヤーが照準技能を持たなくても行われ、もしも戦闘カード上で「GP」(集中損傷) 結果が発生したら損傷を判定するために使用されます。戦闘機、護衛機、迎撃機は、戦闘機戦闘中は常に機体を照準部位として使用すると見なされます。プレイヤーは、航過のラウンド間で自身の照準部位を変更できます。例えば、彼は長射程の左翼で開始しますが、中射程で機体に変更することに決める等です。

[7.1.4] 爆弾 [BOMBS]

もしも爆撃機が最初又は二番目の航続時間ボックス内で攻撃されたら (離陸ボックスはカウントしない)、航空機ディスプレイ・マットの航続時間記録欄上の小さな爆弾シンボルによって注記されるごとく、爆撃機はまだ爆弾を積載していると見なされます。これらは、爆弾倉命中で爆発するかもしれず、航空機損傷リスト・チャート [B4] でチェックします。もしも迎撃機が近接射程であるときに爆発したら、損傷を受け得ます。この場合、2d6 を振り、2 又は 12 で迎撃機は 1d6 無作為機体損傷を受け得ます。

[7.1.5] 高射砲 (FLAK)

もしも爆撃機が三番目 (以降) の航続時間ボックス内で攻撃されたら (離陸ボックスはカウントしない)、すでに爆弾を投下していると見なされます。いまや、あなたはその爆弾を爆発させることで爆撃機を撃破できませんが、目標エリアからの高射砲損傷を受けている可能性があります。三番目以降の航続時間ボックス内であなたが攻撃する各爆撃機について 1d6 を振り、3 を引きます。これは、爆撃が高射砲から受けている無作為の命中数になります (ゼロから最大 3)。これらの命中を爆撃機への無作為機体命中として、爆撃機と集中損傷チャート [B3] 上でサイを振り、あなたの攻撃を開始する前に適用します。航空機ディスプレイ・マットは、三番目の航続時間内にのみ高射砲「アイコン」を表示しますが、もしも後のボック

ス内であなたが爆撃機を迎撃したら、高射砲損傷の可能性がその都度振られます。爆撃機のみが高射砲損傷を受け、戦闘機、護衛機、迎撃機には影響しません。

歴史的注釈: 戦闘機、迎撃機、護衛機が受け得た高射砲損傷は、幾分抽象化されています。高射砲と友軍機の連携のため減多に起きなかったの（特に迎撃機に対しては）、ゲームでは敢えて扱わずにゲーム・プレイをシンプルに保ちます。

[7.1.6] 戦闘航過 [COMBAT PASSES]

爆撃機戦闘の各シーケンスは、「航過 [Pass]」と呼ばれます。各航過は、3ラウンドまでから構成されます（もしも迎撃機が Wfr. Gr. 21 又は R4M ロケット弾を装備していたら、4ラウンドの可能性もあります）。デッキから1枚のカードを裏返します。これは、最初のラウンドについての、あなたの迎撃機の攻撃カードです。与える損傷に関して、カード上の指示に従います。あなたの現行火力に一致するコラムを使用します（カード上の FP）。火力（FP）は、射撃している全火器の太数字を一緒に加えることで判定されます。超過火力はカウントせず、例えばある航空機が合計 9 FP を持つと、「8」のコラムを使用することになります。左端のコラム「6-」は、「6以下」を意味します。1から6 FP を持つ航空機は、このコラムを使用することになります。

攻撃デッキ結果チャート [B2] は、戦闘カード上であなたの FP から引き出された結果を説明します。これらは、無作為命中の数から、「集中損傷」結果、「DE」結果の航空機完全破壊の可能性までの範囲です。次いで、無作為命中の適切な総数について、爆撃機に対してチャート [B3] 上並びに迎撃機、戦闘機、護衛機に対してチャート [B6] 上でサイが振られます。

火器は、射撃の一部として給弾不良となり得ます。もしもこれが発生したら、カード・テキストに示されます。もしも発生したら、どの火器が給弾不良を起こしたか判定しなければならず（もしも複数の火器が射撃していると、無作為に判定されます）、合計火力からその火器の FP（火力）を差し引きします。次いで、調整後の火力ナンバーは、あなたが与えた命中数の判定に使用されることになります。もしもあなたの航空機が「MG FF」火器システムを持ち、それが給弾不良に選択されていたら、給弾不良は「影響なし」として扱います。

歴史的注釈: MG FF 機関砲で実施された数千発の射撃検査試験では、一度の停止も起こしませんでした。MG151 20mm に弾道性はやや劣りましたが、MG FF の信頼性に問題は全くありませんでした。

二枚目のカードを裏返します。これは、爆撃機からの防御射撃カードです。爆撃機カード上で問題となる唯一の情報、「防御射撃：X [DEFENSIVE FIRE: X]」です（X は、あなたの迎撃機への無作為命中の整数です）。迎撃機は爆撃機よりも高速なので、戦闘の各ラウンドに射程が1ずつ減少します（長射程は中射程になり、中射程は近接射程になります）。プレイヤーは、いつでも離脱して航過を終了できますが、いったん近接射程で射撃した後では、迎撃機は射撃後に離脱しなければならず、もしも存在したら自動的に護衛機と交戦状態になります。例外：離脱チャート [R4] を使用して戦闘回避に成功したか（7.1.10 を参照）又は飛行隊指揮官能力を使用した（7.9.1 を参照）、護衛機と交戦しません。ルール 7.1.10 を参照）。もしも護衛機がいなければ、旋回して同じか又は異なる爆撃機に対して二回目の航過の実施を試みることができ、又は戦闘を終了できます。プレイヤーが爆撃機に対して優位だったか又は「太陽の中から」攻撃したのでない限り、全ての戦闘は同時です。これらの場合、最初の航過の最初のラウンド中に、最初に射撃することになります。加えて、「反射神経」技能を有するプレイヤーは、出撃毎に一度、あるラウンドの最初に射撃するためにこの技能を使用できます。これは最初のラウンドのみでなく、いずれかのラウンドで使用できます。

[7.1.7] 爆撃機戦闘への射程の影響

[RANGE EFFECTS ON BOMBER COMBAT]

長射程では、迎撃機、編隊外の B-24、B-17 に1少ない無作為命中（-1 命中）が生じます。中射程では、変更はありません。近接射程では、追加1無作為命中（+1）を生み出します。編隊内の B-17 は、長射程で変更はなく、中射程で追加1命中（+1）、近接射程で追加2命中（+2）です。以下のチャートは、爆撃機目標チャート[B10]

上に表示されたごとく、爆撃機戦闘への射程の影響を概説します。

迎撃機/護衛機/戦闘機

迎撃機	編隊外の B-24/B17	編隊内の B-17
近射程	+1 命中	+2 命中
中射程	変更なし	+1 命中
長射程	-1 命中	変更なし

編隊を分散させて迎撃機の攻撃を容易にする Wfr. Gr. 21 又は R4M ロケット弾によって攻撃を受けていない限り、B-17 爆撃機は常に編隊（相互に防御射撃を提供する B-17 の「コンバット・ボックス」で、特に致命的と見なされました）内にあると見なされます。

歴史的注釈: B-24 リベレーターは高効率長弦翼が特徴の近代的な設計で、B-17 空飛ぶ要塞より長い航続距離、最高速度、爆弾積載量を可能にしました。とはいえ、B-24 はより脆弱で要塞より飛行が難しく、低速域での性能が悪く編隊飛行が困難でした。これらの理由から、B-24 のコンバット・ボックスは、B-17 のそれより防御的な効果ではるかに劣りました。

加えて、B-17 が複数の破壊発動機、又は1つの破壊と他の2つの損傷、又は4つの発動機が損傷（以上）すると、続く航過で編隊外と見なされます。撃墜されなければ、勝利ポイントの目的においてプレイヤーは「分離」の2ポイントを獲得します。

注釈: 迎撃機 vs 戦闘機と迎撃機 vs 護衛機の戦闘に、射程の影響はありません。チャート [B10] 上に注記されたごとく、その（比較的）小型の大きさ、敏捷性のため、Bf109、Me163、He162 は、長射程での爆撃機の防御射撃から追加-1の無作為命中を受けます。

[7.1.8] 爆撃機戦闘の射手損害の影響

[GUNNER DAMAGE EFFECTS ON BOMBER COMBAT]

後方射手の負傷度合についてサイが振られるいくつかの迎撃機（Bf110、Me410、Ju88）と異なり、爆撃機射手の無作為命中は抽象的な結果を創出します。爆撃機上の各射手命中は、爆撃機目標チャート [B10] 上に置かれる数字マーカー（1、2、3等）で管理されます。各射手命中について、防御射撃が1無作為命中ずつ減少します。減多はありませんが、多くの射手が負傷すると、防御射撃がゼロ命中まで減少する可能性があります。爆撃機上の搭乗員死傷結果は、操縦士、副操縦士、射手の結果になり得ます。この場合、射手についてを除き、負傷度合のサイを振ることになります。射手搭乗員の死傷は、射手命中マーカーを「1」ずつ増加させるだけです。

[7.1.9] 離脱 [BREAKING OFF]

戦闘の各航過後、プレイヤーは再び攻撃するか又は離脱するかを決めなければなりません。ある航過内における戦闘の全ラウンドは同時です（例外：もしも爆撃機に対して優位であるか、自身の「反射神経」技能を使用するか、「太陽の中から」[7.1.2] 攻撃していると、迎撃機は長射程で最初に射撃します。）

[7.1.10] 護衛機に対する戦闘 [COMBAT AGAINST ESCORTS]

もしもプレイヤーが攻撃からの離脱を選択したら、爆撃機はどれだけ損傷したとしても脱出します（そして帰路で墜落し得ます。7.4.3 を参照）。爆撃機戦闘は終了し、ここで護衛機との戦闘機戦闘が開始されます（もしも護衛機が存在すれば）。迎撃機は、もしも護衛機がいなければ又はプレイヤーが飛行隊指揮官能力（7.9.1）を持つ場合にのみ、損傷した爆撃機に二回目の航過の試みができることに注意してください。もしも護衛機が存在したら、爆撃機に対する最初の航過の終了時に護衛機との戦闘が開始されます。例外：Me 163B-1（11.10.1 を参照）。

護衛機との交戦を望まない迎撃機は、離脱チャート [R4] 上で1d6を振ることにより、この航続時間ボックスについての戦闘終了を試みることができます。迎撃機がレシプロ戦闘機（又は燃料切れの Me 163B-1）であると1～2の結果で成功し、戦闘は終了します。3～6の結果で、護衛機との戦闘が通常が発生します。迎撃機がジェット戦闘機であると、1～4の結果で離脱します。5～6の結果で、護衛機との戦闘が通常が発生します。

成功は、何らかの理由...雲中に飛び込む、護衛機が対応する前に急降下で逃げる、不注意で見過ごされる、護衛機の視界から消えること等により、これ以上の戦闘から脱出したことをあらわします。

もしも迎撃機がこの方法で戦闘を終了したら、プレイヤーはこの航続時間ボックス内で爆撃機と再交戦できません。迎撃機は1航続時間ボックス前進し、次いでプレイヤーは再び迎撃を試みるか又は着陸するかを決めます。

離脱チャート R4

迎撃機タイプ	サイの目	結果
レシプロ ¹	1～2	無事離脱
	3～6	戦闘
ジェット又はロケット ^{1 2}	1～4	無事離脱
	5～6	戦闘

¹F/B 攻撃であると、対護衛機/戦闘機戦闘の回避を試みているときに+1 drm。

²Me163Bは、燃料切れであるとレシプロ戦闘機と見なされる。

[7.1.11] 二回目の航過 [SECOND PASSES]

もしも護衛機がおらず、あなたの迎撃機が損傷した爆撃機(又は、もしも最初の爆撃機が撃墜されていたら新たなそれ)に対する別の航過を行うことに決めたら、迎撃機は再び射撃位置につくために旋回しているものと見なされ、再び長射程から手順を開始します。爆撃機に対する後の戦闘は、常に正面状態で実施されます(もしも迎撃機が最初の航過で優位を持っていたとしても、もはや持たないことを意味します)。プレイヤーは護衛機がいない場合にのみ、これを行うことができます。もしも爆撃機が護衛されていたら、7.1.10に従って離脱チャート [R4] 上で戦闘終了を試みるためにサイを振るか又は飛行隊指揮官能力(7.9.1)を持たない限り、爆撃機への最初の航過後に戦闘機戦闘を開始しなければなりません。

[7.1.12] 航過内の戦闘ラウンド [ROUND OF COMBAT IN A PASS]

ある航過内の最初のラウンドの射撃後、続く全ての攻撃ラウンドで再び2枚の新たなカードを裏返す必要があり、1枚があなたの攻撃のため、1枚は爆撃機の防御射撃のためです。迎撃機が優位で開始したか否かにかかわらず、航過の後続ラウンド内の全ての戦闘は同時です。

例: あなたの迎撃機が攻撃します。あなたは爆撃機に対して優位だったので、最初に攻撃します。攻撃は、爆撃機の射手に1命中をもたらします。これは最初に発生したため、爆撃機の応射は1無作為命中だけ減少します。二回目のラウンドは中射程で発生し、あなたは優位で開始しましたが、ここでの射撃は同時です。

例: あなたの迎撃機は、爆撃機に対して正面で攻撃します。あなたは長距離で射手に命中させます。ただし、この場合の戦闘は長射程で同時なので、次のラウンドになるまで爆撃機の防御射撃はこれによって減少しません。

[7.1.13] 連続射撃 [EXTENDED BURST]

操縦士は、連続射撃チャート [C3] を使用して更なる命中を達成するため、前方火器(のみ)からの連続射撃で射撃するリスクを冒すことができます。(通常)この結果は爆撃機への更なる損傷ですが、火器又は複数火器が給弾不良の結果になり得ます。もしも操縦士がこれを試みることを望むと、その前方火器の1つに少なくとも2弾薬ポイントを残して持っていなければならず、しかも中又は長射程でなければなりません。もしも射撃している唯一の火器(給弾不良又は弾薬切れのため)が無制限弾薬供給を持つそれであると、連続射撃を実施できません。照準部位を選択することによって通常に戦闘を準備し、次いで戦闘カードを引く前に2d6を振ります。

サイの目	結果
2	目標破壊(2弾薬消費)
3	+4命中(2弾薬消費、次いで1火器が給弾不良)
4	+3命中(2弾薬消費)
5	+2命中(2弾薬消費)
6	+2命中(2弾薬消費、次いで1火器が給弾不良)
7	+1命中(2弾薬消費)
8	+1命中(2弾薬消費、次いで全火器が給弾不良)
9	+1命中(2弾薬消費)
10	+2命中(2弾薬消費)
11	+1命中(2弾薬消費)
12	いかなる損傷も与える前に全火器が給弾不良

各射撃火器は、可能であれば2ポイントの弾薬を消費することに注意してください。受ける追加命中は、照準部位への無作為命中です。連続射撃からの追加命中は、射撃カードから少なくとも1命中が通常に達成される場合にのみ発生します。「12」が振られて射撃が発生しないのでない限り、カード・プレイからと異なり、火器の給弾不良は射撃後に発生します。

銃の給弾不良の可能性に加えて、連続射撃で射撃することの欠点は、迎撃機が連続射撃している間直線飛行するため、爆撃機の応射がそのラウンドに一時的に1無作為命中だけ増加することです。

[7.1.14] ヴェルファー・グラナーテ 21 ロケット弾 (Wfr. Gr.21) [WERFERGRANATE 21 ROCKETS]

これらのロケット弾は、B-17の緊密なコンバット・ボックスを「分断」して密集した防御火力を減少させる方法として、いくつかのドイツ軍迎撃機の型式に搭載されました。これらは、B-17の防御射程外から発射できましたが、正確性を要求されず30メートルの爆発範囲を持ちました。

ゲームでは、これらは航過の長射程ラウンドの前に最初に発射され、爆撃機は応射できません。2d6を振って航空機ディスプレイ・マットを調べ、もしも命中したら爆撃機に1～2無作為命中を与え、加えて、この航続時間ボックス内の全てのB-17は、戦闘の残りについて「編隊外」[“out of formation”]です(これは「分離」と見なされません。5.2.4を参照)。これらはB-24爆撃機に対しても使用できますが、1～2無作為命中以外の影響を持ちません(いずれにしても、これらのコンバット・ボックスは、B-17のボックスほど緊密ではありませんでした)。これらは、戦闘機や護衛機に対しては無効です。もしも「はずれ」の結果を得たら、B-17爆撃機は編隊外ではありません。

Wfr.Gr.21ロケット弾と発射筒は、大きな空気抵抗を加えました。これらを装備した航空機は、持たない航空機と比較して速度が低下しました。加えて、Wfr.Gr.21ロケット弾を装備した敏捷航空機は、敏捷と見なされません。これらを発射した後、航空機は「1」だけ増加し、敏捷航空機はその条件が復活します(発射筒は投棄できたので、航空機は「身軽」な状態に回復しました)。ただし、もしもこれらを発射できる前に損傷したら、これらを使用又は投棄できません。もしも敵戦闘機又は護衛機と遭遇し、いまだに損傷を受けていなければ、速度を増加させるため、罰則なしで戦闘開始時に投棄できます。

Bf 109やFW 190のような単発戦闘機は、Wfr.21ロケット弾を2発のみ積めますが、双発のBf 110は4発積めます。Wfr.Gr.21ロケット弾積載のBf 110G-2/R3で飛行していると、ロケット弾薬は2で、あなたはWfr.21射程ボックスから二回発射できます。



Wfr.Gr.21 ロケット・ランチャーを装備したBf 109G-6R2。

[7.1.15] R4M ロケット弾 [RAM ROCKETS]

このロケット弾は、ME 262翼下の小型木製ラック上に搭載されました。B-17の防御射程外である1000mで射撃でき、MK108 30mm機関砲弾と類似した軌道を持ち、標準のRevi 16B照準器を使用できました。

ゲームでは、航過の長射程ラウンドの前に最初に射撃でき、爆撃機は応射できません。2d6を振って航空機ディスプレイ・マットを調べ、命中したら爆撃機に1～2無作為命中を与え、更にこの航続時間ボックス内の全B-17は、戦闘の残りについて「編隊外」です。これはB-24爆撃機に対して使用できますが、1～2無作為命中以外の効果はありません(そのコンバット・ボックスが、B-17のボックスほど緊密でなかったため)。これは戦闘機又は護衛機に対しては無効です。「はずれ」の結果を得たら、B-17爆撃機は編隊外ではありません。

R4Mロケット弾を装備したMe 262A-1bは1だけ速度が低下し、R4Mロケット弾の射撃後に1だけ増加します。戦闘機損傷チャート[B6]上のWfr.Gr.21の結果は、R4Mロケット弾の結果です。もしもこれらを発射できる前に損傷したら、これらを使用又は投棄で

きません。もしも敵戦闘機又は護衛機と遭遇し、いまだに損傷を受けていなければ、速度を増加させるため、罰則なしで戦闘開始時に投棄できます。

[7.1.16] 弾薬の使用 [AMMUNITION USE]

各火器は、射撃するとき毎に1ポイントの弾薬を消費します（例外：連続射撃。7.1.13）。いくつかの火器（一般的には機関銃）は、その弾薬が管理されないことを示すため、弾薬について「無制限」シンボルを持ちます。なぜならば、これらの火器は、通常の出撃過程で射撃するよりも多くの弾薬を持つからです。連合軍戦闘機は、基本ゲームでは射撃した弾薬を管理しません（例外：10.9 連合軍戦闘機の弾薬ポイントと 10.10 選択迎撃機 MG 弾薬を参照）。いかなる場合も、あなたは爆撃機に対して長射程又は中射程で射撃することを要求されません（例えば、弾薬を保持するため）。ただし、爆撃機は、可能であれば常に各射程であなたを射撃します。

[7.2] 護衛機又は戦闘機との戦闘（戦闘機戦闘）

[COMBAT WITH ESCORTS OR FIGHTERS (FIGHTER COMBAT)]

[7.2.1] 護衛機又は戦闘機に対する戦闘手順

[COMBAT PROCEDURE AGAINST ESCORTS OR FIGHTERS]

制空戦闘機と遭遇する可能性があり、これはイギリス軍又はアメリカ軍のどちらかです。遭遇した戦闘機のタイプを判定するため、航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上でサイを振ります。アメリカ軍戦闘機については最初のコラムを、イギリス軍戦闘機については二番目のコラムを使用します。爆撃機が含まれないため、これは戦闘を単純化します。

Interceptor Ace 1943-44 と異なり、*Interceptor Ace 1944-45* では全ての爆撃機編隊が護衛戦闘機を持ちます。プレイヤーの迎撃機は最初に爆撃機を攻撃でき、又は最初に護衛機を攻撃できます。もしも最初に護衛機と闘っていると、あなたの迎撃機と戦闘機戦闘を開始し、迎撃のサイ振りで列記された向きを持ちます。これは、優位、劣位、正面、太陽の中からのいずれかになります。

ただし、もしも迎撃のサイ振りが劣位だったら、あなたは最初に爆撃機を攻撃できず護衛機と交戦しなければなりません。最初に爆撃機と交戦するかどうかはあなたの選択ですが、迎撃のサイ振りが優位又は正面又は太陽の中からの向きだったら開始します。通常、あなたは護衛機との戦闘を回避できないことに注意してください（例外：7.1.10、7.9.1）。—あなたは、最初にこれらと闘うか、又は爆撃機を攻撃した後のどちらかになります。

[7.2.2] 開始時の向き [STARTING ORIENTATION]

あなたの航空機と適切な敵戦闘機／護衛機を戦闘機目標チャート [B11] 上に置きます。5つの向きの可能性があります。

1. 正面 [Head-on] (航空機は互いに向き合っている)
2. 優位 [Adantaged] (敵航空機が 90 度横に回る)
3. 劣位 [Disadvantaged] (あなたの航空機が 90 度横に回る)
4. 追尾 [Tailing] (1機の航空機が他方の航空機に関して完全に後方へ回る)
5. 太陽の中から [Out of the Sun] (あなたの航空機は優位で開始し、射撃を獲得し、敵の航空機は防御カードを裏返さない)

サイを振った初期の向きにかかわらず、もしも最初に爆撃機の攻撃を選択したら、戦闘機戦闘がプレイヤーの「劣位」で開始されることを忘れないでください。

[7.2.2.1] ここで戦闘が開始されます。もしも敵の航空機に向いていると（正面、優位、追尾のいずれかで）、あなたは前方火器で射撃でき、あなたが裏返した戦闘カードの最上部の適切な火力コラムを使用します。敵の航空機は、もしもあなたに向いていると応射することになり、そうでなければ、カードを裏返して防御セクションを使用します。戦闘機戦闘は中射程と見なされ、それ故、迎撃機と戦闘機／護衛機との間の戦闘に射程の影響はありません。

[7.2.2.2] もしもあなたが正面 [Head-on] であると、あなたの戦闘カードの防御セクションを使用するか、又はあなたの列機に援護を要請してそのテキストを使用することのどちらかにより、射撃せず直ちに防御に行くことも選択できます。別の選択肢として、あなたはカードを引く代わりに標準機動を選択できます。それは、以下のとおりです。

—**急旋回 [Tight Turn]** 1 だけ（又はもしも敏捷であると 2）位置を改善する。

—**螺旋横転 [Barrel Roll]** 2 命中を回避する。

[7.2.2.3] もしもあなたが劣位であるか（すなわち、敵の戦闘機／護衛機があなたに対して優位）、又は追尾されていると、あなたは3つの選択肢を持ちます：。

1. 次に裏返すカードの防御オプションを使用することで、防御へ行くことを選択できます。
2. 列機に援護を要請でき、裏返したカードからのテキストを使用します。両方を行うことはできず、カードを裏返す前に1つを選択しなければなりません。列機は、もしも存在しないか、損傷状態か、あなたの無線機が機能不全状態であると、援護できません。この場合、あなたは劣位又は追尾されている間に、戦闘カードの防御オプションのみを使用できます。
3. 三番目の選択肢は、カードを引く代わりに2つの「標準機動」の1つを使用することです。

[7.2.2.4] もしもあなたが劣位か又は追尾されており、後方射手を持つと、防御のために最初のカードを裏返すのと同時に、射撃するために二枚目のカードを裏返すこともできます。後方射手は、あなたを追尾している戦闘機／護衛機を射撃するため、裏返したカードの「防御射撃」セクションを使用します（爆撃機が防御射撃で射撃するのと同様に）。

[7.2.2.5] 追尾されている航空機は、もしもいずれかの命中を受けたら、1 ボーナス「機尾」命中を被ることになります。これは、全ての損傷を回避する防御カードによって、又は技能と／又は受けている命中数をゼロへ減少させる防御カードの組み合わせによって回避されることになります。

[7.2.2.6] 射撃又は防御選択を行って両カードを裏返した後、同時に結果を適用します。敵の戦闘機／護衛機が大損害を与え、あなたの防御カードによって完全に無効化されるか、又はその逆になる可能性があります。より一般的には、命中損傷が減少し、ときにはあなたの向きが1又は2位置だけ改善されます。防御的な移動は、遭遇戦を終了させる可能性があります。

[7.2.2.7] 両カードが裏返されて結果が適用された後、戦闘ラウンドの最終アクションとして、主導権について主導権チャート [B12] 上で2機の航空機はサイを振ります。このサイ振りは、航空機の向きを互いに調整します。各向きの改善は、他方の航空機に関して 90 度の「シフト」です。例えば、もしもあなたが追尾されており、あなたの主導権のサイ振りが「2位置を獲得」と述べると、あなたはここで敵の戦闘機／護衛機と正面から向き合うことになります。もしもあなたが劣位で2位置を獲得すると、ここで敵の戦闘機／護衛機に対して優位になります（あなたは正面へ移り、敵機は横側へ移ります）。あなたは敵機の追尾を超えて改善できません。敵機は、あなたの追尾を超えて改善できません。

[7.2.2.8] ジェット戦闘機 (Me 262, He 162, Go 229) は、主導権チャート [B12] 上で主導権について振る前に1位置を失います。

[7.2.2.9] 「敏捷」航空機 (Bf109, Me163, スピットファイア, P-51) は、発動機又は操縦系に損傷を被っていない限り、その主導権変換の終了時に主導権のサイ振りに「2」を加えます。これらは、発動機又は操縦系に損傷を被っていない限り、急旋回を実施しているとき（カード引き又は標準機動として選択したかのどちらか）、1ではなく2位置ずつの改善も獲得します。

[7.2.2.10] ここで、あなたは新たな向きで次の戦闘ラウンドを実施し、1機の航空機が撃墜されるか、又は逃走して戦闘終了に成功するまで継続します。護衛機又は戦闘機を撃墜（又は逃走）した後、あなたは正面の向きで開始する他の敵機との交戦を選択するか、又は完全に遭遇戦を終了できます。迎撃機は、戦闘機戦闘を実施した後に、航続時間ボックス内で爆撃機と交戦できません。もしも戦闘機戦闘後に爆撃機との交戦を望むと、1航続時間ボックス前進し、迎撃チャート [B1] 上で迎撃について再びサイを振らなければなりません。もしもこれが着陸ボックス内又はグレイ・アウト状態に置くと、燃料が不足して代わりに着陸しなければなりません。

戦闘機戦闘の例 [FIGHTER COMBAT EXAMPLE] :

Fw190 A-8R7 が、P-47D と開始時に「正面」で交戦しています。B11 チャート上で、両航空機は互いに向き合って置かれます。プレイヤーは、何もしないで「12」時攻撃を行うことを望まず、防御へ行くことで開始します。P-47 の攻撃のためにカード#19 を裏返し、3無作為命中を与えることを確認します。次いで、自身の防御カード#23 を裏返します。防御テキストは、彼がジャンデル機動を実行して全ての損傷を回避し、自身の位置を1だけ改善したと述べます。これは、いまやプレイヤーが P-47D に対して優位なので、P-47 が横に向いたことを意味します。最初のラウンドを終了するため、プレイヤーは主導権についてサイを振ります。P-47 は21 の速度を持ち、Fw-190 A-8R7 は19 の速度を持ちます。サイコロが振られる前に1ポイントの優位を P-47 の主導権に与える効力があるため、プレイヤーは自身の MW-50 ブーストのために1を加えます。次いで、2つのサイコロ（1つは自機のため、1つは P-47D のため）を振ります。サイの目は、「2」（自機）と「4」（P-47D）です。P-47 の実質主導権は +3（4+1対2）の3ポイント差で、P-47 は1位置改善を獲得します。それ故、最初のラウンドの終了では、両機が正面に戻ります。戦闘の二番目のラウンドが開始され、この過程が繰り返されます。

[7.2.3] 列機の能力と使用 [WINGMAN ABILITIES AND USE]

あなたの列機の任務は、戦闘中にあなたを防護することです。ただし、戦争のこの段階で、ドイツ軍は数で圧倒されていたため、ときには彼は自身の生命維持に忙殺されることになります。ゲームにおける列機は幾分抽象化され—その損傷を特に管理しない概念上の航空機で彼は飛行します。ただし、彼は技能を修得してエースになり得ます。あなたの列機を使用することで、防御テキストを使用するためにカードを獲得しなくて済むことを認識するのは重要です。—あなたは防御テキストを使用するか、又はあなたを援護するため列機に要請します。あなたは、同じ戦闘ラウンドに両方を獲得することはできません。以下のルールは、彼の能力と使用を規定します。

[7.2.3.1] 列機の爆撃機攻撃 [WINGMAN ATTACKS ON BOMBERS]

あなたが攻撃を開始すると同時に、列機の爆撃機攻撃チャート [W1] を使用することで、列機に爆撃機の攻撃を命じることができます。あなたが攻撃した後に、これを解決します。通常、列機の損失/損傷は対護衛機戦闘で不利な結果を持つことになるため、これは護衛機の存在を恐れる必要がない出撃で行われます。この攻撃は、完全に任意です。—あなたは列機の戦果を積み上げを要求されません。列機はもしも損傷状態であると攻撃できません。爆撃機に対する列機の攻撃は迎撃機と同様の方法で射程によって修正され（7.1.7 を参照）、もしも列機が4無作為命中を与えたら、近接射程で5と長射程で3を与えます。あなたは彼が長射程で攻撃することを要求されず—望むのであれば、罰則又は応射なしで、彼が接近するときまで待つことができます（爆撃機又はコンパクト・ボックスは、あなたに射撃を集中していると仮定されます）。列機は、常に爆撃機からのあなたと同じ射程にいるものと見なされます。

中射程で太陽の中から爆撃機（のみ）に対して列機を使用しているとき、列機の爆撃攻撃チャート [W1] 上でサイを振っているときに列機へのいかなる損傷結果も無視します。

[7.2.3.2] 列機の戦闘機/護衛機攻撃 [WINGMAN ATTACKS ON FIGHTERS/ESCORT]

あなたは、列機にあなたの援護を命令できます（あなたの無線機が機能状態で、列機が損傷又は不在でないと仮定します）。何枚かのカードは、列機が何も行きません（彼は自らの問題に忙殺されていると見なされます）。何枚かのカードは、列機が列記された一定の火力で攻撃すると述べます。この攻撃について、列機は別の戦闘カードを裏返し、結果を修正するために自身の技能を使用できます（照準、慣熟等）。最重要なのは、あなたの主要航空機に忙殺されているため、敵の戦闘機/護衛機が防御カードを引かないということです。この方法で、あなたの列機は敵の戦闘機/護衛機を撃墜する可能性があり、この場合あなたは自動的に交戦離脱したと見なされます。損傷状態の列機は、攻撃又はあなたを援護できず、それはあなたが交戦の早い段階で爆撃機を攻撃して損傷するリスクを彼に望まないかもしれないことを意味します。

[7.2.3.3] 列機の経験値 [WINGMAN EXPERIENCE] あなたの列機は、0経験ポイントを持って開始し、あなたと同じ割合で経験を獲得します。彼は大部分の技能を購入できます（技能リストを参照）。彼は褒彰も受けますが、常にあなたと同じか又は非常に類似した型

の航空機で飛行していると思なされるため、栄誉は管理しません。

注釈: 列機が何らかの技能を獲得する前は、多数のカードがあなたを助けない結果となるため、その使用は「投機的な博打」になり得ます。ただし、いったん彼が熟練者になると（そして戦闘で最初に引いたカードが気に入らなければ、二枚目のカードを引くことができます）、防御テキストの代わりに彼を使用することがより良い選択肢になります。

[7.3] 交戦離脱 [DISENGAGING]

あなたが交戦離脱を望む多くのときがあります（例えば、全ての前方火器が機能不全状態になる場合）。あなたは射撃の代わりにアクションとしてのみ、これを行うことを選択できます（あなたは、敵の戦闘機/護衛機に対して追尾又は優位でなければなりません）。

もしもあなたが敵の航空機を追尾していると、交戦離脱は自動的に、交戦は終了します。もしもあなたが優位でレシプロ戦闘機で飛行していると、1d6 の1～4で交戦離脱に成功し、5～6で失敗です。ロケット又はジェット戦闘機で飛行していると、1d6 の1～5で交戦離脱に成功し、6で失敗です。もしも離脱に失敗したら、敵の航空機が1位置を獲得し、次いで戦闘のそのラウンドが終了し、あなたは通常に主導権についてサイを振り、戦闘を継続します。燃料切れの Me 163B-1 は、交戦離脱の目的においてレシプロ機と見なされます。

[7.3.1] 敵機の交戦離脱 [ENEMY DISENGAGEMENT]

戦闘機タイプ	サイの目	結果
友軍レシプロ戦闘機	1～4	交戦離脱
	5～6	戦闘継続
ジェット 又はロケット	1～5	交戦離脱
	6	戦闘継続
敵戦闘機	1～4	交戦離脱
	5～6	戦闘継続

敵の戦闘機/護衛機は、以下の状況の1つ以上が発生したら交戦離脱を試みることになります。:

- ・操縦士が負傷する（軽傷又は重傷）
- ・全前方火器が機能不全状態か又は弾薬切れ
- ・敵戦闘機の燃料タンクが漏洩している
- ・酸素装置が機能不全。

このアクションは、射撃の代わりに発生します。もしもあなたが追尾していると、それは成功し、戦闘は終了します。もしもあなたに対して優位であると、1d6 の1～4で成功し、5～6で失敗です。もしも失敗したら、あなたは1位置を獲得し、戦闘は継続します。もしも彼が正面、劣位、被追尾状態であると、交戦離脱を試みるための位置につくまで、防御カードの引きを継続することになります。

[7.3.2] 相互交戦離脱 [MUTUAL DISENGAGEMENT]

もしもあなたと敵戦闘機/護衛機の両方が交戦離脱を強制されたら（例えば、両戦闘機が漏洩している燃料タンクを持つ）、交戦離脱は自動的に（すなわち、交戦離脱についてサイを振る必要はありません）。

[7.3.3] 友軍機の交戦離脱 [FRIENDLY DISENGAGEMENT]

もしもあなたが爆撃機を攻撃していると、射撃が発生する前のいずれかの瞬間に交戦離脱できます（長、中、近接射程）。護衛機の注意から脱出することを試みない限り、あなたは護衛機に直面しなければならいかもしれません（7.1.10 を参照）。

交戦離脱の試みは、以下のいずれかの状況が発生すると強制的です。:

- ・あなたの迎撃機が漏洩している燃料タンクを持つ。
- ・あなたの酸素装置が機能不全。
- ・あなたが重傷（SW）を負う。
- ・あなたの迎撃機が燃料切れ（Me 163B-1 のみ、11.10 を参照）。

[7.4] 航空機の損傷 [AIRCRAFT DAMAGE]

もしも航空機が、その機体、どちらかの翼、操縦系の限界値を満たすか、又は全ての発動機が機能不全になると、撃墜されたと思なされます。燃料タンクの火災も、全搭乗員が焼かれるため、航空機が失われる結果となります。燃料タンクの爆発は致命的で、航空機

の損失と全搭乗員が戦死の結果にもなります。爆弾倉内の爆発も、爆撃機を破壊します。

迎撃機は、もしも爆弾がまだ機上にあると、これが発生したときに迎撃機が近接射程にあると、爆発について「7」以上が振られたら爆発した爆撃機から損傷を受ける可能性があります。2d6 の「2」又は「12」で、迎撃機は1d6の無作為命中を受けます。

すでに機能不全状態のある系統に対する二度目の損傷は、代わりに「影響なし」です。例えば、あなたは一度のみ酸素装置を破壊される可能性があります。ただし、大部分の系統（発動機、翼、機体、操縦等）は、破壊するために複数損傷の結果を要求されます。

カード上の「DE」結果は、その航空機が直ちに撃破されることを意味します。このような結果は、発動機故障、機尾全体部分の欠落、翼の切断のようなことも包含します。目標が撃破されたとき、出撃ログ・シート上でそれを円で囲みます。「DE」の結果は、防御機動又は無作為命中を減少させるカードによって無効にされず「全ての損傷を回避する [avoid all damage]」と述べるカードによってのみ無効になります。



戦闘出撃後、Bf 109 の尾部損傷を調べる地上整備員。

[7.4.1] 戦闘機への損傷 [DAMAGE TO FIGHTER AIRCRAFT]

ドイツ軍の迎撃機は、爆撃機の防御射撃又は戦闘機あるいは護衛機からのカード・デッキから損傷を受ける可能性があります。もしも集中損傷（「GP」の結果）が発生したら、爆撃機と集中損傷チャート [B3] から来ます。戦闘機への全ての集中損傷は「機体」コラムを使用し、射手の結果は無視します（たとえその航空機が Me410、Ju88、Bf110 であっても無視します）。他の全ての損傷は、戦闘機損傷チャート [B6] 上で無作為に振られます。もしもプレイヤーが燃料タンク命中を受けて爆発を振ると、ゲームは終了します（この場合、落下傘脱出の試みは認められません）。

P-47 と Fw190 シリーズは、その星型発動機の大きさと重量のため、それらが受ける最初の発動機命中を無視します。最初の発動機損傷が「吸収」されたことを示すため、「発動機装甲 [Engine Armor]」状態ボックス上に損傷マーカーを置きます。続く発動機命中は、実際に発動機を損傷させます。加えて、これらは、最初の発動機命中の損傷から「1」速度損失のみを被ります。二回目の命中で、-2 速度を受けます。

FW 190D-9（前期と後期型の両方）と Ta 152H-1 は列型発動機を装備しましたが、その環状ラジエーターの正面に装甲リングを装着していたため、やはり最初の発動機命中を無視します。最初の発動機損傷が「吸収」されたことを示すため、「発動機装甲」状態ボックス上に損傷マーカーを置きます。続く発動機命中は、実際に発動機を損傷させます。

単発航空機が損傷を受けるときの発動機命中に関しては、戦闘機損傷チャート [B6] 上の「左」と「右」の文字は無視します。この場合、これらは全て単純な発動機命中です。Do 335 の場合は、もしも「左発動機」が損傷を受けたら、実際には前部発動機に適用します。「右発動機」への損傷は、後部発動機に適用します。

損傷の様々な影響は、航空機損傷リスト・チャート [B4] 上に列記され、直ちに航空機に適用しなければなりません。

発動機の損傷は、戦闘を終了することから航空機を排除せず—その出撃内の更なる迎撃のみを妨害又は排除します。損傷した発動機は、速度を「2」だけ減少させます（例外：星型発動機への最初の損傷）。もしも双発機の1発動機のみが機能不全状態であると、速度は「4」だけ減少します。これは、各戦闘ラウンド終了時の主導権のサイ振りについて、厳しい影響を持ちます。稀にあなたの航空機の速度が爆撃機のそれよりも低い場合（例えば、Bf 110G-2/R3 の1発動機が機能不全でその他が損傷）、あなたは爆撃機編隊を迎撃できません。もちろん、もしも発動機（又は双発機の両発動機）が機能

不全状態であると、迎撃機は直ちに緊急着陸のために滑空しなければなりません（着陸チャート [B7]）。二者択一で、搭乗員は落下傘チャート [B8] 上でサイを振ることで機外脱出ができます。

もしもプレイヤーの乗機が撃破されたら、機外脱出についてサイを振ります。（例外：あなたは燃料タンクの爆発によって破壊された飛行機から落下傘脱出ができません。この場合、あなたは戦死してゲームが終了します。）

操縦士（並びに、もしも存在したら射手）は、乗機が撃破されたら、落下傘脱出を試みることができます。たとえ撃破されていなくても、ドイツ軍操縦士は戦闘のいずれかのラウンド終了時に自機から脱出することを決断できます。通常、これはあなたが重傷を負い、戦闘の次のラウンドにあなたが生き残るか十分に疑わしいまでに乗機が撃たれた場合です。この選択は、戦闘を終了させます。チャート [B8] 上で、落下傘脱出する各搭乗員についてサイを振ります。

損傷の注釈：FuG25a は、地上高射砲員の友軍機識別を補助するための電気式「敵味方識別」装置でした。その効果は基本ゲームでモデル化されておらず、友軍の高射砲射撃に対処することはありません（例外：選択ルール、ボーデンブラッテ作戦 [10.16]）。この装置は、幸いにも、主に人命に影響を持たずに損傷を与える別の系統として含まれます。もしも損傷したら、航空機ディスプレイ・マット上であらわされない「影響なし」として扱われます。

[7.4.2] 戦闘後 [POST COMBAT]

プレイヤーは、戦闘後にももしも望むのであれば、損傷のためにその出撃から帰還できます。単に、あなたの航空機マーカーを着陸ボックスに直接移し、着陸についてサイを振ります。

燃料タンクの漏洩と酸素装置の損傷は、爆撃機に対する航過の終了時に、航空機の帰還を強制します。戦闘機戦闘では、成功するか撃破されるまで、交戦離脱を試みなければなりません。

損傷は、飛行中に修理できません。着陸後、ドイツ軍迎撃機の修理は、以下によって行われます。：

- ・1～3系統損傷：次の出撃までに修理済です。
- ・4～5系統損傷：修理のために1出撃を失います。
- ・6+系統損傷：航空機は廃棄され、新たな航空機を受け取ります。新たな航空機を待つために1出撃を失います。

航空機は、損傷系統を超えて命中を持ち得ることに注意してください。例えば、2機体命中を有す航空機は、1系統損傷のみを持ちます。：機体、左翼、右翼は、異なる系統と見なされます。

給弾不良の火器と搭乗員の死傷は、修理の目的において「命中」としてカウントしません。（例外：NCOの懇願能力 [7.9.2] を参照）。損傷火器（チャート B6 で振られた）は、損傷系統としてカウントします（全ての火器は、1系統のみとしてカウントします）。

例：あなたの Me 262A-1a は、着陸後に以下の損傷を持ちます。：FuG16 無線機、酸素、Jumo 004B 左発動機機能不全（2命中）、2右翼命中。命中の合計数は6ですが、Me 262 は4系統のみの損傷を持ちます。あなたは、修理のために1出撃を失います。

[7.4.3] 戦闘損傷による航空機損失

[AIRCRAFT LOSS DUE TO BATTLE DAMAGE]

あなたが何らかの理由で戦闘を離脱しなければならない前に、撃墜するために十分な損傷を与えられなかったとしても、敵航空機が英国に帰還しない可能性があります。以下の公式を使用します。：

1d10 のサイ振りの「1」で、損傷した航空機は本国へ到着する前に墜落します。以下のそれぞれのために-1drm を加えます。

- ・各発動機機能不全（損傷ではない）。
- ・燃料タンク漏洩
- ・操縦士が戦死/重傷
- ・副操縦士が戦死/重傷
- ・航空機破壊に1ポイント不足する何らかの系統。

例：B-17 爆撃機が1発動機損傷、2機能不全、左翼に3命中を受けています。左翼は4命中のみ受けることができるため1を加え、機能不全の発動機は各1を加えます。損傷状態の発動機は、影響を持ちません。損傷した爆撃機は、帰投中の墜落をチェックするときに-3drm を適用します。

あなたは、このような撃墜（爆撃機又は戦闘機/護衛機が帰投中に墜落）について、誰かに視認されていた場合にのみ認定されます。1d6 の「1～2」で、あなたはこの撃墜を認定されます。（例外：サイを振ることなしで認定を与える無作為イベントがあります。）

[7.4.4] 着陸の手順 [LANDING PROCEDURE]

もしも飛行機が損傷状態か又は操縦士が負傷していると、着陸は危険な手順になる可能性があります。全ての修正を合計して着陸チャート [B7] 上でサイを振り、もしもあれば結果を適用します。

[7.4.5] 強制着陸 [FORCED LANDING]

迎撃機は、戦闘後に着陸を強制され得ます（例えば、もしも1つ又はときには両発動機が命中を受けて機能不全になる場合）、又は燃料タンクの漏洩を被っていたら。このような場合、航空機は基地へ帰還しないことになります。プレイヤーは、この時点で2つの選択肢を持ちます。:

1. 機外脱出 [Bailing out] 落下傘チャート [B8] 上で各搭乗員についてサイを振ります。
2. 緊急発着場又は道路に+1 drm で不時着を行います。もしもプレイヤーがこれを行うことを選択したら（おそらく、負傷した搭乗員を救おうと試みて）、彼は自身の着陸修正を合計し、着陸チャート [B7] 上でサイを振らなければなりません。たとえ着陸に成功したとしても、通常基地へ戻るために旅をして、次の出撃は失われます。

[7.4.6] 荒い着陸と事故着陸 [ROUGH AND CRASH LANDINGS]

着陸チャート上で十分に悪い目は、荒い着陸（各搭乗員が軽傷を受け、航空機は修理のために1出撃を失います）又は事故着陸（各搭乗員メンバーが負傷を受け一負傷度合についてサイを振ります。航空機は破壊して廃棄されます）。着陸チャートの極端な目（16+の目）で、航空機は着陸中に破壊されて全搭乗員が死亡します。

[7.4.7] 搭乗員の死傷 [CREW INJURY]

通常、迎撃機は操縦士のみを持ちますが、ゲームにおけるいくつかの型は後方射手を持ちます。各搭乗員の死傷は、時間の損失又は補充の結果になり得ます。

Bordschütze（後方射手）が存在しないときに死傷が要求される目では、「影響なし」として扱われます。

搭乗員死傷から3つの結果が生じ得ます。:軽傷(LW)、重傷(SW)、戦死(KIA)です。

[7.4.8] 負傷期間と影響 [INJURY DURATION AND EFFECTS]

LW : 1出撃を失います。着陸のサイ振りは+1 drm を受けます。落下傘のサイ振りは+2 drm を受けます。主導権のサイ振りは-1 drm を受けます。射撃しているときに-1 無作為命中を適用します。もしもこれが操縦士以外の他の搭乗員であると、補充として一時的な搭乗員を使用します。彼はいかなる技能も持っていないと見なされます。

SW : 着陸のサイ振りは+2 drm を受けます。着陸後、その搭乗員が失う出撃の数を判定するため、重傷解決チャート [C2] 上で2d6を振ります。もしもSWが操縦士に発生したら、爆撃機又は戦闘機戦闘に対する現行射撃航過の完了時に、あなたは直ちに戦闘の離脱を試みなければなりません。落下傘のサイ振りは+3 drm を受けます。主導権のサイ振りは-2 drm を受けます。射撃しているときに-2 無作為命中を適用します。技能は使用できません。もしもこれが操縦士以外の他の搭乗員であると、補充として一時的な搭乗員を使用します。彼はいかなる技能も持っていないと見なされます。いったん旧搭乗員が病院から解放されても、あなたがその復帰を望まないほど補充搭乗員が十分な技能に向上することもあります。あなたは、旧搭乗員を復帰させることを要求されませんが、望むのであればできます。あなたの選択です。

KIA : もしもこれが後方射手であると、次の任務のために新たな種類の搭乗員を単に補充します。補充は、技能やポイントを持ちません。もしも操縦士がKIAであると、ゲームはその時点で終了します。

航空機損傷リスト・チャート [B4] は、死傷の全ての影響の概要を含みます。

[7.5] 天候の影響 [WEATHER EFFECTS]

各出撃の天候については、天候チャート [B9] 上でサイを振ります。天候は、アメリカ軍が空襲を実施するためには明らかに良好でしたが、長距離に及ぶため、あなたの着陸飛行場の天候が悪い、又は悪化するかも知れず、同様に戦闘高度で異なることもあり得ます。

1944年11月又は1945年1月であると、天候チャート [B9] 上で+1を適用します。

1944年12月であると、天候チャート [B9] 上で+2を適用します。

「良好」天候以外の結果では、天候は着陸のサイの目に負の影響を持ちます。もしも着陸しているときの天候が「良好」以外であると、適切な修正（+1又は+2）を適用します。

注釈 : 戦闘に別の影響を持ち得る雲の有無は、戦闘カードの異なる結果を介して主に抽象化されます。何人かのプレイヤーは、天候の影響を少し単純化したと思うかもしれませんが、それは正解です。一ヶ月間に主力の空襲が8回以下であるため、少なくとも空襲が選択された日は空襲を行うのに十分良好で、それ故迎撃にも十分良好だと仮定しました（史実で起きたごとく）。着陸修正は、あなたの着陸飛行場上空で発生し得る局地的な嵐を考慮しています。

[7.6] 落下傘脱出 [PARACHUTING TO SAFETY]

ときには、あなたは爆撃機又は連合軍戦闘機によって撃墜されます。そのような場合、搭乗員は落下傘脱出の試みが認められます。落下傘チャート [B8] 上で、各搭乗員についてサイを振ります。この時点で、あなたが落下傘のサイ振りで生き残っていると仮定すると、あなたが新たな航空機を受領して基地へ戻る間、次の出撃を失うことになります。落下傘脱出の試みが排除される唯一のことは、燃料タンクの爆発です。プレイヤーは、それでも落下傘チャート [B8] 上で+1 drm を適用し、カードの「DE」結果から落下傘脱出できます。

[7.7] 搭乗員の技能 [CREW SKILLS]

様々な搭乗員メンバーは、年の経過中に技能を増加させることができます。4出撃飛行毎に（撃墜数にかかわらず）、各搭乗員は技能を「購入」するために消費できる1経験ポイントを獲得します。負傷、飛行機修理、航続外への襲撃、その他の理由のために飛ばされた出撃は、経験ポイントの獲得に対してカウントしません。技能は、購入するために異なる量の経験ポイントがかかります。技能効果リスト・チャート [B5] は、全ての技能とコストの概要を与え、下記のルール内に完全な説明を持ちます。

もしもあなたが *Inteceptoeor Ace 1943-44* と *Interceptor Ace 1944-45* を組み合わせることを選択したら、ゲームは1943年3月に開始し、操縦士は1経験ポイント（もしも士官であると）又は2経験ポイント（もしもNCOであると）を持ってゲームを開始します。これは、飛行学校を卒業したため、NCOについては飛行学校前の（一般的に）長期勤務の総合経験から認められます。

もしも *Interceptor Ace 1944-45* の標準ゲームをプレイすると、ゲームは1944年3月に開始し、飛行学校での飛行時間短縮のため、操縦士は0経験ポイント（もしも士官であると）又は1経験ポイント（もしもNCOであると）を持ってゲームを開始します。

技能は、下に列記されるごとく、ゲーム・プレイ中に様々な特典を提供します。各技能を購入するためのコストは、技能名の後のカッコ内に列記されます。

技能 [SKILLS]

射撃 [Gunnery] (5) [全搭乗員] この技能は、プレイヤーが射撃しているときに追加の1無作為命中を与えます。もしも前方火器で射撃しているときに通常の命中が得られるときに与えられます（後方銃手については、後方機銃を射撃しているとき）。これは、爆撃機と護衛機/戦闘機戦闘の両方に適用します。

列機については、これは列機の対爆撃機戦闘で彼に-1サイの目を与えます。

照準 [AIM] (6) [操縦士/列機のみ] この技能は、照準選択したタイプに1「ボーナス」命中を適用するための能力をプレイヤーに与えます。プレイヤー諸氏は、翼（左又は右）又は機体を照準できます。この技能は、爆撃機に対する前方攻撃のみに適用します。「照準」技能は、プレイヤーが目標航空機の特定位を「照準」するメカニクスと混同しないでください。この手順は、常に発生します。

列機については、これは列機の対爆撃機戦闘で彼に-1サイの目を与えます（「射撃」と蓄積し、両技能で彼は-2を受け取ります）。

正確性 [PRECISION] (3) [操縦士のみ] 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ません。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です。

第六感 [SIXTH SENSE] (4) [操縦士のみ] 操縦士は、差し迫った危険を予知する感覚を持ちます。出撃毎に一度、彼に対する戦闘カードの「DE」結果は、代わりに2無作為命中に変換されます。

慣熟 [EXPERT] (3) [操縦士/列機のみ] 操縦士は、現在の航空機シリーズ：Bf110、Fw190等に「慣熟」することができます。この技能は、もしもプレイヤーが望むのであれば、出撃毎に1枚の戦闘カードの引き直しをプレイヤーに認めます。たとえ低い慣熟であっても、新たなカードの結果と／又はイベントを使用しなければなりません。この技能は、購入された全ての航空機シリーズに適用します。

指揮統率 [LEADERSHIP] (3) [操縦士のみ] 操縦士の別の搭乗員と列機は、4任務毎に1の割合ではなく3任務毎に1の割合で経験を獲得します。

A.C.M. (4) [操縦士のみ] 航空戦闘機動は、爆撃から防御射撃を受けているとき又は戦闘機あるいは護衛機によって攻撃されているとき、1少ない無作為命中を受けます。注釈：Interceptor Ace 1943-44のA.C.M.と異なり、主導権チャート [B12] に+1drmを与えません。

S.A. (2) [操縦士/射手] 搭乗員内の各状況認識技能は、主導権のサイ振りに「+1」を与えます（蓄積）。

反射神経 [REFLEXES] (1) [操縦士のみ] この技能は、戦闘ラウンドの主導権サイ振りの後に1位置を獲得するか、又はあるラウンドの最初に射撃することを認めます。出撃毎に一度使用できます。戦闘機/護衛機に対して最初に射撃することは、もしも他方の航空機が防御カードを裏返しても、いかなる命中回避も発生しないことを意味します。向きの改善（例えば、急旋回から）も発生します。

航法 [NAIGATION] (1) [操縦士のみ] この技能は、迎撃チャート [B1] 内の「域外の空襲 [“Raid not Located”]」結果を無効にし、結果を「優位 [“Advantaged”]」に変換します。迎撃チャート [B1] 上の「劣位 [“Disadvantaged”]」の1つを「正面 [“Head On”]」にも変換します（チャートの注釈3を参照）。

着陸 [LANDING] (1) [操縦士のみ] この技能は、着陸チャート [B7] に「-1」修正を認めます。

落下傘 [PARACHUTE] (1) [全搭乗員] この技能は、落下傘チャート [B8] に「-1」修正を認めます。

兵器保守 [WEAPONS MAINTENANCE] (2) [射手のみ] この技能は、出撃毎に一度、連続射撃又は戦闘カードのどちらかの最初（のみ）の「給弾不良」結果をプレイヤーが無視することを認めます。

[7.8] 褒彰 [AWARDS]

ゲームでの様々な褒彰は、ルフトヴァッフェの戦闘機操縦士に与えられた主な褒彰をあらわします。各褒彰は、プレイヤーに1荣誉ポイントを提供し（そして彼の荣誉レベルも1ずつ上昇します）、航空機を更新するため又は新たな部隊へ転属するため適宜に消費できます。下に列記された褒彰には、プレイヤー諸氏に荣誉ポイントを提供する事柄もあります。

[7.8.1] 戦傷章 [THE WOUNDED BADGE]

この褒彰は、黒、銀、金の3等級で授けられました。戦傷章黒章を受けるためには、あなたの操縦士が戦闘中に死傷（又は、撃破された航空機から又は着陸中に落下傘降下）していなければなりません。戦傷章黒章を「2」面に裏返すことにより、2番目の戦傷を記録します。3番目の負傷を受けたら、プレイヤーは戦傷章銀章を受けられ、「3」面で置かれます。戦傷章銀章を「4」面に裏返すことにより、4番目の負傷を記録します。最後に、5番目の負傷を受けたら、プレイヤーは戦傷章金章を受けます。その時点で、もはやこれ以上記録を要求されません。戦傷章は、最初の褒彰についてのみ、単一の荣誉ポイントをあなたに与え、褒彰の各等級又は負傷毎ではないことに注意してください。

[7.8.2] 二級鉄十字章 [The Iron Cross Second Class]

Eisernes Kreuz 2（又はEK2）は、1ポイントを獲得した後で授けられます。これは、1荣誉ポイントを提供します。

[7.8.3] 一級鉄十字章 [The Iron Cross First Class]

Eisernes Kreuz 1（又はEK1）は、3ポイントを獲得した後で授けられます。これは、1荣誉ポイントを提供します。

歴史的注釈：ゲームの期間中、EK2とEK1はポイント・システムで授けられ、EK2のためには1ポイントが要求され、EK1のためには3ポイントですが、EK1を受け取る前にEK2を持っていなければなりません。単発戦闘機は1ポイントに直し、「分離」は2ポイント、落伍爆撃機は1ポイント、編隊内の四発爆撃機は3ポイントに値するので、プレイヤー諸氏は、獲得されたポイントに応じて受け取ることになり、最初がEK2で二番目にEK1です。

[7.8.4] 空軍名誉杯 [THE HONOR GOBLET] (Ehrenpokal)

これは、一律の褒彰ではなく、空中戦での勝利で実績を上げた操縦士に与えられた銀杯です。ただし、1943年までに、これは一級鉄十字章佩用者で、ドイツ十字金章又は騎士十字章を授けられるには不十分な撃墜数を持つ操縦士に変更されました。ゲームでは、10ポイントの獲得後（並びに少なくとも1機撃墜）に授けられます。これは、1荣誉ポイントを提供します。

[7.8.5] 空軍前線飛行章 [The Operational Flight Clasp] (Frontflugsband)

この徽章は、銅章（20回飛行後）、銀章（60回飛行後）、金章（100回飛行後）の3等級で授けられました。最初の徽章のみが、プレイヤーに1荣誉ポイントを授けます。

ゲーム・ノート：前線飛行章金章は、ゲームの期間内には獲得不可能で、理論的には96回の飛行となりますが、歴史的興味と／又はプレイヤーがInterceptor Ace 1943-44とInterceptor Ace 1944-45のキャリアを組み合わせる飛行している場合のために含めました。

[7.8.6] ドイツ十字金章 [The German Cross in Gold]

この褒彰は、その大きさと趣味の悪いデザインのため、ときには「ヒトラーの目玉焼き」として蔑称されました。これは、20ポイント後に、自動的に授けられて1荣誉ポイントを提供します。

[7.8.7] 騎士十字章 [The Knight's Cross]

アドルフ・ガン
トとギュンター・
リュッツォウ。ルフトヴァッ
フェで騎士十字
章を受けた二人
のトップ・エース。



この高く切望された褒彰は、成功した戦闘機操縦士に授けられました。現実には大きく異なる撃墜数で叙勲されたため、戦争のこの時期には以下の公式が

使用されます。：30ポイントで、プレイヤーは騎士十字章を受け取るために1d6を振り、「1」の目で成功します。各追加ポイントは「-1」修正を与え、プレイヤーは新たなポイントが達成された出撃の各終了時に再びサイを振ります。

[7.8.7.1] 騎士十字章に柏葉を受けるためには、プレイヤーは40ポイントから再びチェックを開始し、1d6の「1」の目で成功します。各追加ポイントは「-1」修正を与え、プレイヤーは新たなポイントが達成された出撃の各終了時に再びサイを振ります。

[7.8.7.2] 騎士十字章に剣付柏葉を受け取るため、プレイヤー諸氏は60ポイントから同じ手順を繰り返します。

[7.8.7.3] 騎士十字章に宝剣付柏葉を受け取るため、プレイヤー諸氏は、100ポイントに到達したら自動的に授けられます。

[7.8.7.4] 騎士十字章の各レベルは、あなたに1荣誉ポイントを授けます。

[7.8.7.5] 騎士十字章に続く各叙勲（柏葉付、剣付、宝剣付）には、ヒトラー自身からそれを受け取るためにベルリンへ旅するための出撃の損失を含みます。

歴史的注釈：騎士十字章と柏葉付には多くの叙勲がありましたが、剣付や宝剣付を受けた者は極少数でした。歴史的エース・カードで開始するか又はInterceptor Ace 1943-44とInterceptor Ace 1944-45の両方を組み合わせない限り、ゲームの一年間の枠組み内で達成することは非常に困難です。

[7.8.8] エースの称号 [Ace Status]

プレイヤーは、5機以上撃墜した後にエースと見なされます。「エース」(備忘: 5機撃墜で5ポイントではありません)に到達したら、プレイヤーは1 栄誉ポイントを受け取ります。列機と操縦士は、もしも「エース」であると、主導権チャート [B12] 上で+1を受けます。稀な出来事として発生し得る、後方射手をエースにすることに よる特典はありません。

もしも選択ルールのドイツ軍の新米操縦士 (10.12) を使用して いると、エースに達した瞬間にもはや新米とは見なされません。

[7.9] 昇進 [PROMOTIONS]

プレイヤー諸氏は、2つの出世街道の1つを前進するため、士官 と下士官 (NCO) のどちらかを選択できます。

士官操縦士が1 経験ポイントを持って開始する *Interceptor Ace 1943-44* と異なり、*Interceptor Ace 1944-45* では士官操縦士は0 経験で開始します。いくつかの組織と異なり、ルフトヴァッフェでは 高級士官は戦前から離れても操縦士は操縦士でしたが、結局は様々 なレベルの部隊を統率することになりました。

各昇進は、プレイヤーに1 栄誉ポイントを与えます。

NCO 操縦士は、伍長 [Unteroffiziers] として開始します。士官の 昇進と異なり、NCO の昇進はプレイヤーに栄誉ポイントを受けま せん。ただし、NCO 操縦士は代わりに1 経験ポイントで開始しま す。これは、NCO 操縦士が最上級航空機を使用することをやや困 難にしますが、開始時の経験ポイントと能力によっていくらか相殺 されます。

大部分の士官と NCO の能力は、疲労ポイントの使用を要求され ます。もしもこれらの能力を使用したら、選択ルールの操縦士の疲 労 (10.5) が使用されます。

[7.9.1] 士官の階級 [OFFICER RANKS]

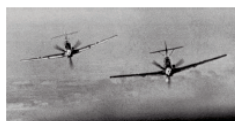
士官の階級は、以下のとおりです。:

中尉 [OBERLEUTNANT (FIRST LIEUTENANT)]

これは、プレイヤーが最低可能な通常の士官開始階級です。あな たはシュヴァルム指揮官 (各2機の2つのロットから構成される4 機編隊) です。中尉として、あなたは以下の能力を持ちます。あな たは出撃毎に1つのみの能力を使用できます。

ロット指揮官 [Rotte Leader]: 爆撃機に対するあなたの航過中、あな たはいかなるときにも最初に攻撃するようあなたの列機に命じるこ とができます。

この命令は、1疲労ポイントがかかります。もしもあなたの列機 がロケット弾を装備していたら、列機攻撃を行う代わりにロケット 弾を発射できます。ロケット 弾射程ボックスでロケット弾 攻撃 (Wfr.Gr.21 又は R4M) を行って結果を適用し、次い であなたは通常に自身の攻撃 を開始できます。



威嚇する Bf 109のロット。

シュヴァルム指揮官 [Schwarm Leader]: あなたは自身のシュヴァル ムの二番目のロットに、爆撃機に対する最初の攻撃を命じることが できます。

この命令は長射程に在る間にのみ与えることができ、1 疲労ポイ ントがかかります。長射程で列機攻撃を行います (これは、他のロ ッテの攻撃をあらわします)。もしも攻撃の結果が列機の損傷又は列 機の撃墜であると、この攻撃は追加1 疲労ポイントがかかります。 この攻撃は、迎撃機と同じ要領で射程によって修正されます (7.1.7 を参照)。他のロットの攻撃後、あなたは通常に戦闘を継続します (あ なたの列機は他のロットの攻撃結果によって影響を受けません)。

あなたのシュヴァルムがロケット弾を装備していると、他のロッ テは列機攻撃を行う代わりにそのロケット弾を発射できます。ロケ ット弾射程ボックスでロケット弾攻撃 (Wfr.Gr.21 又は R4M) を行 って結果を適用し、次いであなたは通常に自身の攻撃を開始できま す。

ロットの攻撃によって獲得された DE 結果は、代わりに6 無作為 命中 (機体) として扱われます。

大尉 [HAUPTMANN (CAPTAIN)]

大尉への昇進は、栄誉ポイントのコストなしで、プレイヤーに新 たな部隊への一度の転属を認めます。これは、任意であることに注 意してください。プレイヤーは、新たな配属を選択することを要求 されません。どちらの場合も、あなたは自隊 (およそ 12 機) の中 隊 [Staffel] の指揮 (中隊長 [Staffelkapitän] として) を与えられます。 大尉として、あなたはロット指揮官とシュヴァルム指揮官の能力を 持ちます。加えて、あなたは中隊 (シュタッフエル) 指揮官の能力 を持ちます。あなたは出撃毎に1つのみの能力を使用できます。

中隊 (シュタッフエル) 指揮官 [Staffel Leader]: あなたは自身の シュタッフエルのシュヴァルムに、爆撃機に対する攻撃を命じること ができます。

この命令は長射程に在る間にのみ与えることができ、1 疲労ポイ ントがかかります。長射程で列機攻撃を行います (これは、他のシ ャヴァルムの攻撃をあらわします)。他のシュヴァルムの攻撃後、あ なたの航過中、あなたはいかなるときにも最初に攻撃するようあな たの列機に命じることができます (あなたの列機は他のシュヴァル ムの攻撃結果によって影響を受けません)。

あなた中隊 (シュタッフエル) がロケット弾を装備していると、 他のシュヴァルムと/又はあなたの列機は列機攻撃を行う代わりに そのロケット弾を発射できます。ロケット弾射程ボックスでロケッ ト弾攻撃 (Wfr.Gr.21 又は R4M) を行って結果を適用します。

シュヴァルムの攻撃によって獲得された DE 結果は、代わりに6 無作為命中 (機体) として扱われます。攻撃中に列機の損傷又は列 機の撃墜の各結果 (他のシュヴァルム又はあなたの列機のどちらも) は、追加1 疲労ポイントがかかります。

例: あなたは大尉で、爆撃機編隊を攻撃しています。中隊指揮官として、 あなたは自身の中隊の1 個シュヴァルムに攻撃を命じます。この命令は1 疲労ポイントがかかります。長射程で列機攻撃を行うことにより、他のシ ャヴァルムが攻撃します。結果は表 [W1] 上の4で、DEの代わりに6 無 作為命中 (機体) の結果となり、列機は損傷します。この攻撃は、列機の 損傷のため追加1 疲労ポイントがかかります。ここであなたは長射程で損 傷爆撃機を攻撃しますが、撃墜は獲得しません。中射程ボックス内で、あ なたは自身が行う前に爆撃機を攻撃するよう列機に命じます。あなたの列 機は6を獲得し、4 無作為命中 (機体) と列機損傷の結果です。爆撃機は 4 無作為命中 (機体) を受けますが、まだ飛行しています。この攻撃は列 機の損傷のため追加1 疲労ポイントがかかり、合計3 疲労ポイントです。 いまや、中距離で手負いの爆撃機に止めを刺すときです。

少佐 [MAJOR]

少佐への昇進は、「フリー」の栄誉ポイントのコストで、プレイヤ ーに新たな部隊/基地への一度の転属を認めます。これは、任意で あることに注意してください。あなたは、新たな配属を選択するこ とを要求されません。どちらの場合も、あなたは自隊 (およそ 36~48 機) の飛行隊 [Gruppe] の指揮 (飛行隊長 [Kommandeur] として) を与えられます。少佐として、あなたは前の全能力にプラスして飛 行隊指揮官能力を持ちます。あなたは出撃毎に1つのみの能力を使用 できます。

飛行隊 (グループ) 指揮官 [Gruppe Leader]: あなたは自身の飛行隊 の中隊に護衛機への攻撃を命じます。

もしも迎撃チャート [B1] 上の遭遇が劣位で護衛機がいると、あ なたは戦闘開始前の護衛機回避の試みを開始する前に回避チャート [R4] 上で-1 drm を適用できます (7.1.10 を参照)。成功したら、 護衛機に対する戦闘回避に成功し、最初に爆撃機を攻撃できます。 爆撃機を攻撃後、あなたは護衛機に対して劣位で戦闘を開始します。

迎撃チャート [B1] 上の遭遇が正面又は太陽からであると、爆撃 機を攻撃後、護衛機に対して戦闘回避を試みているときに回避チャ ート [R4] 上で-1 drm を適用できます (7.1.10)。回避に成功した ら、同じ航続時間ボックス内の爆撃機に対して二番目の航過を行う ことができ、次いで護衛機に対して劣位で戦闘を開始します。

この命令は、2疲労ポイントがかかります。

中佐 [OBERSTLEUTNANT (LIEUTENANT COLONEL)]

中佐への昇進は、プレイヤーに別の新たな部隊又は基地への一度 の転属を「フリー」で認めます。これは、任意であることに注意し

てください。プレイヤーは、新たな配属を選択することを要求されません。どちらの場合も、あなたは航空団 [Geschwader] 全体の指揮 (飛行大隊長 [Kommodore] として) を与えられます。中佐として、あなたは前の全能力にプラスして航空団指揮官能力を持ちます。あなたは出撃毎に 1 つのみの能力を使用できます。

航空団指揮官 [Geschwader Leader] : あなたは航空団の連携攻撃を命じます。爆撃機編隊は、現行の航続時間ボックス内で護衛機を持たないものとして扱います。

[7.9.2] 下士官階級 [NCO RANKS]

NCO の階級は、以下のとおりです。:

伍長 [UNTEROFFIZIER (SERGEANT)]

これは、最低の開始時 NCO 階級です。伍長として、あなたは以下の能力を持ちます。あなたは出撃毎に 2 つのみの能力を使用できます (同じ能力を二回使用できません)。

伍長として、あなたはロッテ指揮官能力 (上記と同じ) と限定的な懇願能力を持ちます。

限定的な懇願能力 [Limited Scrounging] : もしもあなたの航空機が任務から 4~5 命中を受けたら、1d6 の 4~6 の目で損傷は次の出撃のために修理が間に合います (これは、通常の修理ルールを修正します。7.4.2 を参照)。

上級伍長 [UNTERFELDWEBEL (STAFF SERGEANT)]

この階級は、プレイヤーにロッテ指揮官能力と懇願能力を認めます。あなたは出撃毎に 2 つのみの能力を使用できます (同じ能力を二回使用できません)。

懇願 [Scrounging] : もしもあなたの航空機が任務から 4~5 命中を受けたら、1d6 の 4~6 の目で損傷は次の出撃のために修理が間に合います。もしもあなたの航空機が任務から 6+ 命中を受けたら、1d6 の 4~6 の目で次の出撃のために新たな航空機を受け取ります。

軍曹 [FELDWEBEL (TECHNICAL SERGEANT)]

この階級は、プレイヤーに上記の全ての能力にプラスして潤滑と夜遊びの能力を認めます。あなたは出撃毎に 2 つのみの能力を使用できます (同じ能力を二回使用できません)。

潤滑 [Working the System] : もしもあなたの操縦士が列機又は乗員を失ったら、4 経験ポイントを有する新たな列機/乗員を得るために「潤滑」します。

夜遊び [Night Owl] : あなたは基地から近くの村へ抜け出し、クナイペ (バー又はナイトパブ) で夜を楽しみます。あなたは 1 ポイントだけ疲労を減少させます。この能力は、一か月に一度のみ (又は 1945 年 1 月から隔月) 使用できます。

飛行兵曹長 [OBERFELDWEBEL (MASTER SERGEANT)]

この階級は、プレイヤーに上記の全ての能力にプラスして老犬の能力を認めます。あなたは出撃毎に 2 つのみの能力を使用できます (同じ能力を二回使用できません)。

老犬 [Old Dog] : あなたは、落伍機を見つける特異な能力を発達させています。出撃毎に一度、迎撃チャート [B1] 上の遭遇が正面又は優位であると、主要な爆撃機編隊を攻撃する代わりに、護衛機なしの落伍機の追尾を選択できます。落伍機は編隊外と見なされ、4 無作為発動機命中を持ちます。この能力は、1 疲労ポイントがかかります。



Bf109 との衝突で重大な損傷を受けた B-17F が爆撃後に帰還している。
国立米空軍博物館提供

[7.9.3] 昇進のメカニクス [PROMOTION MECHANICS]

最初の昇進の試みは、4 ヶ月目の任期後 (1944 年 6 月の最終出撃後) に行われ、2 番目の試みは 8 ヶ月目任期後 (1944 年 10 月の最終出撃後) です。最終の昇進の試みは、12 ヶ月目任期後 (1945 年 2 月の最終出撃) ゲームの終了時に行われます。

次に高い階級への昇進は、1d6 サイ振り で 1~4 の成功で発生し、以下の修正を持ちます。:

— 2 騎士十字章着用者 (昇進の各試みに)

— 1 期間中の 10 機撃墜 (ポイントではなく) 毎に

— 1 期間中の一級鉄十字章、空軍名誉杯、ドイツ十字金章の褒彰毎に

あなたは、過ぎた期間に依存して、複数の修正を持ち得ます。

[7.10] 無作為イベント [RANDOM EVENTS]

出撃毎に、迎撃チャート [B1] 上で「12」が振られる最初のとき、無作為イベントが発生します。これは、そこに列記された戦闘機遭遇を置き換えます (もしもその出撃の後の方で二回目の「12」を振ると、その瞬間に戦闘機遭遇が起きます)。次いで、あなたは無作為イベント・チャート [C1] 上でサイを振ります。チャート [C1] 上の 2d6 の結果は、非常に良いから非常に悪いまでの範囲です。いくつかは、ゲーム内の未来の時点で使用できるマーカーをプレイヤーに与えます (目撃確証等)。航空機マット上に、このマーカーを置きます。その他の無作為イベントは、イベントのテキストに従って進める必要があります (あなたが攻撃され得る等)。無作為イベントを進めた後、1 航続時間ボックス前方へ移動してあなたの出撃を継続します。

[7.11] ロケットとジェット戦闘機の作戦

[ROCKET AND JET FIGHTER OPERATIONS]

第二次世界大戦は、Me 163B-1 や Me 262A-1 のようなロケットとジェット戦闘機の導入をもたらしました。これらの航空機は、連合軍のレシプロ戦闘機に対して圧倒的に優勢でしたがいくつかの欠点がありました。また、生産数が非常に限られていたため、現実的には航空戦の帰結に大きな影響を与えることはできませんでした。

ジェット戦闘機は、連合軍の護衛機と戦うためのものではありませんでした。これらは爆撃機の迎撃のために設計されており、レシプロ発動機戦闘機のような機動性はありませんでした。その代わりに、これらは生き残るために速度に依存しました。連合軍の護衛機/戦闘機、ドイツ軍のジェット機 (ロケット推進の Me163B-1 は除く。11.10 を参照) は、戦闘後、主導権のサイ振りを行う前に、1 位置を失います。

ドイツ軍のロケットとジェット迎撃機の潜在的脅威のため、これらをより脆弱な離着陸時に撃墜すべく、連合軍の戦闘機はその基地上空を常時哨戒しました。もしもあなたがロケット又はジェット戦闘機で飛行していると、着陸ボックスで着陸前に、あなたの基地が襲撃している連合軍戦闘爆撃機によって攻撃されるかチェックするため、航空機目標と連合軍戦闘機攻撃表 [A3] 上でサイを振らなければなりません。もしも結果が F/B 攻撃であると戦闘機戦闘が開始され、あなたは劣位で戦闘を開始します。航空機目標と連合軍戦闘機攻撃表 [A3] 上で連合軍戦闘機のタイプをチェックします。



カメラ写真は、P-51 の背後で絶好の攻撃位置に回り込んだ Me-262 を射撃する別の P-51 から撮影されたもの。

[7.12] 拡張されたプレイの例 [EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

基本戦闘ルール (並びに選択ルールの操縦士の疲労 [10.5]) を使用する拡張されたプレイの例:

1944 年 7 月下旬: August Mann 中尉—この時点で 10 機撃墜 (3 機の P-47D、1 機のスピットファイア XIV、1 機の P-38J、4 機の B-17、1 機の B-24) で合計 20 ポイントを有し、一級鉄十字章と二級鉄十字章、戦傷章 (1)、空軍名誉杯を叙勲しています。彼は 20 任務を飛行して 5 経験ポイントを得点しています (4 任務毎に 1 経験ポイント)。

彼は 4 ポイントの空中戦闘機動 (ACM) と 1 ポイントの反射神経を購入するため、自身の蓄積された経験ポイントを使用し、この瞬間にはゼロ経験ポイントを残しています。

彼はこのタイプで飛行するために 2 栄誉レベルの要件を満たしている (しかも、それを行うための栄誉を持ちます)、メッサーシュミット 109G-14/U4 で飛行しています。彼の栄誉は、以下から来ています。: EK 1 と 2、戦傷章、彼はエースで空軍名誉杯を叙勲しています。彼は中尉の現行栄誉レベルを持ちます。

Mann 中尉は、フランスのボワ・ノール [Poix-Nord] に基地を置く II/JG27「リヒトフォーベン」に所属します。彼の開始時の基地のサイ振りは1d20の20で、次いで1d6の4のサイの目で無作為にII/JG2を選択しました。

Mann 中尉は、14 疲労ポイントを蓄積させており、これは彼が全ての着陸と落下傘のサイ振りに+1drmを適用することを意味します。

フランスの飛行場 (A/F) へ飛来している空襲があり (44 年7月空襲チャート [A1] 上の2d6で5のサイの目)、天候は良好 (天候チャート [B9] 上の2d6で4のサイの目)。航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] のチェックは、その空襲がB-17GでP-47D 護衛機を伴う構成であることが判明します (爆撃機への1d10の5と戦闘機への1d10の1)。

航空機マット上の航空機マーカーは、格納庫 [Hangar] から離陸 [Take-Off] へ移されます。ボワ・ノールに F/B 攻撃があるか調べるため、航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] 上で新たなチェックが行われます。1d6のサイの目は4で、目標がA/Fなので1修正を伴って実質結果は3となり、F/B 攻撃はありません。次いで、航空機はフランス航線時間ボックスへ移動します。フランス航線ボックスは空襲目標航線時間ボックスなので、連合軍制空戦闘機についてチェックする必要がないため、迎撃について直接サイを振ります。このボックスは、メッサーシュミット 109 チャート上で爆弾シンボルを持つため、B-17はまだ爆弾を投下しておらず、目標への途上です。これは、いずれかの爆撃機への爆弾倉命中が、爆発を生じさせる可能性があることを意味します。

迎撃のサイ振り 一迎撃チャート [B1] を見て、2d6を振ります。11のサイの目です。太陽が背にあり、「太陽の中から」編隊を攻撃します。爆撃機が落伍機であるかチェックするため、追加の1d6を振ります。結果は3なので (落伍機を発見するためには1が必要)、爆撃機編隊を攻撃します。これは、明白な優位性を与えます。重大な決定を下さなければなりません。爆撃機は編隊内でP-47によって護衛されているので、降下してP-47をすり抜けて一直線に爆撃機へ向かうか、又は後回しにして護衛機を最初に襲うか? 非常に困難な決断ですが、任務が呼びびです。最初に爆撃機を攻撃し、爆撃機への航過後に護衛機の危険を受けます。

「太陽の中から」のサイの結果は、B-17を攻撃する機会を与え、中射程から開始して最初に射撃します。中尉として、別の重大な決断を下さなければなりません。: 列機に最初の攻撃を命じるか (1疲労ポイントのコスト)、ロッテに攻撃を命じるか (1疲労ポイントのコストと太陽の中からの位置を失って長射程で攻撃を開始する)、通常の攻撃を行って太陽の中からの優位性を受けるかです。爆撃機への攻撃後に護衛機に直面することになるため、列機を保持することを選択し (したがって、彼は背後を見ることができず)、シグナル指揮官能力を使用してロッテの攻撃を命じます。疲労が1ポイントだけ増加してしまや15に達し、太陽の中からの位置を失って長射程で戦闘を開始します。

他のロッテの攻撃は、爆撃機チャート [W1] 上で列機の攻撃を使用します。2d6で7を振り、爆撃機は3無作為命中 (機体) を受け (ロッテの攻撃は常に長射程)、列機損傷の結果になり、疲労レベルに追加1ポイントを加えます (合計16疲労ポイント)。爆撃機と集中損傷チャート [B3] 上で1d10を3回振り、「機体」命中 (2の目)、「操縦」命中 (5の目)、「効果なし」 (7の目) を獲得します。爆撃機マット [B10] に損傷をマークします。この攻撃の列機損傷の結果が自身の列機に影響しないことを忘れないでください。

いまや攻撃するときです。B-17がいまだに爆弾を積載していたら、機体を狙うことになります (B-17のどの部位 (左翼、右翼、機体) を攻撃するのか指定しなければなりません)。カードを引くときなので、自身の航空機を爆撃機マット上の長射程に置き、カード#29を引き、8火力と交差照合し (基本ゲームではどの銃で射撃するか選択できないので、全てでなければなりません)、結果はDEです。一致致命的な連射で爆撃機を撃墜しました。ロッテに攻撃を命じたときに太陽の中からの位置を失ったので爆撃機が応射し、戦闘は同時と見なされます。爆撃機はカード#8を引き、こちらが1命中を受けると述べます。Bf109で飛行しているため、長射程では小目標なので損傷はありません。弾薬の消費についても留意します。

ここで、護衛機との交戦を要求されますが、最初に「退散」ルールに駆り立てられ、7.1.10に従って常に離れるを試みます。1d6を振って6を出し、P-47と交戦しなければならぬことを意味します。

最初に爆撃機を攻撃したので、こちらが劣位であることを示すため、戦闘機目標チャート [B11] 上でP-47カウンターをこちらに向け、こちらの航空機カウンターを横に置きます。ここで、3つの選択肢に直面します。

1. 標準機動を実行でき、こちらに2位置変更を与える急旋回 (Bf109は敏捷航空機なので)、又はこちらの命中を2だけ減少させる螺旋横転のどちらかです。この不利な点は、12 FPのP-47がこちらの旋回が有効になるか又は螺旋横転する前に命中を得ることで、こちらは2少ない命中を持ちますが、それでも劣位であることです。

2. こちらは戦闘カードを引くことができ、防御テキストの使用を宣言し、それが良いことを祈ります。

3. こちらは戦闘カードを引くことができ、列機に自身のくびきを外れてこちらを助けるよう要請します。 (この選択肢は、いったん列機がいくつかの技能を購入できるほど十分に経験を積めば良くなります。)

こちらは急旋回を選択し、命中を1だけ減少させるためにACM技能を使用し、P-47が悪いサイの目を出すことを期待します。

対護衛機の戦闘ラウンド1

P-47がカード#4を引きます。=5命中一良くありません。ACMのため1なので実質4命中です。

命中は、戦闘機損傷チャート [B6] 上で判定されます。命中#1 1d6 + 1d6=DR 12 左翼、命中#2=33 機体、命中#3=55 機体、命中#4=25 左発動機 (単発機なので、発動機命中に既定)。この命中は、速度を2だけ減少させます。こちらの急旋回は、P-47によって散々撃たれた後に有効となり、2だけ位置を改善して状況を覆していまや優位です。ここで主導権フェイズなので、こちらの優位は短命になり得ます。ただし、この瞬間、こちらはP-47カウンターに向き、横に回りこんでいます。

ここで戦闘ラウンドが終了し、次のラウンドの前に最後に発生するのは主導権をチェックすることです。主導権チャート [B12] がチェックされ、各航空機について1d6が振られます。最終結果を与えるため、速度とその他の修正が加減されます。したがって、プレイヤー—DR3 + 18 (発動機損傷のため速度-2) + 2敏捷航空機+1エース操縦士、+1NW50=合計25。敵P-47—DR5 + 21 速度=26 実質差は1でP-47Dに有利で、チャート上でチェックすると、位置に変更はなく、こちらが攻撃します。

対護衛機の戦闘ラウンド2

こちらが優位で8FPで攻撃し、P-47は防御に回ります。

こちらは8FPでカード#38を引き、3命中の結果です。P-47はカード#28を引きます。Cuban (宙返り横転8の字飛行) で1命中を回避し、自身の位置を2だけ改善します。P-47への2命中は、以下のごとく解決されます。: 命中#1 DR 25 発動機命中 (装甲が命中を吸収します)、命中#2 DR 34 機尾命中、こちらは致命的な損傷を与えることができず、P-47は立場を逆転することができました。

ラウンド終了時の主導権: こちらは1d6で1を振ったので、1+18速度、+2敏捷+エース操縦士+1NW50=23。P-47は1d6で6を振ったので、6+21=27です。これは4差です。これは彼の位置を1だけ改善するので、こちらを追追します。出撃毎に一度使用できる、反射神経の技能を使用するときです。これは、こちらの位置を劣位に戻します。これは、P-47が再度射撃するときにフリーの尾部命中を受けるよりもましです (追尾してあなたが射撃するとき、他のいずれかの命中の上に追加の「ボーナス」尾部命中を獲得します)。

対護衛機の戦闘ラウンド3

私は列機のオプションを使用することに決めます。引いたカードの列機テキストを使用します。P-47はカード#49を引き、5命中 (12FP) 私のACM技能のために-1=4命中です。こちらはカード#39を引き、列機のセクションをチェックすると、彼は24FPでP-47を攻撃します! P-47の命中結果は: 命中#1 DR 12 左翼、命中#2 13 右翼、命中#3 43 後部機銃 (装置が存在しないので影響なしです)。命中#4 61 前方機関砲 (MK 108 機関砲はいまや不全状態で、MG131 機関銃のみが残されています)。こちらは、極めて僅かな損傷を受けました。

列機は24FPで攻撃し (カードのテキストから)、カード#59を引きます。—DEの結果で、P-47は全勢力の攻撃で破壊されました。帰投のときです。

前に記したように天候は良好で、着陸のために2d6を振り、損傷発動機のため+1並びに16の疲労レベルのために+2で修正されて12の最終結果で、辛うじて無事に着陸します。

任務後

こちらは爆撃機1機撃墜、列機は護衛機1機撃墜を記録し、5の体系損傷を受けたBf109は修理のため1出撃を失います。完了した出撃数に1を加えます。飛行した出撃について1疲労ポイントも加え、疲労レベルは17に上昇します。修理のために失われた出撃は、疲労レベルを1ポイントだけ減少させます。次の任務では、疲労レベル16で開始することになります。

[8.0] 栄誉レベル&栄誉

一般的な定めとして、「一種の」実験的な編成は言うまでもなく、新米操縦士は飛行するために最新の性能向上型航空機を受け取りません。これらは、一般的に著名な「エース」操縦士に真っ先に供給されました。これをあらわすため、*Interceptor Ace* は「栄誉ポイント」と全般的な「栄誉レベル」の概念を使用します。プレイヤーの栄誉レベルが上昇するに連れて、より新しい性能向上型の航空機が使用可能になります。栄誉ポイントは、新たな航空機に更新するため、新たな部隊/基地への転属を獲得するため、必要であれば熟練した代替搭乗員を要求するために使用できます。

[8.1] 栄誉ポイント [Prestige Points]

プレイヤーがいくつかのタイプの褒彰（又は褒彰に続く例えば騎士十字章への柏葉付等）を受け取るとき毎に、1 栄誉ポイントを受け取ります。操縦士と乗員状態チャート [A2] 上で現在のポイント合計を管理します。あなたは、5 番目の撃墜達成（そのときエースになっています）、各昇進についても、1 栄誉ポイントを受け取ります。栄誉ポイントは、以下のアイテムのために消費できます。:

- A: 1 ポイント:** 同じ系統 [family] (Bf109、Fw190、Bf110、Me262 等) のより新しい航空機への更新
- B: 2 ポイント:** 異なる航空機系統のより新しい航空機への更新
- C: 2 ポイント:** 新たな部隊への転属（移送中に1 出撃を失う）。
- D: 1 ポイント:** 補充の搭乗員を受け取っているとき、もしも *Interceptor Ace 1943-44* と *Interceptor Ace 1944-45* を組み合わせていると、1944 年2 月になるまで彼は2 経験ポイント（未消費）を持って、又は1944 年3 月から1 経験ポイント（未消費）で着任する。
- E: 1 ポイント:** 修理のために出撃を失わないため、同じ系統の新たな航空機を受け取る。

あなたは、もしも操縦士の現在の栄誉レベルがそれを飛ばすことを認める十分な高さである場合にのみ、航空機を性能向上させることができます（下記 8.2 を参照）。

[8.2] 栄誉レベル [Prestige Level]

プレイヤーの栄誉レベルは0 で開始します。プレイヤーが栄誉ポイントを受け取るとき毎に、栄誉レベルを1 ずつ増加させます。これは、決して減少しません。望むように貯めて消費できる栄誉ポイントとは異なり、栄誉レベルは操縦士のルフトヴァッフェンにおける全般的な栄誉で、栄誉ポイントで購入できるより高性能航空機への束縛から「解放」するために使用されます。あなたの栄誉レベルは、ゲームの進捗としてのみ増加させることができ、たとえ全ての栄誉ポイントを消費しても決して減少しません。いったん栄誉レベルが7 に到達したら、それはいかなる航空機も飛行させるために必要な最高のレベルで、もはや増加させる必要がありません。ただし、栄誉ポイントは、たとえあなたが現在栄誉レベル7 であっても獲得（と消費）ができます。

「7」の栄誉レベルを持つ操縦士は、もはや使用可能な補充航空機のために使用可能補充航空機チャート上でサイを振る必要がありません。彼は現在使用可能と列記されたいかなる航空機も選択することが認められます。

例: プレイヤーは、愛機 Fw190A-6 で1 機の P-47D と1 機の B-17 を撃墜しています。これは、操縦士の栄誉レベルが現在「2」であることを意味します（二級鉄十字章を受けたので1、一級鉄十字章を受けたことで更に1）。彼は Fw190A-8/R8 への更新を望みます。栄誉ポイントの消費によって更新が認められる事実にもかかわらず、航空機を向上させるためには栄誉レベル3 が要求されるため、それができません。ただし、もしも使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上で1~3 を振ったら、Fw190A-8/R2 への更新のため、栄誉ポイントを消費できます。

[9.0] 新たな航空機の配備

一定の状況下で、プレイヤーはより新しい型式航空機の再配備を受けることができます。

[9.1] 航空機シリーズ [AIRCRAFT SERIES]

ゲームには、10 の「系統」[“families”] 又は一般航空機シリーズがあります。基本的に、これらの航空機グループは、全て同じメーカーによって生産されます。あなたの現在の航空機と同じ系統の航空機へ更新する方が、完全に異なる航空機へ更新するよりも簡単です。なぜならば、あなたはすでに操縦席の配置、飛行特性等を熟知しているからです。

10 の系統は、以下のとおりです。:

- Bf 109 (18 航空機)
- Fw 190 (12 航空機)
- Bf 110 (2 航空機)
- Me 410 (1 航空機)
- Ju 88 (1 航空機)
- Do 335 (1 航空機)
- Me 163 (1 航空機)
- Me 262 (2 航空機)
- He 162 (1 航空機)
- Go 229 (1 航空機)

[9.2] 更新 [UPGRADING]

各航空機系統は複数のタイプを持ち、順番に各タイプは複数の副次タイプを持ち得ます。もしもあなたがより新しい型式の航空機を望むと、使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] 並びに使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上でサイを振ります。いくつかの月では1 つのみの航空機タイプが使用可能で、他の月では系統内の複数航空機タイプが使用可能です。航空機を変更しているとき、主要タイプ内の副次タイプへ変更を望むことができます（例えば、自身の部隊でどの航空機が使用可能かを調べます。次いで1 栄誉ポイントを消費してそれを受け取ります（しかも、その型式で飛行することを要求された栄誉レベルを持たなければなりません）。これは、あなたの以前の航空機と同じ派生型でなければならず（例えば、G-6 タイプの基本 Bf 109G-6 で飛行していると、Bf 109G-6/AS への更新を望むことができます）、又はその副次タイプの1 つで飛行することを試みる前に最初に航空機タイプの変更を望むことができます。

航空機系統内の航空機副次タイプへ変更するため、1 栄誉ポイントを消費し、しかも:

- 他のタイプの副次タイプで飛行することを望むと（例えば、G-6 タイプで飛行している間に Bf 109G-14 の副次タイプ）、最初に使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] 上で1d6 を振ります。月と指定されたタイプをチェックします。サイの目が列記された範囲内であると、新たなタイプへ更新します。指定されたタイプがチェック・シンボル (✓) を持つと、自動的に新たなタイプへ更新します。
- いったんあるタイプが与えられるか、又はタイプの変更を望まずタイプ内の他の副次タイプへの更新のみを望む場合、飛行を望む型式を選択して使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上でサイを振ります。サイの目が列記された範囲内であると、航空機副次タイプを受け取ります。航空機タイプの変更後、もしも指定された副次タイプを受け取ることに失敗したら、自動的に新たなタイプの基本航空機を受け取ります。現在の航空機タイプ内の新たな副次タイプを受け取ることに失敗したら、現在の航空機に留まります。

航空機タイプの基本航空機は、チェック・シンボルを持って使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 内にサイの目範囲を持たないそれです。

例: 1944 年3 月は、Bf 109 系統について G-6 タイプのみが使用可能です。1944 年8 月は、Bf 109 系統について2 航空機タイプが使用可能です。: G-6 と G-14。

例: 1944 年 7 月です。あなたは Bf 109G-6/R6 で飛行しており、Bf 109G-14/R6 への更新を望みます。G-14/R6 での飛行を望むのであれば、最初に G-14 タイプに更新しなければなりません。1 栄誉ポイントを消費し、G-14 タイプへの更新が成功するかチェックするため、使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] 上で 1d6 を振ります。ここで、指定された Bf 109G-14/R6 副次タイプを獲得できるかチェックします。使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上で 1d6 を振ります。3 を振って失敗したので、あなたは基本 Bf 109G-14 (チェック (✓) シンボルを持つそれ) を受け取ります。

例: 1944 年 9 月です。現在あなたは FW 190A-8/R2 で飛行しており、FW 190A-8/R8 副次タイプへの更新を望みます。系統やタイプを変更しているわけではないので、1 栄誉ポイントを消費して使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上で直接 1d6 を振ります。5 を振って失敗します。あなたは FW 190A-8/R2 に留まります (この場合は、基本 FW 190A-8 を与えられません)。

例: あなたは基本 Bf 109G-6 で飛行しています。1944 年 3 月の G-6 タイプの基本航空機は Bf 109G-6 副次タイプです。1944 年 9 月の Bf 109G-6 の基本航空機は Bf 109G-6 (後期) です。

いくつかの場合、一定の時期に到達するときにあるタイプの基本航空機が変更されます。もしも新たな基本航空機への更新を望むと、1 栄誉ポイントのみを消費しなければならず、更新は自動的です。

例: 1944 年 8 月、あなたはいまだに基本 Bf 109G-6 副次タイプで飛行しています。あなたは 1 栄誉ポイントを消費することによってのみ Bf 109G-6 (後期) へ更新できます。Bf 109G-6 (後期) は G-6 タイプの新たな基本副次タイプ (チェック (✓) シンボルを持ちます) なので、使用可能航空機チャート上でサイを振る必要がありません。

[9.3] 航空機系統間の変換

[SWITCHING BETWEEN SUBTYPES]

異なる航空機系統の航空機へ変更するため、2 栄誉ポイントを消費し、しかも：

- あなたが飛行を望む、異なる系統のタイプ内の航空機副次タイプを決めます。使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] 上で 1d6 を振り、結果があなたの指定したタイプの列記範囲内であるかチェックします。もしも失敗したら、現在の航空機に留まります。
- 新たな系統とタイプへの変更に成功したら、使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上で 1d6 を振り、それを受け取るかチェックします。サイの目が列記された範囲内であると、選択した航空機副次タイプを受け取ります。

例: 1944 年 9 月です。現在あなたは Bf 109G-14/U4 で飛行しています。あなたは FW 190 系統 A-8 タイプの一部である FW 190A-8/R8 への更新を望みます。最初に 2 栄誉ポイントを消費します。ここで、使用可能航空機系統とタイプ・チャート [R2] をチェックします。FW 190 系統内の A-8 タイプはチェック (✓) シンボルを持つため、あなたはサイを振る必要がなく、自動的に FW 190A-8 タイプに更新します。あなたは FW 190A-8/R8 での飛行を望むため、使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] の一致する航空機副次タイプ上でサイを振ります。あなたは 3 を振り (A-8/R8 について列記された 1 ~ 4 範囲内にあります)、新型の FW 190A-8/R8 を受け取ります。サイ振りに失敗していたら、基本 FW 190A-8 副次タイプを受け取っていたことになります。

新たな航空機系統へ転換しているとき、あなたの操縦士は新たな航空機に慣熟する間に 2 出撃を失い、変更後の三番目の出撃で再び飛行できます。彼は通常の乗員を保持します (搭乗員を失う可能性があります)。もしも複数航空機に変更して射手が必要になると、射手は経験ポイントなしでゲームを開始します。もしもあなたが NCO 軍曹階級以上を持つと、潤滑能力で 4 経験ポイントを有する射手を「獲得」できます。—7.9.2 を参照。

[9.4] 負傷による変換 [SWITCHING DUE TO INJURY]

もしも重傷を負うと、プレイヤーは自動的に、彼が開始した同じ系統の新たな航空機を「フリー」で与えられます (ただし、新たな搭乗員が特殊能力を持たないで開始する可能性があります。7.9.2 を参照)。あなたは、以前に飛行していた、その時点で使用可能な同

じ系統のいずれかの副次タイプの航空機を選択でき、操縦士は病院から退院した後の次のターンに飛行任務へ戻ります。もしも消費するための栄誉ポイントを持つと、彼が退院したときに以前の搭乗員を自機に獲得するため、1 栄誉ポイントを消費できます。さもなければ、入院中に割り当てられた異なる操縦士と共に飛行を継続していると見なされ、彼は新たな乗員を獲得します。彼は、自身の栄誉レベルの立ち位置から飛行させることが可能な航空機を選択しなければなりません。

[9.5] 航空機の損失による変換

[SWITCHING DUE TO AIRCRAFT LOSS]

自機を事故着陸させたか又は撃墜された (そしておそらく生き残った) プレイヤーは、いかなる栄誉ポイントも消費することなく (その栄誉レベルが新たな航空機で飛行するために十分であると仮定して)、彼の現行航空機タイプの新たな機を受け取ります (ただし、それでも使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上でサイ振りを行わなければなりません)。例えば、Bf 109G-6 (後期) のプレイヤーが、1944 年 9 月に撃墜されます。栄誉ポイントを消費することなしで、使用可能航空機副次タイプ・チャート [R3] 上のサイ振りに成功したら、Bf 109G-6/U3/R6 を受け取ることができます。新たな航空機を受け取ることに失敗したら、現在の航空機に留まります。

[9.6] 新たな搭乗員メンバー [NEW CREW MEMBERS]

航空機の更新は、新たな搭乗員メンバーを「追加」する可能性があります。—ゲームでは通常 1 名ですが、ときには 2 名の搭乗員が迎撃機に乗り込みます。新たな搭乗員メンバーは、特殊能力なしで着任します (例外：7.9.2 を参照)。死傷による補充搭乗員も同様に適用します。新たな飛行機が、1 名少ない搭乗員を持つ可能性もあります。—この場合、操縦士から旧搭乗員が失われます。

[9.7] 栄誉ポイントの免除 [PRESTIGE POINT WAIVER]

いくつかの場合、開始部隊と基地チャート [R1] 上でサイを振っているとき、操縦士はゼロを超える栄誉レベル要件を持つ航空機で飛行している部隊に自身がいることに気づくかもしれません。この要件は、航空機の特定制式と、もしもそれを失ったら同じ形式の補充について免除されます。

例: 1944 年 3 月に、あなたは Interceptor Ace 1944-45 の新たなキャリアを開始します。開始部隊と基地チャート [R1] 上で 1d20 を振って結果が 13 なので、あなたは II (突撃) JG 300 へ配属されます。ここで、与えられる航空機をチェックするために 1d6 を振り、5 を振って FW 190A-8/R7 を受け取ります。A-8/R7 は 2 の栄誉レベルを必要としますが、あなたの現行栄誉レベル 0 で飛行できます。

[10.0] 選択ルール [OPTIONAL RULES]

[10.1] 複数プレイヤー [MULTIPLAYER]

Interceptor Ace は、ソリティア・ゲームとしてデザインされた事実にもかかわらず、2 人以上のプレイヤーによって連携的又は競技的にプレイできます。

[10.2] 連携的プレイ [Cooperative Play]

2 人のプレイヤーは、同じ部隊で飛行して迎撃で互いを支援できます。爆撃機戦闘でこの連携をシミュレートするため、2 機の迎撃機の 1 機を先導機として割り当てます。彼の迎撃のサイ振りは、両プレイヤーの各後続時間ボックスに適用します。もしも先導機が制空戦闘機を振ると、両プレイヤーが制空戦闘機との遭遇戦になります (同じ向きで)。もしも先導機が爆撃機の迎撃を振ると、両プレイヤーが爆撃機の迎撃になります (同じ向きで)。もしも先導機が Wfr.Gr.21 ロケット弾を持つと、成功したら彼の攻撃は自身と他方のプレイヤーのために爆撃機編隊を崩します。それ以外では、彼らは個別に爆撃機を攻撃します。

戦闘機戦闘は少し手が込んでおり、各プレイヤーが自身の護衛機又は戦闘機の目標に対して闘うことになります。ただし、もしも 1 人のプレイヤーが敵機を撃墜したら、僚機の敵機に対して機動を行うことで支援できます。各ラウンドにこれが発生し、それは彼の僚機の位置を 1 だけ改善させ、主導権のサイ振り中に起きます。ただ

し、これが起きた各ラウンドの終了時に、支援しているプレイヤーはサイを1つ振らなければならない、1又は2の目で、彼は新規の連合軍戦闘機又は護衛機に対して、劣位の状態で新たな戦闘を開始することになります。

[10.3] 競技的プレイ [Competitive Play]

2人のプレイヤーは、同じ又は異なる部隊で飛行し、最高得点を競うことができます。爆撃機からの応射が来るとき、相手側プレイヤーがカードを裏返すことができます。もしも護衛機又は戦闘機との遭遇戦が発生したら、防衛的にプレイしているときに、相手側プレイヤーがカードの防御又は列機支援セクションの使用を決め、主導権についてもサイを振ります。

[10.4] 歴史的ジェット機エース [HISTORICAL JET ACES]

ゲームに歴史的なシナリオを盛り込むため、下記にルフトヴァッフェの最重要な8人の「ジェット機エース」についての情報を載せます。

各操縦士には、略歴、ゲームの範囲内で闘った部隊、戦闘記録、使用についての特記、*Interceptor Ace 1944-45*の開始時の各操縦士の状態「現況」を含みます（何人かの操縦士は、そのキャリアをゲームの後半で開始します。詳細を参照）。開始時の状況を反映させるため、単純に操縦士と搭乗員状態シートを調整します。いまや、あなたはエースで飛行を始めるための準備ができました。

[10.4.1] 部隊 [Unit] エース操縦士情報は、その操縦士がゲームの時間枠に所属した部隊を列記します。二者択一で、歴史的な正確性は欠けますが、無作為に部隊を選択できます。その部隊で使用可能ないずれかの航空機で開始しますが、優先順位はその操縦士が「慣熟」した航空機でなければなりません。

[10.4.2] 開始時技能 [Starting Skills] 各操縦士は、その特定エースの特殊能力が列記されます。各エースは、Bf 109、Fw 190等のような少なくとも1系統の航空機の「慣熟」技能を持って開始します。

[10.4.3] 歴史的エースの勝利 [Historical Ace Victory] 列記された何人かのエースは、すでに撃墜した合計数の近くにあり、何人かはその最終スコアにほど近い状態です。開始時の撃墜数にかかわらず、あなたは1944年3月（又は西部戦線へ転属したときは、そのエースの歴史的な開始時期）から終戦まで飛行する機会を持ちます。もしも操縦士の歴史的な合計撃墜数以上を撃墜しなければ、あなたのキャリアは敗北と見なされます。

ハインリヒ「プリッツル」ペーア少佐 [Major Heinrich "Pritzl" Bär]



ルフトヴァッフェの八番目のトップ・スコアラーであるペーアは、戦争の全期間に全ての戦線で従事した。彼の率直な物言いがゲーリングとしばしば衝突し、浮き沈みの激しいキャリアを歩むことになった。開戦と同時にI/JG51に配属され、1939年9月25日に最初の撃墜を達成した。バトル・オブ・ブリテン中にエースとなり、部隊が東部戦線に転属となったとき、さらに96機を撃墜した。1942年6月に地中海戦域のI/JG 77に転属し、連合軍機65機を撃墜した。北アフリカでペーアは心身ともに衰弱し、1943年半ばに「敵前逃亡の臆病者」という理由でフランスに移送された。しかし、彼の戦闘技能を見逃すには惜しく、1944年1月21日に通常の操縦士としてII/JG 1に転属された。3月までに、彼は降格から復活してII/JG 1の指揮を執ることになった。1944年5月にはJG 1、6月にはJG 3の飛行大隊長に任命された。年の終わりまでには、205機撃墜を記録した。次いで、Me262を装備したジェット戦闘機訓練部隊の指揮を執るためIII/EJG 2に転属した。1945年4月23日、ガラント率いるJV44に参加し、ガラントの負傷後にこの精鋭部隊を率いた。二番目に成功したジェット機エースとして戦争を終えて16機を撃墜し、21機の重爆撃機を屠った四発重爆殺 [Viermot killer] として知られる。

生年月日：1913年3月25日

死亡年月日：1957年4月28日

部隊：II/JG1 (1944年3月、FW 190A-7)、JG3 (1944年6月、Bf 109G-6/U3)、EJG2 (1945年2月、Me 262A-1a)、JV44 (1945年4月、Me 262A-1b)

戦闘任務：1,000+

撃墜数：220機（西部戦線124機、四発重爆21機、ジェット機撃墜16機）

褒賞：剣付柏葉騎士十字章

開始時階級：少佐

開始時褒賞：KC w. O+Sまでの全て

慣熟：Bf 109、FW 190

開始時撃墜数：191機

開始時技能：落下傘、A.C.M.、照準

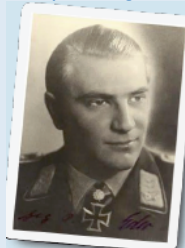
荣誉ポイント：3

荣誉レベル：7



ゲオルク・ペーター「シュホルシュ」エーダー少佐

[Major Georg-Peter "Schorsch" Eder]



エーダーは、ルフトヴァッフェでの飛行キャリアを、バトル・オブ・ブリテン直後の1940年12月にII/JG 51に配属されて開始した。部隊はバルバロッサ作戦に参加し、エーダーはBf 109F-2でエースになった。1941年8月、地上でJu 52に衝突して重傷を負い、1942年11月にIII/JG 2に配属されるまで空から遠ざかった。FW 190を飛ばし、増大する重爆撃機と対峙したエーダーは、III/JG 2の飛行隊指揮官エゴン・マイヤーと共にB-17とB-24に対して最も有効な

正面攻撃を開発した。後に、彼はBf 109Gを装備した12/JG2の中隊長となった。1943年11月、彼はBf 109G-6から脱出しなければならぬ再び重傷を負った。1944年2月、エーダーは回復後に飛行隊指揮官としてII/JG 26の指揮を執った。ノヴォトニー戦隊が編成されたとき、エーダーは第3中隊の指揮を与えられてMe 262で飛行を開始した。この部隊は、最終的にIII/JG 7と改称された。エーダーは終戦までMe 262で飛行を続け、12機を撃墜してエースとなり、36機の重爆撃機を撃墜してルフトヴァッフェのトップ四発重爆殺となった。

生年月日：1921年3月8日

死亡年月日：1986年3月11日

部隊：II/JG1 (1944年3月、FW 190A-7)、II/JG26 (1944年8月、FW 190A-8)、ノヴォトニー戦隊 (1944年10月、Me 262A-1a)、III/JG7 (1944年11月、Me 262A-1a)

戦闘任務：572

撃墜数：78機（西部戦線68機、四発重爆36機、ジェット機撃墜12機）

褒賞：柏葉騎士十字章

開始時階級：少佐

開始時褒賞：GCまでの全て

慣熟：Bf 109、FW 190

開始時撃墜数：33機

開始時技能：照準（着陸は購入不可）

荣誉ポイント：4

荣誉レベル：7

エーリヒ・ルドルファー少佐 [Major Erich Rudorff]



ルフトヴァッフェの七番目のトップ・スコアラーであるエーリヒ・ルドルファーは、全大戦期間を開いた一握りの操縦士の一人だった。最初に配属されたI/JG2では、バトル・オブ・フランスとバトル・オブ・ブリテンで再びエースになった。その後、海峡戦線で闘って1942年にFW 190へ変換した。1942年11月に部隊はシシリーに転属され、多数の連合軍戦闘機と最初のB-17を撃墜した。すでに74機を撃墜していた彼はIV/JG54の指揮

を任されて東部戦線へ転属し、更に138機撃墜のスコアを積み重ねた（これらの13機は1日で挙げた）。1944年の冬、ルドルファーはドイツへ呼び戻され、Me 262の訓練を受けた。1945年2月、彼はI/JG 7の指揮を任された。ルドルファーは222機撃墜で終戦を迎えた。：東部戦線では136機、地中海戦線では26機、西部戦線では60機うち10機が四発重爆で、Me 262で12機だった。

生年月日：1917年11月1日

死亡年月日：2016年4月8日

部隊：I/JG7 (1945年2月、Me 262A-1a)

戦闘任務：1,000+

撃墜数：222機（西部戦線60機、四発重爆10機、ジェット機撃墜12機）

褒賞：柏葉剣付騎士十字章

開始時階級：少佐
開始時褒賞：KC w. O までの全て
慣熟：Bf 109、FW 190
開始時撃墜数：210 機
開始時技能：落下傘、S.A.、正確性
榮譽ポイント：5
榮譽レベル：7

カール「クヴァックス」シュネラー中尉 [Leutnant Karl "Quax" Schnörrel]



カール・シュネラーは、飛行学校在学中に Bf 109 で三回事故を起こしたことで「クヴァックス」の愛称（当時の人気ドタバタ漫画のキャラクター）を獲得した。彼は 1941 年の夏に I/JG54 の下士官として東部戦線に到着し、ヴァルター・ノヴォトニーに出会った。シュネラーはやがてノヴォトニーの列機となり、彼と親密な関係を築いた。高い撃墜数でないにもかかわらず彼は完璧な列機で、決して自分のスコアのためにはなく飛行指揮官を防護した。このように、

彼は彗星のキャリアを持つ友人の鍵を握る存在だった。1943 年 10 月 14 日、35 機目のスコア（ノヴォトニーを攻撃した II-2 シュトルモヴィク）を挙げた後で、彼はわずか地上 50m の高さで FW 190 から脱出しなければならなかった。彼は両足を骨折し、7 ヶ月間入院した。1944 年 6 月に回復すると中尉に昇進し、Me 262 の試験部隊である EKdo262 へ転属した。9 月には、彼の友人であるヴァルター・ノヴォトニーが司令官に指定されたためノヴォトニー戦隊に改名し、二人は再会した。悲劇的な彼の死後、ノヴォトニー戦隊は III/JG 7 となり、シュネラーは終戦までそこで活躍し、ジェット戦闘機により西部戦線で 11 機の新スコアを挙げた。

生年月日：1919 年 3 月 22 日
死亡年月日：1979 年 9 月 25 日
部隊：EKdo 262（1944 年 6 月、Me 262-1a）、ノヴォトニー戦隊（1944 年 9 月、Me 262A-1a）、JG7（1944 年 11 月、Me 262A-1a）
戦闘任務：536
撃墜数：46 機（西部戦線 11 機、四発重爆 9 機、ジェット機撃墜 11 機）
褒賞：騎士十字章



開始時階級：中尉
開始時褒賞：GC までの全て
慣熟：FW 190、Me 262
開始時撃墜数：35 機
開始時技能：指揮統率、反射神経（着陸は購入不可）
榮譽ポイント：1
榮譽レベル：7

テオドル・ヴァイセンベルガー少佐 [Major Theodor Weissenberger]



テオドル・ヴァイセンベルガーは、1941 年 8 月に極北戦線の 1.(Z)/JG77 で Bf 110 駆逐機を飛ばしてキャリアを始めた。1942 年 2 月、彼の部隊は 10.(Z)/JG 5 と改名された。彼はフィンランドのムルマンスク地域で Ju 87 シュトゥーカや Ju 88 の護衛任務で多く飛行し、最終的に Bf 110 操縦士として 23 機撃墜を達成して駆逐機エースになった。1942 年 7 月に中尉に昇格して 1942 年 9 月には Bf 109 に変換し、機敏な 109 での初任務で 2 機の戦闘機を屠った。彼は 1944

年 5 月まで極北戦線に留まり、東部戦線で 175 機撃墜のスコアを挙げた。1944 年 6 月、彼は中尉に昇進して JG 5 はフランスに転属し、間もなく西側連合軍に対してスコアを挙げ始めた。25 機の連合軍機を屠った後、1944 年 11 月にヴァイセンベルガーは I/JG 7 の指揮を任された。1945 年 1 月には少佐に昇進し、後任としてヨハネス・シュタインホフが JG7 の指揮官となり、Me 262 で 8 機を撃墜した。

生年月日：1914 年 12 月 21 日
死亡年月日：1950 年 6 月 11 日
部隊：I/JG5（1944 年 6 月、Bf 109G-6/U2）、I/JG7（1944 年 11 月、Me 262A-1a）
戦闘任務：375
撃墜数：208 機（西部戦線 33 機、四発重爆 7 機、ジェット機撃墜 8 機）
褒賞：柏葉騎士十字章

開始時階級：大尉
開始時褒賞：KC w. O までの全て
慣熟：Bf 110、Bf 109
開始時撃墜数：175 機
開始時技能：A.C.M.、着陸、射撃
榮譽ポイント：3
榮譽レベル：7

アドルフ「ドルフォ」ガラント将軍 [General Adolf "Dolf" Galland]



アドルフ・ガラント将軍は、第二次世界大戦の戦闘機操縦士の中で最もよく知られた人物である。彼はスペインのコンドル兵団で戦闘キャリアを開始し、He 51 で地上攻撃任務に飛行した。ガラントは Hs 123 地上攻撃機を飛ばす大尉として第二次世界大戦を開始した。ポーランド戦役後、ガラントは医療問題を主張して Bf 109 戦闘機部隊への転属を申請した。彼の要望は受け入れられ、JG27 に転籍した。バトル・オブ・フランスの間にガラントは 12 機撃墜のスコアを挙げ、バトル・オブ・ブリテンの

直前に III/JG26 の指揮を任された。1940 年 8 月 1 日、17 機撃墜の功績により騎士十字章を授与された。8 月 22 日、彼は JG26 の航空団指揮官に任命された。9 月 23 日、彼はドイツ国防軍で三番目の受勲者として 40 機撃墜で騎士十字章に柏葉を授与された。バトル・オブ・ブリテンの後、彼の JG26 は JG2 とともに海峡戦線に留まり、新型機 Bf 109F の初号機を受領した。いまや攻勢に出るイギリス軍に対して、ガラントは撃墜スコアを伸ばした。1941 年 7 月までにガラントの合計は 70 機となり、8 月 18 日には WWI のエースだったマンフレート・リヒトホーフェンの記録である 80 機を突破した。1941 年の秋、JG26 は JG2 とともに新型の FW190 に変換されたが、ガラントは愛機の Bf 109 を保持した（彼は MG17 の代わりに 13mm MG121 を機首に、翼内に 20mm MGFF 機関砲を搭載した特別な 2 機を持っていた）。1941 年 11 月 18 日、彼は 96 機目の撃墜を果たし、将官に昇進して「戦闘機隊総監」に任命された。新たなポストで、彼は昼間戦闘機部隊とドイツ防衛の強力な推進者となった。その立場から、彼は度々ゲーリングと対立することになった。1945 年 1 月 17 日にはルフトヴァッフェ最高の戦闘機パイロットの集団が参加した「戦闘機操縦士の叛乱」として知られるものがある。ゲーリングはガラントに不穏を感じて疑い、彼は指揮を解かれた。ヒトラーが自ら介入し、ガラントに自身の Me262 部隊、熟練飛行隊として知られる JV44 を編成させた。彼は Me 262 で 7 機の撃墜を記録した後、ジェームズ・フィネガンの乗る P-47 によって負傷した。彼は 104 機撃墜で戦争を終え、その全てが西部戦線で記録したものだ。

生年月日：1912 年 3 月 12 日
死亡年月日：1996 年 2 月 9 日
部隊：JV44（1945 年 2 月、Me 262A-1a）
戦闘任務：705
撃墜数：104 機（西部戦線 104 機、四発重爆 5 機、ジェット機撃墜 7 機）
褒賞：柏葉宝剣付騎士十字章

開始時階級：将官
開始時褒賞：KC w. O+S+D までの全て
慣熟：Bf 109、Me 262
開始時撃墜数：97 機
開始時技能：指揮統率、反射神経、S.A.、射撃
榮譽ポイント：7
榮譽レベル：7



ヨハネス「マッキー」シュタインホフ中佐

[Oberst Johannes "Mackey" Steinhoff]



シュタインホフの戦歴は1939年に始まった。彼は4機撃墜後に JG52 に転属して 1943 年 3 月まで留まり、155 機を撃墜してその大部分は東部戦線での戦果だった。次いで、彼は地中海で作戦を行っている GJ77 の飛行大隊長に任命された。1944 年 7 月 28 日、柏葉剣付騎士十字章を受け、10 月にはノヴォトニー戦隊に赴任した。1944 年 12 月、中佐として JG 7 の指揮を執った。ボーデンブラッテ作戦中に大損害を受けた後、シュタインホフをはじめとする戦闘機隊指揮官は、いわゆる「戦闘機操縦士の叛乱」をきっかけに、無能と思われたルフトヴァッフェの上層部ととりわけヘルマン・ゲーリングの不評を買った。短期間の拘留の後、1945 年初頭にシュタインホフは親友で腹心だったアドルフ・ガラントに率いられた第 44 戦闘団に参加できた。シュタインホフは、当初は徴集将校としてルフトヴァッフェの多数の熟練エースを部隊に組み込んだ。Me 262 で離陸中に事故を起こし、大やけどを負った。彼は 176 機撃墜で戦争を終え、東部戦線で 152 機、地中海戦線で 12 機、西部戦線で 12 機の戦果を挙げ、うち 6 機が Me 262 によるものだった。

生年月日：1913 年 9 月 15 日

死亡年月日：1994 年 2 月 21 日

部隊：ノヴォトニー戦隊 (1944 年 10 月、Me 262A-1a)、Stab/JG 7 (1944 年 11 月、Me 262A-1a)、JV44 (1945 年 4 月、Me 262A-1b)

戦闘任務：993

撃墜数：176 機 (西部戦線 12 機、四発重爆 2 機、ジェット機撃墜 6 機)

褒賞：柏葉剣付騎士十字章

開始時階級：中佐

開始時褒賞：KC w. O+S までの全て

慣熟：Bf 109

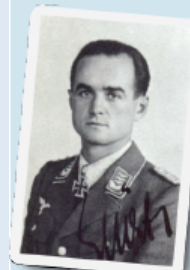
開始時撃墜数：170 機

開始時技能：A.C.M.、S.A.、着陸 (落下傘は購入不可)

荣誉ポイント：7

荣誉レベル：7

ヴォルフガング・シュペーテ少佐 [Major Wolfgang Späte]



シュペーテは、1941 年に JG54 に配属された。1942 年 4 月までに撃墜 72 機に達して東部戦線でエースとなった。このとき、柏葉騎士十字章を叙勲した直後に、ドイツ国内の極秘部隊：新型の核心的なロケット戦闘機 Me163 コメットの試験飛行を行っている第 16 実験飛行隊への着任を命じられた。その間、彼は Me 262 の試験飛行もでき、世界最高の試験操縦士の一人となった。JG54 に復帰する前、1944 年 5 月 14 日にシュペーテは真っ赤に塗られた Me163B-1 で最初の戦闘出撃に飛ぶことを認められた。東部戦

線で短期間 JG54 に従事した後、1944 年 9 月にシュペーテは世界最初のロケット戦闘機部隊である I/JG 400 に着任して Me 163 の開発に戻った。戦争末期の数週間に、シュペーテは JG7 で Me262 のジェット機エースになった。

生年月日：1911 年 9 月 8 日

死亡年月日：1997 年 4 月 30 日

部隊：EKdo 16 (1944 年 5 月、Me 163B-1)、I/JG 400 (1944 年 9 月、Me 163B-1)、JG7 (1944 年 3 月、Me 262A-1b)

戦闘任務：350

撃墜数：95 機 (ジェット機撃墜 5 機)

褒賞：柏葉騎士十字章

開始時階級：大尉

開始時褒賞：KC w. O までの全て

慣熟：Bf 109、FW 190、Me 163

開始時撃墜数：72 機

開始時技能：着陸、反射神経

荣誉ポイント：5

荣誉レベル：7



[10.5] 操縦士の疲労 [PILOT FATIGUE]

休みなしに連続的な作戦を行うと、遂には操縦士の判断力、飛行能力、注意を損なうことは明らかです。操縦士の疲労には、肉体的な疲労に加えて、連続する戦闘のストレスを含みます。以下の選択ルールは、操縦士へのこの影響をシミュレートします。

疲労レベル [Fatigue Level]

操縦士疲労レベルは、ゼロで開始します。各出撃飛行は、操縦士に 1 疲労ポイント受領を生じさせます。一定能力の使用は、操縦士に疲労ポイントを課します (7.9.1 と 7.9.2 を参照)。飛行しない各出撃 (何らかの理由—空襲があなたの燃料範囲外、あなたが航空機を交換している等) は、1 疲労ポイントを取り去ります。出撃ログ・シート上で疲労を記録します。

疲労の影響は、疲労ポイントが獲得された瞬間に発生します。

例：9 疲労ポイントを有す操縦士 (落下傘のサイ振り)+1 を加えます) が任務中にロッテ指揮官能力を使用し、対爆撃機戦過中に列機へ最初の攻撃を命じます。彼は 1 疲労ポイントを獲得し、直ちに適用します。これは彼の疲労レベルを 9 から 10 へ上げるため、いまや彼は落下傘のサイの目に +1、着陸のサイの目に +1 を加えます。着陸後、出撃飛行について 1 疲労ポイントを加えます。いま彼の疲労レベルは 11 です。

疲労の影響 [Fatigue Effects]

以下の影響は、異なる疲労レベルで発生します。：

疲労影響チャート R6

0～4 疲労	影響なし
5～9 疲労	落下傘のサイの目に +1 を加える
10～14 疲労	落下傘と着陸のサイの目に +1 を加える
15～19 疲労	落下傘に +2、着陸に +1、主導権のサイの目に -1 を加える。
20+ 疲労	落下傘に +2、着陸に +2、主導権のサイの目に -1 を加える。



何カ月間もノン・ストップで戦闘任務に就いた後では、Bf 109 の車輪の上以外に休める場所はない。

休暇 [Annual Leave]

操縦士は、一週間 (2 回の出撃) の休暇 (軍事用語では休憩期間) を取ることができます。ゲーム中、彼はこれを一度行うことができます。復帰したとき、彼の疲労レベルはゼロにセットされます。

[10.6] 可変する敵戦闘機操縦士の資質

[VARIABLE ENEMY FIGHTER PILOT QUALITY]

様々な技能の敵戦闘機／護衛機の操縦士との遭遇を望む方々については、以下のルールを使用します。

連合軍の戦闘爆撃機、制空戦闘機、護衛機に遭遇しているときは、一致する操縦士資質チャート (アメリカ軍操縦士については [R7]、イギリス軍操縦士については [R8]) 上で 2d10 を振ります。最初の d10 は十の位を、二つ目の d10 は 1 の位をあらわします。これは、7 + 5 が 75 を意味します。00 の結果は 100 として扱います。

- ・新米操縦士は、1少ない無作為命中を与えます。
- ・訓練済操縦士は、既定どおりです。
- ・熟練操縦士は、与える無作為命中が1追加されます（いずれかの命中を与えた場合のみ）。
- ・エース操縦士は、与える無作為命中が1追加され（いずれかの命中を与えた場合のみ）、主導権のサイ振りも+1を受け取ります。

敵の操縦士が技能を獲得したら、連合軍戦闘機操縦士の技能を判定するため1d10を振ります（10.6.1）。敵の操縦士が2つの技能を獲得したら、サイを二回振って技能を加えます。ある技能が二回振られたら振り直します。

アメリカ軍操縦士資質チャート R7

	1943 前半	1943 後半	1944 前半	1944 後半	1945 年
新米	01-08	01-06	01-06	01-03	01-03
訓練済	09-70	07-61	07-61	04-56	04-56
熟練	71-78	62-75	62-75	57-72	57-72
熟練1技能	79-86	76-83	76-83	73-78	73-78
エース	87-95	84-92	84-92	79-83	79-83
エース1技能	96-97	93-97	93-97	84-89	84-89
エース2技能	98-100	98-100	98-100	90-95	90-95
エース3技能	-	-	-	96-100	96-100

イギリス軍操縦士資質チャート R8

	1943 前半	1943 後半	1944 前半	1944 後半	1945 年
新米	01-08	01-08	01-08	01-06	01-06
訓練済	09-70	09-70	09-70	07-61	07-61
熟練	71-78	71-78	71-78	62-75	62-75
熟練1技能	79-86	79-86	79-86	76-83	76-83
エース	87-95	87-95	87-95	84-92	84-92
エース1技能	96-97	96-97	96-97	93-97	93-97
エース2技能	98-100	98-100	98-100	98-100	98-100
エース3技能	-	-	-	-	-

[10.6.1] 連合軍戦闘機操縦士技能 [Allied fighter PILOT skills]

サイの目	結果
1～2	射撃
3～4	A.C.M
5～6	S.A.
7～8	反射神経
9～0	第六感

射撃 [Gunnery] この技能は、連合軍操縦士が射撃しているときに追加の1無作為命中を与えます。もしも前方火器で射撃しているときに通常の命中が得られるときに与えられます。この追加命中は、熟練やエース操縦士によって与えられる追加無作為命中に追加されます。

例: 1944年7月です。爆撃機の戦闘後、あなたは護衛機と闘わなければなりません。アメリカ軍操縦士資質チャート [R7] 上の 1944 年後半コラムで2d10を振ります。79を振ったので、あなたは1技能を有す熟練操縦士と遭遇します。彼の技能をチェックするために1d10を振り、結果は1です。連合軍の熟練操縦士は射撃技能を持ちます。あなたを射撃するとき、彼は何らかの命中を獲得したら+2無作為命中を適用します（熟練操縦士の+1と射撃技能の+1）。

A.C.M. 航空戦闘機動は、迎撃機から攻撃を受けているとき、1少ない無作為命中を受けます。

S.A. 状況認識技能は、主導権のサイ振りに「+1」を与えます。

ドイツ上空でBf 109から脱出する操縦士。



反射神経 [REFLEXES] この技能は、連合軍操縦士が戦闘ラウンドの主導権サイ振りの後に1位置を獲得するか、又はあるラウンドの最初に射撃することを認めます。出撃毎に一度使用できます。戦闘機に対して最初に射撃することは、もしも他方の航空機が防御カードを裏返しても、いかなる命中回避も発生しないことを意味します。それでも向きの改善（例えば、急旋回から）は発生します。プレイヤーは、この技能を連合軍操縦士について最も有利な使用で判断します。

第六感 [SIXTH SENSE] 連合軍操縦士は、差し迫った危険を予知する感覚を持ちます。彼に対する戦闘カードの「DE」結果は、代わりに2無作為命中に変換されます。

[10.6.2] 連合軍のエース [Allied ACES]

Interceptor Ace 1944-45 により深い歴史的風味を加えることを望むのであれば、あなたがアメリカ軍/イギリス軍操縦士資質チャート [R7]と[R8]で連合軍の「エース」と遭遇するときに、USAAF又はRAFの著名なエースの一人である可能性があります。ここで、それらの一人に対して、あなたの飛行技能でどちらが勝者で終わるかを試す機会が与えられます。

もしもあなたがエースに遭遇したら、1d10を振ります。6+のサイの目で、遭遇したエースは名称付エースです。操縦士資質チャート上で遭遇したエースの技能毎に+1drmを加えます。必要であれば、あなたが遭遇したエースについて再び振ります。各航空機タイプは、振るサイ（1d6又は1d10）とあなたが遭遇するかもしれないエースです。

P-47D サンダーボルトのエース (1d10)

フランシス「ギャビー」ガブレスキー (1～2) [Francis "Gabby" Gabreski]



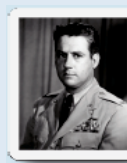
撃墜数: 28
航空機: P-47D
部隊: 第56戦闘団「ウルフバック」
技能: A.C.M、射撃、S.A.

ロバート・ジョンソン (3～4) [Robert Johnson]



撃墜数: 27
航空機: P-47D「Penrod and Sam」
部隊: 第56戦闘団「ウルフバック」
技能: 射撃、反射神経

デヴィッド・シリング (5～6) [David Schilling]



撃墜数: 22 1/2
航空機: P-47D「Hairless Joe」
部隊: 第56戦闘団「ウルフバック」
技能: S.A、反射神経

フレッド・クリステンセン (7～8) [Fred Christensen]



撃墜数: 21 1/2
航空機: P-47D「Rozzie Geth」
部隊: 第56戦闘団「ウルフバック」
技能: 反射神経、第六感

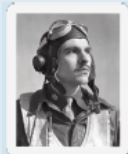
ヒューバート「ハブ」ゼムケ (9～0) [Hubert "Hub" Zemke]



撃墜数: 17 1/2
航空機: P-47D「Moy Tovarich」
部隊: 第56戦闘団「ウルフバック」
技能: S.A、第六感

P-51 マスタングのエース (1d6)

ジョージ・プレディ (1) [George Preddy]



撃墜数: 26.83
航空機: P-51D 「Cripes AMighty」
部隊: 第 352 戦闘団「ブルー・ノーザーズ」
技能: A.C.M.、S.A.、反射神経

ジョン・マイヤー (2) [John Meyer]



撃墜数: 24
航空機: P-51D 「Peyie 3rd」
部隊: 第 352 戦闘団「ブルー・ノーザーズ」
技能: S.A.、反射神経

ドン・ジェンタイル (3) [Don Gentile]



撃墜数: 21.83
航空機: P-51B/C 「Shangri-La」
部隊: 第 4 戦闘団「デブデン・イーグルス」
技能: A.C.M.、S.A.

レオナルド「キット」カーソン (4) [Leonard "Kit" Carson]



撃墜数: 18 1/2
航空機: P-51D 「Noody Booky」
部隊: 第 357 戦闘団「ヨックスフォード・ボーイズ」
技能: A.C.M.、射撃

クラレンス「バド」アンダーソン (5)

[Clarence "Bud" Anderson]



撃墜数: 16 1/2
航空機: P-51D 「Old Crow」
部隊: 第 357 戦闘団「ヨックスフォード・ボーイズ」
技能: 第六感、A.C.M.

チャールズ「チャック」イェーガー (6)

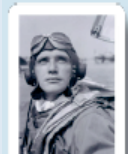
[Charles "Chuck" Yeager]



撃墜数: 11 1/2
航空機: P-51D 「Glamorous Glenn」
部隊: 第 357 戦闘団「ヨックスフォード・ボーイズ」
技能: 第六感、射撃

P-38 ライトニングのエース (1d6)

ジェームズ「スリック」モリス (1~2) [James "Slick" Morris]



撃墜数: 7 1/3
航空機: P-38J 「My Dad」
部隊: 第 20 戦闘団「ロコ・バスターズ」
技能: 射撃

リンドル「リンディ」グラハム (3~4)

[Lindol "Lindy" Graham]



撃墜数: 5 1/2
航空機: P-38J 「Susie」
部隊: 第 20 戦闘団「ロコ・バスターズ」
技能: S.A.

ジェラルド「ジェリー」ブラウン (5~6) [Gerald "Jerry" Brown]



撃墜数: 5
航空機: P-38J
部隊: 第 55 戦闘団
技能: 反射神経

スピットファイア IX/XIV

ジェームズ「ジョニー」ジョンソン [James "Johnnie" Johnson]



撃墜数: 38
航空機: スピットファイア IX (44年3月~45年1月)、
スピットファイア XIV (45年2月~45年5月)
部隊: RCAF 第 127 ウィング
技能: 反射神経、射撃、A.C.M.

[10.7] 上級対爆撃機戦闘

[ADVANCED COMBAT AGAINST BOMBERS]

プレイヤー諸氏は、難易度を上げる代償として、より合理的な標準戦闘の代わりに、より多くの決定を下す上級戦闘システムの使用を望むことができます。

戦闘機戦闘と同じ要領で、爆撃機に対する上級戦闘は重要な断面に直面することを考慮しています。加えて、遭遇のタイプに依存して、高度も重要な要素です。

上級戦闘は、爆撃機戦闘についての位置チャート [P1] (各爆撃機タイプについて1つ)を使用します。爆撃機のタイプ (B-17F、B-17G、B-24) に依存して、一致する位置チャートを使用します。編隊外の B-17 (並びに落伍機) は、B-17 編隊外の位置チャートを使用します。B-24 爆撃機は、編隊内、編隊外又は落伍機のどちらかの同じ位置チャートを使用します。

位置チャート内には、各1~10まで数字付の10の接近トラックがあります。接近トラック1~8は、ロケット弾射程ボックスに一致する追加射程ボックスを持ちます。各射程は、順番に以下の3つの高度ボックスを持ちます。: 高、水平、低 (例外: ロケット弾ボックスは、水平高度のみを持ちます)。接近トラック9と10は、それぞれ垂直上昇と垂直降下攻撃に相当し、1つのみの射程ボックスを持ちます。各ボックスは、無作為 (Rd) 命中の正又は負の数字で表現される、射撃時の修正についての情報を持ちます。これらの修正は、爆撃機 (Bmbr) として注記)と戦闘機 (Fghtr) として注記)で区別されます。射撃時に一致する修正を適用します。修正が特記された命中区画を持つ場合 (例えば、+1 Gunr)、いずれかの命中が与えられたら、他の修正に加えて自動的に特記された結果を適用します。

上級戦闘を使用しているときは、以下のステップに従います。:

1. 迎撃チャート [B1] 上で遭遇のタイプを判定後 (劣位、正面、優位、太陽の中から)、あなたの攻撃方向 (たとえ垂直上昇/降下攻撃を行っていても)、正面、側面 (右側)、側面 (左側)、追尾を選択します。正確な方向と使用するトラックを判定するため1d6を振ります。:

正面方向 [Front orientation]: 接近トラック1 (1~2)、接近トラック2 (3~4)、接近トラック3 (5~6)。あなたの航空機が Ju 88C-6a であると、接近トラック1から攻撃できません。

側面 (右側) 方向 [Flank (starboard) orientation]: 接近トラック2 (1~2)、接近トラック4 (3~4)、接近トラック6 (5~6)。

側面 (左側) 方向 [Flank (port) orientation]: 接近トラック3 (1~2)、接近トラック5 (3~4)、接近トラック7 (5~6)。

追尾方向 [Tail orientation]: 接近トラック6 (1~2)、接近トラック7 (3~4)、接近トラック8 (5~6)。

あなたがロケット弾 (Wfr.Gr.21 又は R4M) を積載していたら、遭遇は自動的に水平高度のロケット砲射程内で開始します。劣位 (護衛機がない場合)、優位、太陽の中からの結果を無視します。

2. 接近トラックを判定した後、あなたの航空機を接近トラックの長射程ボックス内に置きます（例外：垂直上昇／降下攻撃又は太陽の中から攻撃）。遭遇が劣位で護衛機がいなければ、あなたは低高度で開始します。遭遇が正面であると、1d6 を振ります。1～3のサイの目で、あなたは水平高度で開始します。4～6のサイの目で、あなたは低高度で開始します。遭遇が優位であると、あなたは高高度で開始し、最初に射撃します。例外：Me 163B-1 で飛行していると、遭遇のタイプにかかわらず、高高度で開始するか又は垂直降下攻撃を行うことを選択できます。

遭遇が太陽の中からであると、あなたは選択した接近ボックスの垂直降下ボックス内又は中射程（高）ボックス内のどちらかで開始することを選択できます。垂直降下ボックスが選択されたら、1ラウンドのみの射撃が実施され、爆撃機は応射せず、射撃後に航過は終了します。中距離射程（高）ボックスが選択されたら、爆撃機は中射程（高）ボックス内で応射せず、次いで遭遇は近距離（高）ボックスで通常に続きます。

遭遇が劣位（護衛機なし）であると、あなたは垂直降下攻撃を行える機会があります。1d10 を振ります。結果が9であると、あなたの航空機を垂直上昇ボックス内に置きます。1ラウンドのみの射撃が実施され、爆撃機は応射できます（+2無作為命中で）。射撃後に航過は終了します。

ある航過に、あなたは爆撃機に対して1つのみの垂直上昇／降下攻撃を行うことができます。

3. もしもあなたが自身の接近トラック又は高度に不満であれば、いずれかの隣接トラックへあなたの位置と1レベルだけ高度を調整できます（低は水平へ、高は水平へ、水平はどちらかへ）。

調整は、戦闘開始前の長射程でのみ行うことができます。位置の調整は、1無作為命中のコストで行われます。高度の調整は、上昇しているときは1無作為命中を受けるコストで、降下しているときはコストなしです。各無作為命中は、戦闘ボックス内のどこから長射程から、又は異なる近隣のボックスから来ると見なされます。爆撃機が落伍機であると、調整はフリーです（無作為命中は受けません）。

プレイヤーは、望むのであれば両方（位置と高度）又は1つのみの調整を行えますが、それに当てはまる全ての罰則を適用しなければならぬことに注意してください。

例: 1944年6月です。あなたはIII/JG2に配属され、Vannes（フランス・ゾーン）に基地を持ち、FW 190A-8/R2で飛行しています。襲撃チャート[A1]上でサイを振って7を獲得します。目標はフランス国内のV号兵器基地です。あなたは連合軍戦闘爆撃機に遭遇することなく離陸し、フランス航続時間ボックス内の迎撃ポイントに到達します。あなたは迎撃チャート[B1]上で4を振り、遭遇は正面です。航空機目標チャート[A3]上のサイの目により、爆撃機の空襲はB-17Gから構成されます。あなたは機尾から接近するよりも弱い防御射撃を受けることを期待し、正面から爆撃機を攻撃することを選択します（ただし、反対に爆撃機に対して少ない損害を与えることになります）。ここで、実際の接近トラックを判定するために1d6を振ります。あなたは2を振り、接近トラック1の長射程ボックス内で遭遇を開始します。遭遇が正面なので、ここであなたは高度を判定するために1d6を振ります。あなたは3を振ったので、水平高度で開始します。あなたはこの接近トラックと高度で満足するか、又は隣接する接近トラックへ／又は1高度レベルを調整することを望むのかを決定します。あなたは、接近トラック2へ位置の調整を選択します。なぜならば、水平高度で接近トラック2を使用しているとき、右翼を狙って近射程で追加の発動機（右）命中の優位性を得るためです。位置の調整は、1無作為命中を受けず。あなたは戦闘機損傷チャート[B6]上で2d6を振り、33を出します。あなたの航空機ディスプレイ・マット内の機体をマークします。あなたは高度を高へ上昇又は低へ降下することを選択しましたが、高度に満足していたので水平高度に留まりました。ここで爆撃機に対する戦闘が開始されます。

10.8 選択上級機動 [OPTIONAL ADVANCED MANEUVERS]

標準機動（螺旋横転、急旋回）は、開始プレイヤーが全て使用可能で、出撃中に無制限で使用できます。プレイヤー諸氏は、基本ゲームに含まれていない追加技能のセットで「上級機動」の試みを望むことができます。これらの技能は、他のそれらと同様に購入され、プレイヤーが出撃毎に一度使用できる上級機動を「学習」することを認めます。それらは、以下のとおりです。:

上級機動 1: 宙返り横転8の字飛行 [Cuban Eight]（1命中を回避し、×1だけ改善する）。1経験ポイントがかかります。

上級機動 2: シャンデル [Chandelle]（3命中を回避し、×1改善する）。3経験ポイントがかかります。

上級機動 3: インメルマン [Immelmann]（全損傷を回避し、×2改善する）。3経験ポイントがかかります。

上級機動 4: スプリットーS [Split-S]（1命中を回避し、遭遇戦を終了させる）。4経験ポイントがかかります。

各上級機動は、出撃毎に一度使用でき、プレイヤーが技能を購入していると仮定します。上級機動は、順番に学習しなければなりません。機動1は、最初にプレイヤーが機動2を学習できる前に学習しなければならない等です。

10.9 連合軍戦闘機の弾薬ポイント

[ALLIED FIGHTERS AMMO POINTS]

基本ゲームでは、連合軍の護衛機／戦闘機は管理する弾薬を持ちません（7.1.16）。このデザイン決定は、現実には問題にならないので単純化のために行われました。ただし、そうは言っても長いドッグファイトもありました。リアリズムを増加させるため、戦闘機と目標チャート[B11]に依存して、追加の管理と時間のコストで、選択弾薬ポイントを使用できます。

10.10 選択迎撃機 MG 弾薬

[OPTIONAL INTERCEPTOR MG AMMO]

連合軍の戦闘機弾薬ポイントと同様に、基本ゲームではあなたの迎撃機は無限のMG弾薬を持つと見なされます（7.1.6）。ゲームに更なるリアリズム（並びに、繰り返しますが、更なる記録と時間）を加えることを望むのであれば、一致する航空機ディスプレイ・マット上に表示された迎撃機のMGについて選択弾薬ポイントを使用できます。

10.10.1 選択迎撃機火器選択

[OPTIONAL INTERCEPTOR WEAPON SELECTION]

弾薬消費の選択ルールとして、あなたの全前方火器で常時爆撃機や戦闘機を射撃する代わりに、爆撃機に対する航過又は戦闘機に対する戦闘ラウンドの開始時に、どの火器体系で射撃するか選択できます。選択した火器の弾薬ポイントのみを消費します。航過又は戦闘ラウンド中に、あなたは選択した全ての火器を射撃しなければなりません。次の航過又は戦闘ラウンドの開始時に、あなたは選択を変更できます。

このルールを使用しているとき、MGのみを選択していると連続射撃を使用できず（7.1.13）、いかなる給弾不良の結果も選択した火器にのみ適用します。

10.11 東部戦線からの転属

[TRANSFERRED FROM THE EASTERN FRONT]

Interceptor Ace 1944

-45は、ときには非常に困難なゲームになり得ます。あなたのキャリアを熟練操縦士で開始することを望むと、「帝国防衛任務」のために最近東部戦線から西部戦線へ転属してきたと見なします。



経験 [Experience]: 1d6 を振る。結果はあなたの操縦士が持つて開始する未使用経験ポイントの合計です。あなたの操縦士は、慣熟技能を持ってきます（開始部隊と基地チャート[R1]上でサイを振る前にBf 109又はFW 190を選択します）。

撃墜数 [Victories]: 1d20 を振ります。結果は、あなたの操縦士の東部戦線の合計撃墜数です。5機以上撃墜していたら、「エース」と見なされます。

褒賞 [Awards]: あなたの操縦士が0～2機撃墜していると、褒賞なしです。3～7機撃墜していると、EK2を持ちます。8機以上撃墜していると、EK2とEK1を持ちます。

栄誉ポイント [Prestige Points] : あなたの操縦士は、0 栄誉ポイントを持っています。転属で全てを消費してしまいました！

栄誉レベル [Prestige Level] : あなたの操縦士は、エースでなければ 0 栄誉レベルを持って、エースであると 2 の栄誉レベルで開始します。

勝利ポイント [Victory Points] : あなたの操縦士の各撃墜は、勝利の目的において 1 ポイントとしてカウントします。そこからあなたの勝利ポイントのカウントを開始します。

歴史的注釈: 1944 年中に USAAFs の爆撃戦が激しくなるに連れて、ルフトヴァッフェは数多くの戦闘機部隊をドイツへ転属させることを強いられました。

[10.12] ドイツ軍の新米操縦士 [GERMAN GREEN PILOTS]

アメリカ軍戦闘機が存在が増大し、ルフトヴァッフェの最良戦闘機操縦士は悪循環に陥り始めました。前線の要望を満たすため、訓練期間が短縮された。訓練期間の短縮は操縦士の質の低下をもたらし、操縦士が戦死する確率が上がりました。枢軸国の石油生産に対する攻勢は更に訓練期間を短縮させ、事態は悪化するばかりでした。

ゲームに追加の困難なレベル（並びにリアリズム）を加えることを望むのであれば、新たなルフトヴァッフェ操縦士として 1944 年 3 月に新米操縦士としてあなたのキャリアを開始します。あなたは、以下の制限を受けます。:

- あなたは 1 少ない無作為命中を行います（操縦士と列機）。
- 防御戦闘カードを使用しているとき、宙返り横転 8 の字飛行、シャンデル、インメルマン、スプリット S の結果を使用できません。プレイヤーの選択で（操縦士のみ）、これらの結果を急旋回又は螺旋横転として扱います。
- 着陸のサイ振りに +1 dm を適用します（操縦士のみ）。

5 戦闘任務の飛行後又はエースになることで（5 機撃墜、7.8 を参照）、あなたは訓練済操縦士になります（並びに、新米操縦士の罰則を受けることを停止します）。どちらか先に起きたときです。

歴史的注釈: WW2 中、とくにこの時期のルフトヴァッフェは、戦闘機操縦士として最初の 5 回の任務で撃墜される可能性が高かったのですが、経験が増大すれば生存確率が大きくなることは広く認識されていました。

[10.13] ゲームの統合 [COMBATING GAMES]

これらのルールには、*Interceptor Ace 1943-44* と *Interceptor Ace 1944-45* を組み合わせるための多くのヒントや知恵がありますが、両ゲームを組み合わせる 1943 年 3 月から 1945 年 5 月まであなたのキャリアを継続するためのいくつかの総合ルールを持ちます。:

あなたの操縦士は、1943 年 3 月にゲームを開始します。*Interceptor Ace 1943-44* の基本割当てのルールに従います。ゲーム中のいずれかに時点で新たな基地への変更を望むと、*Interceptor Ace 1943-44* と *Interceptor Ace 1944-45* の両基地の統合内容物から選択できます。

あなたの操縦士が士官であると、1 経験ポイントを持ってゲームを開始します。NCO であると、2 経験ポイントを持ってゲームを開始します。選択開始として、あなたの操縦士は東部戦線から転属できます（10.11）。

経験ポイント、栄誉ポイント、栄誉レベル、撃墜数、褒賞は、1944 年 3 月に *Interceptor Ace 1943-44* から *Interceptor Ace 1944-45* へ持ち越されます。ゲーム開始時に達成していた勝利ポイントから、*Interceptor Ace 1944-45* からの勝利判定のルール（5.2）に従って管理します。

1943 年 3 月から 1944 年 2 月まで、*Interceptor Ace 1943-44* からのプレイのシークエンスとチャートを使用します。1944 年 3 月から 1945 年 5 月まで、*Interceptor Ace 1944-45* からのプレイのシークエンスとチャートを使用します。二者択一で、あなたは両ゲームからのチャートを望むように統合して使用できます。

Interceptor Ace 1943-44 の期間中に時系列的に使用可能だった *Interceptor Ace 1944-45* の航空機に更新することを望むものの（詳細については、航空機ディスプレイ・マッドを参照）、そのゲームに含まれていなければ、それを行うことができます。

Interceptor Ace 1943-44 内に含まれた航空機の燃料を管理するため、燃料航続時間記録欄チャート [F1] を使用します。

叙勲と昇進は、1943 年 3 月から 1944 年 2 月まで *Interceptor Ace 1943-44* のルールに従い、以降は *Interceptor Ace 1944-45* のルールに従います。

以下の *Interceptor Ace 1944-45* の航空機は、*Interceptor Ace 1943-44* に含まれたその代わりに使用します。

- Bf 109G-6 20mm の代わりに Bf 109G-6。
- Bf 109G-6 30mm の代わりに Bf 109G-6/U4。
- *Interceptor Ace 1943-44* に含まれた代わりに、Bf 109G/R2 と G-6/R6。
- *Interceptor Ace 1943-44* に含まれた代わりに、FW 190A-6。
- *Interceptor Ace 1943-44* に含まれた代わりに、FW 190A-7。
- *Interceptor Ace 1943-44* に含まれた代わりに、FW 190A-7/R2。

Interceptor Ace 1944-45 に含まれた航空機の新たなヴァージョンは、MW-50 過給機を欠いていることに注意してください。

加えて、*Interceptor Ace 1943-44* の航空機に以下の修正を使用します。:

- Bf 109G-1/R6 : 非敏捷。
- Bf 109G-6/R4 : 非敏捷、速度 19、非 MW-50。この副次タイプは、限定的に使用可能な航空機（「唯一無二」）として見なします。もしもこの航空機を失ったら、あなたはゲーム中に他のそれを獲得しません。Bf 109G-6/R6 に置き換えます。
- FW 190A-7/R6 : 加重状態で速度 19、ロケット弾を発射又は投棄後に速度 20。
- FW 190A-4~A-7（全ヴァリエーション）: 非 NW-50。

これらのルールを使用していると、*Interceptor Ace 1944-45* からの可変敵戦闘機操縦士の資質（10.6）を使用します。

勝利判定のため、*Interceptor Ace 1944-45* のポイント・システムを使用し、以下の条件を適用します。:

敗北 : 0~36 ポイント。

引き分け : 37~70 ポイント。

限定的勝利 : 71~140 ポイント。

実質的勝利 : 141~210 ポイント。

決定的勝利 : 211+ ポイント。

Interceptor Ace 1943-44 の期間中で任務に飛行しているときに *Interceptor Ace 1944-45* からの選択ルールを使用できます。

[10.14] 選択階級 [OPTIONAL RANKS]

Interceptor Ace 1944-45 の標準ゲームで飛行しているとき、最高の階級に到達するのは困難ですが、プレイヤー諸氏が自作操縦士を使用するか（10.15.4）又はこのゲームと *Interceptor Ace 1943-44* とを統合していると、標準ゲームで使用可能なよりも高い階級に昇進できる場合があります。これらの場合、以下のルールを使用します。:

- NCO として飛行しているとき、飛行兵曹長 [Oberfeldwebel] から昇進したら中尉（少尉）に昇進し、士官キャリアを開始します。
- 全てのゲーム目的において、少尉 [Leutnant] は中尉 [Oberleutnant] と同じと見なされます。少尉は中尉へ昇進します。
- 中尉は大尉 [Oberst] へ昇進します。大尉は、全てのゲーム目的において中尉と同じと見なされます。
- 大尉は少佐へ昇進します。少佐に昇進したとき、1d6 を振りまします。1~4 のサイの目で、あなたは幕僚将校としてルフトヴァッフェ司令部へ任じられ、あなたの飛行キャリアは終わります。

[10.15] ゲーム・モード [GAME MODES]

Interceptor Ace, Volume 2: Last Days of the Luftwaffe, 1944-45 は、もしも *Interceptor Ace 1943-44* と統合したら終了まで（96 戦闘任務まで）完了したら非常に長いゲームになる可能性があります（188 戦闘任務まで）。異なる（短期の）ゲーム・モードでの挑戦を望むのであれば、様々な体験を楽しむための提言があります。

[10.15.1] キャリア [CAREER]

ルール内に提供されたごとく、これはゲームの「既定」モードです。キャリア・モードでは、1944 年 3 月（又は *Interceptor Ace 1943-44* ゲームと統合していると 1943 年 3 月）から終戦まで操縦士の昇進に従います。

[10.15.2] 巡業 [TOUR OF DUTY]

巡業 (ToD) ゲーム・モードはキャリア・モードと非常に類似していますが、ゲームは 20 任務に限定され、プレイヤーにゲームを完全に味わう機会を与えますが、キャリアを完遂するために必要な全ての時間を注ぐ必要はありません。20 任務は、実際に飛行しなければならないことに注意してください（褒賞、負傷等何らかの理由で出撃を失うと、二ヵ月半かかるかもしれません）。

巡業では、あなたの操縦士は単一の航空機システムに限定されます。他の航空機システムへ変更できませんが、自身の航空機を新たな副次タイプへ更新できます。巡業の特別ルールで述べていない限り、基地を変更できません。巡業の究極の目的は 20 任務で生き残ることですが、勝利条件は各 ToD 内で述べられるため、あなたはパフォーマンス全体をチェックできます。

いまや、あなたは巡業で飛行するための準備ができました。いくつかの ToD は *Interceptor Ace 1943-44* が必要であることに注意してください。ほんの少しのリサーチで、あなたは容易にあなた自身の巡業を行うことができます。

アブヴィル・ボーイズ [The Abbeville Boys]

JG 26 「シュラゲーター」[「Schlageter」] は、バトル・オブ・ブリテン後に海峡を防御するために (JG2「リヒトフオーフェン」と共に) フランスに残された 2 つのみの航空団 [Geschwader] の 1 つだった。この航空団はルフトヴァッフェ全体の最優秀部隊の 1 つとなり、間もなく連合軍操縦士が敬意を表するようになった。フランス上空で目撃された黄色い機種の 190 は、間もなくアメリカ軍によって知られることになり、直ちに「アブヴィル・ボーイズ」が飛行していると報告された。

開始時期: 1943 年 3 月
航空機: FW 190A-5
部隊: II/JG26 「シュラゲーター」
基地: Vitry-en-Artois (フランス基地群)
階級: 中尉
未消費経験ポイント: 2
初期技能: FW 190 に慣熟。
初期栄誉レベル: 2
初期褒賞: EK2、EK1
勝利条件: 爆撃機 12 機撃墜と戦闘機 8 機撃墜
特別ルール: *Interceptor Ace 1943-44* が必要



甲冑の騎士 [Armored Knights]

1944 年夏、アメリカ軍重爆撃機に対処するため、突撃飛行隊 [Strumgruppe] が創設された。これらの部隊は、強武装と重装甲を持つ FW 190A-8/R8 を装備し、爆撃機の背後から至近距離で攻撃する戦術を取った。当初は爆撃機を撃墜することに成功したが、鈍重な FW 190 は連合軍護衛機の好餌となり、自らも大きな損害を被った。

開始時期: 1944 年 6 月
航空機: FW 190A8/R8
部隊: II (突撃) /JG300
基地: Rheine (ミュンスター基地群)
階級: 中尉
未消費経験ポイント: 0
初期技能: 照準
初期栄誉レベル: 3
初期褒賞: なし
勝利条件: 爆撃機 15 機撃墜



護衛機 [The Escorts]

強武装で重装甲の FW 190A-8/R8 はルフトヴァッフェの最良対爆撃機戦闘機だったが、既存のアメリカ軍護衛機に対して極度に脆弱だった。新たな戦術が要求され、G シリーズ全体で最速の Bf 109G-10 の出現により、Fw 190 を防護するための「特別護衛機」部隊が編制された。その任務は、連合軍戦闘機に対処して Fw 190 の爆撃機攻撃を妨げないようにすることだった。

開始時期: 1944 年 10 月
航空機: Bf 109G-10
部隊: III/JG1 「エーザウ」
基地: Rheine (ミュンスター基地群)
階級: 中尉
未消費経験ポイント: 1
初期技能: S.A.
初期栄誉レベル: 2
初期褒賞: EK2、EK1、空軍名誉杯
勝利条件: 戦闘機 24 機撃墜



フライング・ピー [Flying Peas]

第二次世界大戦中に戦闘任務で飛行した最も特異な戦闘機は、おそらく Me 163 コメットだろう。ライプツィヒ近郊の石油精製工場を防御するためブランディス飛行場に基地を置いた JG 400 は、ロケット戦闘機で戦を行った唯一の部隊だった。コメットのパフォーマンスは並外れていたが、操作が極めて難しく、終戦までに JG 400 によって記録された空中撃墜は僅か 9 機で、14 機のコメットが様々な理由（主として事故）で失われた。

開始時期: 1944 年 7 月
航空機: Me 163B-1
部隊: III/JG400
基地: Brandis (ベルリン基地群)
階級: 大尉
未消費経験ポイント: 2
初期技能: 照準
初期栄誉レベル: 5
初期褒賞: EK2、EK1、空軍名誉杯、空軍前線飛行章（銅章、銀章）
勝利条件: 爆撃機 12 機撃墜



騎士十字章着用者 [Knight's Cross Holders]

ヘルマン・ゲーリングの不評とルフトヴァッフェの政策によって戦闘機隊総監を更迭された後、アドルフ・ガラント将軍は Me 262 を装備した第 44 戦闘団を編成した。ルフトヴァッフェの全部隊からの熟練者が JV 44 に参加し、間もなく熟練飛行隊として知られるようになった。ハインリヒ・ペーア、ヨハネス・シュタインホフ、アドルフ・ガラントのようなルフトヴァッフェ最高の操縦士の何人か（すでに数百機を撃墜したエースだった）は、JV 44 でもジェット機エースになった。

開始時期: 1945 年 1 月
航空機: Me 262A-1a
部隊: JV 44
基地: Brandenburg-Briest (ベルリン基地群)
階級: 少佐
未消費経験ポイント: 3
初期技能: 第六感、反射神経、正確性
初期栄誉レベル: 7
初期褒賞: EK2、EK1、空軍名誉杯、空軍前線飛行章（銅章、銀章、金章）、ドイツ十字金章、KC
勝利条件: 爆撃機 24 機撃墜



特別ルール: 1945 年 3 月に Me 262A-1B へ更新できる。1945 年 5 月に到達したときに戦争が継続すると仮定し、あなたの ToD が完了するまで飛行任務を継続する。任務目標と目標を判定するため、襲撃チャート [A1] と航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート [A3] の 45 年 3~5 月ボックスを使用する。

[10.15.3] 歴史的任務 [HISTORICAL MISSIONS]

歴史的任務は、*Interceptor Ace, Volume 2: Last Days of the Luftwaffe, 1944-45* に馴染んだプレイヤー諸氏に歴史的な戦闘の雰囲気と戦闘の瞬間を提供するためにデザインされましたが、キャリアの全記録を管理する重荷はありません。

歴史的任務では、あなたは全ての条件を歴史的な基礎に置く1つのみの予め用意された任務で飛行します。巡業と同様に、あなたは僅かなリサーチで自身の歴史的任務を容易に創造できます。

オラニエンブルク飛行場の防衛 [Defend Oranienburg A/F]

1945年4月10日、1,300機の重爆撃機の大群がジェット機基地と考えられた飛行場を目標にした。爆撃機を迎撃するため、ほぼ50機のMe 262が舞い上がった。1機ないし2機によって主に落伍機や編隊外の機を狙う戦術を採用し、第8空軍の重爆に対してジェット機が最も成功した一日となった。ただし、ルフトヴァッフェもただでは済まず、この日20機のMe 262が破壊された。

日付: 1945年4月10日

航空機: Me 262A-1b

部隊: JV 44

基地: Brandenburg-Briest (ベルリン基地群)

空襲目標: Oranienburg A/F (ベルリン・ゾーン)

敵機: B-17G 編隊と P-51D 護衛機

特別ルール: 離陸ボックス上でF/B攻撃はない。最初の遭遇は、ベルリン航続時間ボックス内の落伍機。落伍機に対してR4M攻撃を行うことは不可。爆撃機が撃墜されたら、同じ航続時間ボックス内の主力爆撃機編隊を正面[Head on]で迎撃する。

シュヴァインフルト空襲の迎撃 [Intercept Raid on Schweinfurt]

1943年8月17日、第8空軍はドイツのボールベアリング生産の50パーセント以上を担うシュヴァインフルトのプラントを目標にした。この任務の狙いは、ドイツの工業努力を著しく妨げることと、重武装のB-17が護衛機なしで生還できるのを証明することだった。任務を通じて、B-17は敵戦闘機群の中を飛び抜け、高い通行料を支払った。その日の終わりには、第8空軍は60機のB-17と600名の乗員を失っており、ルフトヴァッフェを見損なうわけにいかないことを証明した。

日付: 1943年8月17日

航空機: Bf 109G-6/R6

部隊: II/JG 27

基地: Wiesbaden (フランクフルト基地群)

空襲目標: シュヴァインフルト・ボール・ベアリング・プラント (フランクフルト・ゾーン)

敵機: B-17F 編隊。護衛機なし。

特別ルール: 弾薬の欠乏後、あなたは自身の飛行場に到着して弾薬と燃料を再補給し、あなたの航空機が3以下の系統命中であれば、イングランドへ帰還中の爆撃機編隊を迎撃できます。二回目の任務について、あなたの航空機は修理されており、爆撃機編隊はミュンヘン航続時間ボックス内で、迎撃チャート[B1]上の優位又は太陽の中からの迎撃結果は落伍機と見なされます。

ベルリン初空襲 [First Raid on Berlin]

1944年3月6日、第8空軍はベルリンへの最初の大規模な任務を発動した。730機のB-17とB-24の不慮の大群は、ベルリンの工業地帯を攻撃した。800機を超える戦闘機が爆撃機に随伴した。続く空中戦で、第8空軍は69機の爆撃機と11機の戦闘機を失い、ルフトヴァッフェは81機を失った。制空権の戦いは第8空軍に高かったが、ベルリン上空で護衛戦闘機を見たとき、ゲーリングは終戦が時間の問題であることを知った。

日付: 1944年3月6日

航空機: FW 190A-8/R6

部隊: II/JG 1

基地: Rheine (ミュンスター基地群)

空襲目標: エルクナー・ボール・ベアリング・プラント (ベルリン・ゾーン)

敵機: チャート[A3]上で通常にサイを振る。護衛機はP-51B又はP-38J(護衛機についてサイを振るとき、チャート[A3]上でP-47Dの結果が無視する)。

特別ルール: F/B攻撃と制空戦闘機についてチャート[A3]上でサイを振らない。最初の迎撃の結果は、正面[Head on]。

パルヒムからの緊急発進 [Scramble from Parchim]

1945年2月上旬、古参のI/JG1はFW 190を第II飛行隊へ転用するよう命じられ、He 162A-2への転換のためパルヒムへ進出した。パルヒムでの9週間後、訓練はほぼ完了したが、燃料と部品の不足によりI/JG1は1945年5月8日の降伏まで居座ることを強いられた。この仮想任務では、あなたはP-47の戦隊が飛行場に奇襲攻撃を行うときに訓練が完了し、パルヒムから離陸する準備ができています。

日付: 1945年4月15日

航空機: He 162A-2

部隊: I/JG1

基地: Parchim (ベルリン基地群)

空襲目標: Parchim A/F (ベルリン・ゾーン)

敵機: P-47D 戦闘爆撃機。

特別ルール: あなたは離陸ボックス上で、P-47Dに対して劣位で戦闘を開始する。戦闘後、次の航続時間ボックスへ移り、P-47Dに対する開始方向を判定するため、迎撃チャート[B1]上でサイを振る。「空襲位置不明」又は「スピットファイア遭遇」の結果は無視する。1d6を振る。1~2の結果で、迎撃されたP-47Dは荷重状態で主導権にサイの目に-1drmを適用する。ベルリン航続時間ボックス内での戦闘後、自身の飛行場へ着陸し、滑走路上への損傷のため着陸チャート[B7]上で+1drmを適用する。

[10.15.4] 自作操縦士 [CUSTOM PILOTS]

選択ルールとして、操縦士を創造して歴史的任務や巡業で飛行できます。階級、経験、技能、栄誉に関してToDや歴史的任務に与えられた情報を無視します。あなたの操縦士は0ポイント、経験、技能、褒賞、栄誉なし、最低階級(士官又はNCOのどちらか)で開始します。彼の経験、栄誉、技能、階級、撃墜数、ポイント、褒賞を管理します。異なる任務やToDsで、彼が獲得した戦闘経験を残してこの操縦士を使用できます。望むのであれば、いったんあなたの操縦士が十分な経験を獲得していたら、キャリアの中で彼を使用できます。選択階級(10.14)を使用できます。

[10.16] ボーデンプラッテ作戦 [OPERATION BODENPLATTE]

更なるリアリズム、深い歴史的雰囲気、ゲームへの難易度増加を加えるため、1945年1月の最初の任務は、空襲チャート[A1]上でサイを振りません。代わりに、任務は自動的にボーデンプラッテ作戦の一部としての襲撃任務と見なされます。

Bf 109 (ミュンヘン基地群に基地を置いていないいずれかのタイプ)、FW 190 (いずれかのタイプ)、Me 262で飛行していると、あなたの部隊はボーデンプラッテ作戦へ参加するために選択されています。いまだにBf 110、Me 410、Ju 88で飛行していると、非常に勇敢(しかも幸運)な操縦士ですが、やはりあなたは作戦に参加します(ただし、これらはこの時期までに昼間戦闘作戦から撤退していたので、これらのタイプは歴史的任務に参加しませんでした)。



空襲任務の前に250kg爆弾を積んで発動機をウォームアップさせているBf 109G。

作戦を行うため、燃料航続時間記録欄チャート[F1]のボーデンプラッテ作戦燃料航続時間記録欄を使用します。

あなたの航空機を格納庫[Hangar]ボックスからあなたの基地ゾーンに一致する離陸航続時間[Takeoff Endurance]ボックスへ移します。この任務で、あなたは連合軍戦闘爆撃機の攻撃又は連合軍制空戦闘機を受けないため、航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート[A3]でサイを振るの必要がありません。離陸航続時間ボックスからルール・ゾーン航続時間ボックスへ移します。ルール航続時間ボックス内で、あなたは友軍のFlak射撃を受け得ます(Flakシンボルで示されるごとく)。1d6を振って3を差し引きします。これは、友軍Flakからあなたの航空機が受けた無作為命中の数になります(最大で0~3)。戦闘機損傷チャート[B6]上で損傷をチェックします。



ボーデンブラッ
テ作戦の参加戦
闘機部隊、開始基地、
目標地域の戦闘計
画。

あなたの航空機を、オランダ A/F 目標エリア航続時間ボックスへ移します。友軍の Flak 射撃について再びサイを振ります (Flak シンボルを持つため)。あなたが FuG25 IFF 命中を受けていたら、Flak 攻撃に +1 drm を加えます。友軍の Flak 攻撃後、爆撃シンボルによって示されるごとく、あなたの爆撃行を開始します。

あなたの航空機は、250kg を積載しています。飛行場へ損害が発生したか判定するため、1d20 を振って爆撃結果チャート [R9] をチェックします。

爆撃結果チャート R9

サイの目	結果	獲得ポイント
1~5	はずれ：爆弾が外れる。	0
6~15	命中：地上の連合軍航空機 1 機を損傷させ、飛行場設備に軽損害。	1
16~19	直撃：地上の連合軍航空機 1 機を破壊し、飛行場設備に中損害。	2
20+	重大損害：地上の連合軍航空機 2 機を破壊し、飛行場設備に大損害。	3

爆弾を投下しているときに全ての前部火器の 1 弾薬ポイントを消費することで、同時に機銃掃射攻撃を行っている +2 drm を加えます。

爆撃行の後、あなたは離陸した連合軍戦闘機と遭遇します。あなたは戦闘機遭遇を優位で開始します。1d10 を振ります。1~2 の結果で、連合軍戦闘機はスピットファイア IX です。3~4 の結果で、連合軍戦闘機はスピットファイア XIV です。5~7 の結果で、連合軍戦闘機は P-47D です。8~0 の結果で、連合軍戦闘機は P-51D です。最初の戦闘機遭遇の後、離脱チャート [R4] を使用して離脱 (7.1.10) に成功するまで、オランダ A/F 目標エリア航続時間ボックス内で同じタイプの連合軍戦闘機との遭遇を続けます。追加の遭遇は、常に正面 [head on] です。

注釈：離脱のみが実際の連合軍戦闘機との戦闘を終了させます。離脱チャート [R4] を使用して離脱に成功するまで、あなたはオランダ A/F 目標エリア航続時間ボックス内で更なる連合軍戦闘機に遭遇することを離脱によって妨げられません。

いったんあなたが連合軍戦闘機から離脱に成功したら、自身の飛行場へ着陸できます (更なる友軍 Flak 攻撃はありません)。

もしもあなたがオランダ A/F 目標エリア航続時間ボックス内で緊急着陸又は落下傘降下を強制されたら、捕虜になったと見なされます。あなたの戦争は終わり、45 年 5 月に解放されるまで連合軍収容所の快適さを楽しみます。

歴史的注釈：1944 年夏の終わりまでに、ルフトヴァッフェは USAAF の重爆撃機編隊を止める術がないように見えました。連合軍に大きな損害を与えることもありましたが、経験豊富な乗組員と燃料の欠乏がルフトヴァッフェの作戦を妨げました。アドルフ・ガント (戦闘機隊総監) は、自軍戦力を温存するため「ビッグ・ブロー」と名付けられた作戦を発動しました。もしも自分が USAAF の爆撃機空襲に対して、1,500~2,000 機の戦闘機を送ることができれば、500 機の爆撃機を撃墜してアメリカ軍の爆撃機攻勢を止めることができると考えました。しかし、ヒトラーには別の計画があったのです。1944 年 12 月 16 日、彼はアルデンヌの森林を通過するドイツ国防軍による奇襲攻撃ラインの守り作戦を発動しました。この作戦を支援するため、ガントが温存していたルフトヴァッフェの単発戦闘機部隊は、作戦中に航空優勢を獲得するため、低地諸国の全ての連合軍戦闘機基地への爆撃を命じられました。しかし、悪天候のため、ボーデンブラッテとして知られる作戦は、1945 年 1 月 1 日になるまで発動されませんでした。作戦は完全に奇襲を達成しましたが、多くのドイツ軍操縦士が友軍の Flak によって撃墜されました。いくつかの飛行場では、多くの連合軍航空機が地上で破壊されましたが、連合軍の対応があり、スピットファイア、マスタング、サンダーボルトはなんとか行動に移し、攻撃機を約 100 機撃墜しました。結局、ルフトヴァッフェは 143 名の操縦士を戦死や行方不明で失い、70 名が捕虜となり、21 人が負傷し、その中には全て経験を積んだ指揮官でかたがえのない 3 名の飛行大隊長、5 名の飛行団指揮官、14 名の中隊指揮官が含まれました。ガントが認めたごとく、ボーデンブラッテ作戦は短期的な成功を収めました。しかし、長期的には失敗し、ルフトヴァッフェは有効なドイツ防衛ができなくなりました。

[10.17] 航空機損失の罰則 [AIRCRAFT LOSS PENALTY]

あなたが飛行機を失う毎に (損傷、脱出、事故着陸等のために喪失した航空機) は、あなたの 1 勝利ポイント (VP) を失わせます。

[11.0] INTERCEPTOR ACE 1944-45 の航空機 [AIRCRAFT OF INTERCEPTOR ACE 1944-45]

[11.1] Bf 109

[11.1.1] Bf 109G-6

第二次世界大戦中、ドイツ軍のルフトヴァッフェは多数の異なる航空機を稼働させましたが、メッサーシュミット Bf 109 戦闘機ほど顕著なものはありませんでした。1935 年の初飛行時には技術的な脅威だった Bf 109 は、戦争の全期間を通して全ての戦線で活躍し、連合軍戦闘機と比較して陳腐化してきてからも大量に生産されました。

Bf 109F シリーズの直系の後継機である「グスタフ」と呼ばれた G シリーズは、1,475 馬力の強力な DB 605A 発動機を装着して 1942 年初旬に供給され始めました。このときまでに、Bf 109 は明らかに全盛期を過ぎていましたが、ルフトヴァッフェは新型戦闘機 FW 190 の導入が進まず数が不十分で、先進的なジェット戦闘機の開発は技術的、官僚的な問題で遅れていました。しばらくの間、Bf 109 の更新はそのギャップを埋めるのに役立ちました。

様々な野戦装備の要請を許容できる G シリーズはルフトヴァッフェ昼間戦闘機部隊の主力機となりました。10,000 機以上が生産されて Bf 109 系統の最多生産シリーズとなり、中でも G-6 は最も多く生産されました。G-6 の生産は 1943 年初旬に開始され、改良型が導入されたものの終戦時にはまだ飛行していました。稼働期間が長期に及んだため、G-6 は異なる武装構成や発動機を有する複数の副次型や改修型が製作されました。



離陸する Bf 109G-6。
カウリング上の MG131
と翼上部の巨大なタイ
ヤのふくらみがよくわ
かる。操縦士たちは G-6
を「The Bump」と呼ん
だ。

基本 Bf 109G-6 は、DB 605A 発動機、プロペラ軸を通して射撃する 1 門の 20mm MG151 機関砲、初期タイプの 7.92mm MG 17 機関銃を置き換えた 2 丁の 13mm MG131 機関銃を装備していました。MG131 の銃尾をカバーするため、カウリング上部に 2 つのふくらみが必要となりました。G-3 改修型から、Bf 109 は主輪も大型化され、主翼の上部にふくらみを追加しました。その結果、この機体は操縦士の間で「バンプ（隆起）」と呼ばれました。

Interceptor Ace 1944-45 の Bf 109G-6 は *Interceptor Ace 1943-44* のそれとやや異なります。第一に、Bf 109G-6 は MW-50 過給機を持ちません。この更新型は、MW50 を欠いた G-6 であらわれます。

開始時から使用可能です。

[11.1.2] Bf 109G-6/R2



G-6 の編隊駆逐タイプ。翼下に 2 発の Wfr. Gr. 21 ロケット弾を装備し、アメリカ軍重爆撃機の密集編隊を崩すために使用されました。発射筒は多くの空気抵抗を招いたため、これを投棄するまで護衛戦闘機の好餌となりました。

開始時から使用可能です。

[11.1.3] Bf 109G-6/R6

アメリカ軍重爆撃機に対処するため、翼下のゴンドラ内に追加の 20mm MG 151 機関砲 2 門を搭載した G-6 のガン・ボート型です。これは実質的に Bf 109 の打撃力を増大させましたが、速度と機動性を奪いました。



優秀な航空機ですが、ゲームに関して Bf 109G-6/R6 は敏捷とみなされず、その速度は 19 に減じられます。

開始時から使用可能です。

[11.1.4] Bf 109G-6/U2

これは加圧型の G-5 に酷似した G-6 の高高度タイプで、GM-1 過給機を搭載して高高度での馬力増加を実現しました。この改修型は、特殊高高度飛行中隊で使用されましたが、Bf 109G-6/AS が使用可能になったときに置き換えられました。

開始時から使用可能です。

[11.1.5] Bf 109G-6/U4

当初から、Bf 109G-6 はプロペラ軸を通して射撃する MK 108 30mm 機関砲の使用が認められましたが、供給が限られていたためその設置は非常に稀でした。

もしも失われたら、標準 G-6 で代用します。望むのであれば、再び U4 に更新できます。

開始時から使用可能です。

[11.1.6] Bf 109G-6/AS

高高度でより大きな馬力を得るため、ダイムラー・ベンツの技師たちは DB 603 発動機に大型化した DB605A 発動機の過給機を結合させ、新たに DB 605AS が誕生しました。このタイプは、過給機と MG 131 の銃尾を覆う流線型の膨らみを使用し、Bf 109 後期型の標準となりました。Bf 109G-6/U2 として、この型は特殊高高度飛行中隊で使用されました。

開始時から使用可能です。

[11.1.7] Bf 109G-6/U3



1944 年初頭、既存の Bf 109G-6 は DB 605AM 発動機を受領を開始した。このパワープラントは、基本的に MW-50 システムを使用できる標準的な DB 605A 発動機で、圧縮と冷却を増加させて 20,000 フィー

ト以下の性能を強化しました。MW-50 は、後期型で標準となりました。

Bf 109G-6/U3 は、標準の G-6 と同様に、/R2 や/R6 のような異なる野戦装備を使用することができました。U3 改修型は比較的稀でした。

1944 年 4 月から使用可能です。

[11.1.8] Bf 109G-6（後期）

稼働期間が長期に及んだため、G-6 は多くの改造を施されました。G-6 の後期シリーズでは、DB605AM 発動機と MW-50 システムを標準化し、操縦士の視界を確保するエルラ・ハウベ透明風防、高い木製尾翼、FuG16ZY 無線機を装備しています。この型は、後の G-14 シリーズの雛形となりました。

1944 年 5 月から使用可能です。

[11.1.9] Bf 109G-14

Bf 109 の生産を合理化するため、全ての型を G-6 へ改修する標準化の試みで、Bf 109G-14 が生産されました。後期 G-6 シリーズと酷似しており、離昇時に 1,800 馬力を提供する MW-50 ブースト付きの 605AM 発動機、カウリング搭載の 13mm MG131 機関銃、発動機搭載の 20mm MG151 機関砲、エルラ・ハウベ透明風防、HuG 16ZY 無線機、高い木製尾翼を装備し、その他の小改修が施されました。後期の G-10 や K-4 モデルよりも性能が劣りましたが、G-14 は終戦まで使用されました。

G-6 と同様に G-14 は/R2、/R6 野戦装備を装着することが可能で、DB 605ASM 発動機と MK 108 機関砲をそれぞれ AS と/U4 型に搭載することができました。/U4 の変換は稀でした。もしも失われた場合、標準の G-14 で代用できます。望むのであれば、榮譽ポイントを消費することで、再び U4 への更新することができます。

1944 年 7 月から使用可能です。

[11.1.10] Bf 109G-10

数字的には次ではありませんが、G-14 の後に多くの特徴を採り入れた G-10 が生産されました。離陸時に 2,000 馬力を発揮する強力な 605D 発動機を装備し、Bf 109G-6/AS、G-14/AS の流線型カウリングの隆起を採用しました。結果的に、G-10 は G シリーズ全体の中で最速型となりました。MG 151 や MK 108 の機首機関砲を搭載することができました。

戦争のこの時期、Bf 109G-10 は主に連合軍戦闘機に対して使用され、アメリカ軍重爆撃機にあたる強武装で重装甲であるものの脆弱な FW 190「破城槌」[「Sturmbock」] 型の護衛に従事しました。

1944 年 10 月から使用可能です。



流線型カウリングの隆起を有す Bf 109G-10。
国立米空軍博物館提供

[11.1.11] Bf 109K-4

K-4は、Bf 109の生産を合理化するためのもう一つの試みでした。G-14とG-10の改良を全て一つのモデルに統合し、DB 605D 発動機とプロペラ軸を通して射撃するMK 108機関砲を標準装備しています。そして、K-4はついに完全引込式尾輪と主車輪カバーを導入し、高高度で最高速度 452mph を発揮する Bf109 系統中最速機でした。ルフトヴァッフェの栄枯盛衰をこれ以上ないほど表現している Bf 109 は、戦争の全期間に亘った数少ない機体です。新型の戦闘機には劣りますが、それでも終戦時にまだ優秀な兵器でした。真に驚くべき設計です。

1944 年 10 月から使用可能です。

[11.2] FW 190 (並びに Ta 152H)

[11.2.1] FW 190A-6

フォッケ・ウルフ FW 190 は、第二次世界大戦中最高の戦闘機の一つとして知られます。クルト・タンク博士の指導のもとで製作・開発された FW 190A は「ヴェルガー」[「Würger」] (モズ) と名付けられ、流麗、頑丈、攻撃的外見の機体で、1941 年の生産から新たな好敵手としての地位を占めました。全型式で 20,000 機以上が生産された FW 190 は、ルフトヴァッフェの戦力と効率を決定する重要な要因でした。

1941 年に制空戦闘機として投入されましたが、FW 190A は様々な型式を通して空対空戦闘のみならず対爆撃機、近接航空支援にも従事しました。多くの航空機が長期的に様々なシリーズを通して進化するとく、FW 190 も装備や武装の増加のために重量増加を被りました。様々な野戦装備を許容する能力を持つ、新たな強化翼が設計されました。この新型翼が特徴の FW 190A-6 は 1943 年に生産が開始され、初期型の外側 MG-FF 機関砲を 4 門の翼搭載の 20mm MG151 機関砲に置き換え、カウリング搭載の 2 丁の MG 17 を残す形で標準化しました。

FW 190A-6 は、様々な Rüstsätze (野戦装備) を受け入れることができました。西部戦線で最も一般的だったのが A-6 の編隊殲滅機 [Pulk-Zerstörer] 型で、翼下に Wfr.Gr.21 ロケット弾を 2 発装備しました。

開始時から使用可能です。

[11.2.2] FW 190A-7

1943 年 11 月、FW 190A-7 の生産が開始されました。基本的に A-6 の主な改良点は火力増大のためにカウル上に搭載した初期の 2 丁の 7.92mm MG-17 を 13mm MG131 に置き換えたことで、風防正面に新たな隆起パネルが必要でした。新型の Revi 16B 照準器も提供されました。

A-7 型は 80 機しか生産されず、その大部分は翼内の外側 MG151 20mm 機関砲の代わりに 2 門の MK108 30mm 機関砲に変換した /R2 で、強力な爆撃機殺しになりました。

開始時から使用可能です。

[11.2.3] FW 190A-8



FW190 系統全体で最も重点的に生産された型が A-8 です。A-4 型以降、BMW 801D-2 発動機は MW-50 過給機を許容できました。それにもかかわらず、このシステムは減産に使用されず、標準装備ではありませんでした。

A-8 は最終的に MW-50 を標準化した最初の型式で、操縦席背後に追加タンクを設置しましたが、ときには長距離飛行のための追加燃料タンクとしても使用できました。A-8 は A-7 改修型の武装も標準化しており、二丁のカウリング搭載 MG 131 13mm 機関銃と翼内の 4 門の MG 151 20mm 機関砲から構成されます。FW 190A-8 は ETC501 爆弾架も装備しており、当初から多種多様な野戦装備を許容できました。

アメリカ重爆撃機の脅威が増加するのに対処すべく、この任務のために数多くの特別な野戦装備が開発されました。最も興味深いものは、以下のとおりです。

FW 190A-8/R2 : A-7/R2 と同様に、アメリカ軍「重爆」に対する FW 190 のパンチ力増大のため、外付けの MG 151 20mm 機関砲は 2 門の 30mm MK 108 機関砲に換装されました。

FW 190A-8/R6 : A-8 の編隊殲滅機型式で、翼下に 2 発の Wfr.Gr 21 ロケット弾を有します。



FW 190A-8/R8 : /R2 と /R7 の野戦装備の組み合わせです。「破城槌」[「Strumbock」] として知られたこの形式は優秀な爆撃機殺しでしたが、重量増加のため連合軍護衛機に非常に脆弱だったため、これらの重装備 FW 190 を特別な Gf 109 が護衛しなければなりません。

/R7 と /R8 型式は、乗員死傷のためにサイを振っているときに +1 drm を加え、2~6 のサイの目で操縦士死傷、7~12 のサイの目で「効果なし」となります。

開始時から使用可能です。

[11.2.4] FW 190D-9 長鼻ドーラ [Langnassen]

BMW 801D-2 発動機は非常に強力な発動機でしたが、高高度ではその出力が不足し、FW 190A は高高度では低性能戦闘機でした。この問題を解決する試みとして、クルト・タンクはいくつかの解決策を開発しました。それらの一つは、ユンカース Jumo 213A 列型発動機の採用で、FW 190 を優れた高高度戦闘機にするため機体を若干改修するだけで十分な馬力を発揮しました。Jumo 発動機の搭載は、長鼻機首を補う新たな発動機を装着するため機体後部を伸長する必要がありました。武装は、カウリング搭載の MG 131 と翼基部の 2 門の MG151 に減少しました。新型機は Dora-9 又は「Langnassen」(長鼻) ドーラとして知られました。1944 年 7 月に生産が始まり、新型の Dora-9 は 9 月上旬に前線部隊へ到着しました。

最初に納入された FW190D-9 には MW-50 の搭載がありませんでしたが、1944 年 11 月からは MW-50 過給機と視界確保のための突起型風防が標準装備となりました。クルト・タンクは、Ta 152 が準備できるまでの暫定的な解決策と考えており、実際に



Dora-9 は極めて危険な相手であるノース・アメリカン P-51D やスピットファイアの後期モデルに匹敵する、大戦中に量産された最高航空機の一つであることを証明しました。

ドーラは直列エンジンを搭載していたが、環状ラジエーターはAシリーズと同様に装甲リングで保護されていました。FW 190D-9は、最初の発動機命中を無視します。最初の発動機損傷を「吸収した」ことを示すため、「発動機装甲」状態ボックス上に損傷マーカーを置きます。

1944年9月から(初期シリーズ)と、1944年11月から(後期シリーズ)使用可能です。

[11.2.5] Ta 152H-1



Ta152H-1 (ドイツの戦争努力への評価が高いクルト・タンクに因んで命名されました)は、タンクによって考案されたフォッケ・ウルフ社の究極の高高度迎撃機でした。これは、Jumo 213E 発動機、

長尺主翼、MW-50、GM-1 過給機が特徴で、武装はプロペラ軸を通して射撃される 30mm MK108 機関砲と翼基部の2門の 20mm 151 機関砲です。第二次世界大戦中で最速のレシプロ航空機 (Do 335 に与えられた) で、その高高度での性能は卓越していました。

戦争末期のドイツ機の多くがそうであったように、Ta 152H-1 は優れた機体であるにもかかわらず「少なすぎ、遅すぎ」の例で、燃料と熟練操縦士の不足のため、もはや航空戦に投入することができませんでした。

ドーラと同じ様に、Ta 152H-1 の環状ラジエーターは装甲リングで保護されていました。Ta 152H-1 は、最初の発動機命中を無視します。最初の発動機損傷を「吸収した」ことを示すため、「発動機装甲」状態ボックス上に損傷マーカーを置きます。

Ta 152H-1 を FW 190 系統の一部として見なしてください。

1945年1月から使用可能です。

[11.3] Bf 110G-2/R3 駆逐機 [Zerstörer]

WW2 の初期戦役でルフトヴァッフェの力を象徴する2つの航空機があるとすれば、それはユンカース Ju87「シュトゥーカ」と Bf110「駆逐機」です。

Bf 110 は、ヘルマン・ゲーリングの想像力を刺激した、爆弾を抱いて爆撃機の編隊を護衛して敵領土奥深く侵攻し、爆撃や襲撃を遂行する能力を持つ、Kampferzerstörer (駆逐戦闘機) のコンセプトに対する回答でした。Bf 110 はポーランド、ノルウェー、フランスで使用されて成功を収めました。バトル・オブ・ブリテンで弱点を晒し、敏捷なイギリス軍単発戦闘機に対して機動性が劣るため多くの犠牲を出しました。Bf 110 の代用として計画された Me 210 は失敗に終わったので、Bf 110 は、1,475 馬力のダイムラー・ベンツ DB 605B 発動機を積んだ G 型の生産が続けられました。

G 型は、その馬力増加により非常に汎用性が高く、夜間戦闘機と迎撃機としての使用で成功しました。G-2/R3 は、オリジナルの 7.9mm MG17 機関銃を2門の 30 mm MK 108 機関砲へ、2門の MG FF をやはり 20mm MG 151 機関砲へ換装しました。Wfr.Gr 21 ロケット弾を装備した際、護衛なしの重爆撃機編隊と遭遇したときは優秀な爆撃機殺しでしたが、アメリカ軍戦闘機に対しては歯が立たず、間もなく Bf 110 部隊は空から一掃されました。1944 年秋の終わりまでに、全ての昼間戦闘機 Bf 110 部隊は単発戦闘機へ変換されました。こうして、第二次世界大戦で最も謎めいた戦闘機の1つの波乱万丈の生涯は終わりました。



Wfr.Gr 21 ロケット弾を装備した Bf 110G-2/R3 は、Wfr.Gr.21 射撃ボックスから二回射撃できます。

開始時から使用可能です。

[11.4] Me 410A-1/U2

Me 410A 「Hornisse」(ホーネット) は、Bf 110 の代替を意図した(失敗した) Me 210 の発展型でした。1,750 馬力の強力な2基の DB 603 発動機を搭載し、388mph に到達して高荷重を運ぶことができるだけでなく多数の火器構成を持ち、20mm MG-151 機関砲を2基追加装備したU2型は、乗員から好まれました。



1943 年に、Me 410 は護衛なしの爆撃機に対して成功を収めました。現存する連合軍戦闘機とのドッグファイトでは全く歯が立たず、1944 年初頭には Me 410 部隊 (ZG26 と ZG76) は、爆撃機編隊の前を飛んでいる P-51 や P-47 の大群によってほぼ壊滅させられました。1944 年半ばから、Me 410 部隊は帝国防衛から引き抜かれ、偵察任務でのみ飛行しました。

開始時から使用可能です。

[11.5] Ju 88C-6a



1942 年初頭に導入された Ju 88C-6a は、Ju 88A-4 爆撃機の昼間重戦闘機型でした。2基の 1,400 馬力 Junkers Jumo 211J 発動機が特徴で、典型的な武装は3丁の 7.9 mm MG-17 機関銃、3門の 20mm MG-FF/M 機関砲、1門は機首に、2門は腹部ゴンド

ラ内に搭載しました。

東部戦線、対艦船、夜間戦闘機の役割では成功裏に使用されましたが、Ju 88C-6a はアメリカ軍護衛機に対して非常に脆弱であることが証明されました。

Ju 88C-6a は、爆撃機に対して上級戦闘ルールを使用していると (10.7)、爆撃機に対する攻撃に接近トラック 1 から攻撃を行うことや、爆撃機に対して垂直上昇又は垂直降下攻撃ができません。上級機動 (10.8) を使用できません。

開始時から使用可能です。

[11.6] Do 335A-1 プフィール

ドルニエ Do335「プフィール」(矢) は、ドルニエ社によって製作された双発重戦闘機です。特異なプッシュプル構成により、他の双発戦闘機と比較して抵抗が少ないという特徴を持ったプフィールの性能は抜群で、高高度で 474mph を記録し、WW2 のレシプロ機としては最速の部類に入ります。

Do 335A は2基の強力な DB 603E 発動機を搭載し、その武装はプロペラ軸を通して射撃する 70 発を有す MK 103 30mm 機関砲1門と、各 200 発を有すカウル上に搭載された2門の MG 151 20mm 機関砲から構成されます。もっと早く生産されていれば、プフィールは、アメリカ軍爆撃機にとって重大な脅威になりましたが、終戦までにほんの一握りの戦闘機が完成しました。

Do 335 が「左発動機」に損傷を受けると、実際には前部発動機に適用します。「右発動機」への損傷は、後部発動機に適用します。



44 年9月から開始して EGR 335 を搭載した Do-335A で飛行することを選択したら、使用可能な試作機が少数であるため、月毎に4任務のみで飛行できます。

1945年1月から使用可能です。

[11.7] Me 262A-1 シュワルベ [Schwalbe]

「Schwalbe」(ツバメ)として知られ、世界で初めて実戦投入されたジェット戦闘機 Me262A は真に驚異的な兵器で、ヨーロッパ上空の航空戦の流れを変えることができたかもしれない航空機です。しかし、ドイツの他の多くの戦争後半の計画と同様に生産が遅れました(ヒトラーは、高速爆撃機にすることを望んだのです!)。このため戦争への登場はあまりにも遅く、影響を与えるには数が少な過ぎました。



Me 262 は、二基のユンカース・ユモ 004B 軸流式ターボジェット発動機、全視界風防、三輪式着陸装置、後退翼、機種に搭載された4門の MK 108 30mm 機関砲で特徴づけられます。540mph の最高速度を持ち、P-51D マスタングよりも 100mph 速く、護衛戦闘機に対してはほぼ無敵でしたが、離着陸時は著しく脆弱で、連合軍戦闘機操縦士が目ざとく発見しました。襲撃しているアメリカ軍戦闘爆撃機によって攻撃され、多数の Me262 が撃墜されました。

戦争最後の数か月間に、アドルフ・ガランドが編成した熟練飛行隊 Jagdverband 44 (JV 44) は、アメリカ軍爆撃機に対して最終的に多数の撃墜を達成しました。この撃墜の多くは、新型の R4M55mm 折りたたみフィン式空対空ロケットで達成されました。262A は各翼に一基の木製ラックに合計 24 発のロケット弾を搭載でき、爆撃機編隊の中に発射されると、ロケット弾は命中した目標を破壊できました。R4M を搭載するように設計された Me262 は Me 262A-1b という呼称が与えられました(一部の資料では、この呼称は、BMW 003 ジェット発動機を搭載した Me 262 試作型に与えられています)。

戦争の流れを変えることはありませんでしたが、Me262 の画期的な設計は、朝鮮上空の戦闘に姿を見せた有名な F-86 Sabre や MiG-15 Fagot を含む多数の戦後ジェット機のベースになりました。

Me 262A-1 は、ロケットとジェット戦闘機の作戦 (7.11) の対象です。作戦の最初の数か月間は使用可能な機数が少ないため、1944 年 7 月から 1944 年 9 月にかけて Me262 を飛ばすと、一か月毎に 4 任務のみで飛行できます。1944 年 10 月から通常に毎月 8 任務で飛行できます。

1944 年 7 月から使用可能です。

[11.8] He 162A-2 フォルクスイエガー [Volkswagenjäger]

サラマンダーとしても知られるハインケル He162A-2 「フォルクスイエガー」(国民戦闘機)は、1944 年にルフトヴァッフェが直面した 2 つの重大な問題: 容易に生産可能な高速迎撃機とより多くの戦闘機操縦士の必要性への回答として、第二次世界大戦中に送り出された単発ジェット戦闘機です。

He 162A は、図面に描かれてからわずか 90 日で飛行に漕ぎつけました。要件の最初の課題に応えるべく、ハインケルのチームは BMW 003 ジェット発動機を選択しました。この発動機は、ユンカース Jumo 004B よりも低推進力でしたが、現在は需要がなく、機体のほとんどを木材などの非戦略的な素材で製作しました。加えて、その小さな機体は、熟練工でなくても組み立てることができ非常に生産が容易でした。二番目の問題に応えるため、ハインケル機は飛行することが非常に簡単な設計になっており、グライダーのパイロットや学生パイロットでさえ、国民戦闘機を戦場で飛行させることができました。これは、操縦可能な操縦士の数を著しく増加させることになりました。



元々装備されていた 2 門の MK 108 30mm 機関砲 (A-1 型) の反動と振動は軽量の He 162 には大きすぎたので、2 門の 20 mm MG151 機関砲に置き換えられました(最終 A-2 型)。

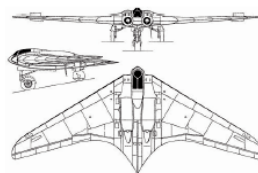
1945 年 1 月、新型国民戦闘機を評価するため、第 162 実験飛行隊 [Erprobungskommando 162] が編成され、2 月には I/JG 1 が新型ジェット機の導入を開始しました。この部隊は、戦争末期の数ヶ月間にいくつかの戦闘任務に飛行でき、数機を撃墜しました。

He 162A-2 はロケットとジェット戦闘機の作戦 (7.11) の対象です。

小型であるため、爆撃機は遠距離で He 162A-2 を射撃しているときに -1 無作為命中を適用します。

1945 年 1 月から使用可能です。

[11.9] Go 229A-0



1943 年、国家元帥ヘルマン・ゲーリングは、1,000 キログラム (2,200 lb) を積んで 1,000 キロメートル (620 mi) を時速 1,000 キロメートルで飛ぶ能力を持ついわゆる「3×1,000 計画」の爆撃機を生産する設計計画の要求を發しました。

ホルテン兄弟は、これらの要求を実現するための唯一の解決策と結論づけたのは、ジェット発動機を動力源とする飛行翼でした。機体に 30mm 機関砲を加えて戦闘爆撃機にした後、1945 年 2 月 2 日に最初の試作機がオラニエンブルクを離陸しました。操縦士は、この飛行機が非常に優れた操縦特性を持っていることを報告しました。また、別の試験飛行では、Go 229 が Me 262 とのドッグファイトで模擬空戦を行いメッサーシュミット機を凌駕しました。

終戦時、試作機は 1 機のみで、将来のベースとなる Go 229A-0、が製作されていました。もしも Go 229A-0 が失われたら、162A-2 で代用してください。栄誉ポイントの消費を望むのであれば、Go 229A-0 へ再更新を試みることができます。

Go 229A-0 はロケットとジェット戦闘機の作戦 (7.11) の対象です。

1945 年 4 月から使用可能です。

[11.10] ME 163B-1

小型のメッサーシュミット Me 163B-1 「コメット」は、世界初(そして唯一)の実戦参加ロケット戦闘機で、その性能は特異で革新的でした。

Me 163B は最高速度 596mph、上昇率 16,000ft/で、事実上は護衛戦闘機を無効にしました。しかし、その反面、航続距離は極めて短かいものでした。コメットは 8 分間の動力飛行のみの燃料を搭載し、戦闘に関してかなり制限されました。加えて、2 つの推進剤 (C-Stoff、T-Stoff) は非常に危険であり、発動機の外部に混入すると致命的な爆発を起こしました。



実戦では、Me163B-1 は爆撃機に対して使用することが困難でした。空襲が探知されたとき、コメットの操縦士はロケット発動機の驚異的な水力で離陸して上昇しました。次いで、重爆撃機に対して 1 又は 2 航過を行いました、異常な高速度で目標へ接近する

ため、操縦士は火器で照準して射撃する時間が非常に短く、名人芸が要求されました。燃料が切れた後は、操縦士は機体の優れた滑空特性を使用して基地まで滑空させなければならませんでした。着陸は極度に注意しなければならませんでした。荒い着陸をすると、推進剤の残ガスが混合したら致命的な爆発の原因となるからです。コメットの操縦士になることは、過剰なまでにエキサイティングでした。

連合軍戦闘機の編隊は、いくつかの方法でコメットに反撃しました。: その短い航続距離に間もなく着目され、いったん滑空状態になるとコメットは護衛戦闘機に対して極めて脆弱でした。ブランディスは、作戦を切り詰めて JG 400 の飛行場を機銃掃射攻撃しました。

[11.10.1] Me 163B-1 の飛行 [Flying the Me 163B-1]

Me 163B-1 は、ロケットとジェット戦闘機の作戦 (7.11) の対象ですが、その機動能力のため、Me 163B-1 は戦闘後と主導権のサイ振りの前に 1 位置を失いません。いずれにしても、連合軍 F/B の攻撃を受けます。

Me 163B-1 は、1 航続時間ボックスの燃料制限を持ちます。

小型であるため、爆撃機は遠距離でコメットを射撃しているときに -1 無作為命中を適用します。

Me 163B-1 操縦士は、最初の航過後に護衛機に対して戦闘を開始する必要なしで、爆撃機に対する二回目の航過を行うことを選択できます。

Me 163B-1 は、以下の戦闘制限を持ちます。:

- 爆撃機に対して 2 航過又は、
- 爆撃機に対して 1 航過と戦闘機に対して 3 ラウンドの戦闘又は、
- 戦闘機に対して 6 ラウンドの戦闘。

その戦闘制限に到達した後、コメットは燃料切れで交戦離脱しなければなりません。燃料切れの交戦離脱は 1d6 の 1 ~ 4 で成功し、5 ~ 6 で失敗です (これは [7.3] のロケット戦闘機の交戦離脱の例外です)。

いったんコメットがその航続時間ボックス制限に到達したら、戦闘の各ラウンド後に速度を 2 ずつ減少させます。16 の速度に達したとき、コメットはもはや速度を減少させません。

着陸しているときは、+1 緊急着陸と +1 発動機不全の修正を常に適用します。

着陸機が損傷したら、着陸時に +2 修正を適用します。

燃料タンクに命中したら、着陸時に +2 修正を適用します。

爆撃機に対して上級戦闘ルールを使用していると (10.7)、Me 163B は遭遇のタイプにかかわらず、高高度で遭遇を開始するか又は垂直降下攻撃のどちらかで開始することを選択できます。

1944 年 7 月から使用可能です。

[12.0] デザイナーの注釈 [DESIGNERS NOTE]

Interceptor Ace 1943-44 を何度もプレイした後、自分のプレイ体験に何か物足りなさを感じました。*Interceptor Ace 1943-44* では、グレゴリー・スミスは賢明にもルフトヴァッフェが強大な第 8 空軍に対抗する機会を持った時期に焦点を当て、戦争最後の年は楽しめないだろうと述べています。それでも、確率の低さにもかかわらず、ルフトヴァッフェの操縦士として終戦までキャリアを継続し、Bf 109 や FW 190 の戦争後期型で飛ぶ機会を持ちたいという、自分の中にあるトリッキーな輝きが私を後押ししてくれるのを感じていました。なによりも、私は未来的で魅惑的なドイツ軍ジェット機で飛行し、虐殺を生き延びることができるか確かめたいと思いました。

そこで、多くのウォーゲーマーがそうであるように、私は自分の欲求に合わせてこのゲームの改造をするようになりました。自前の航空機ディスプレイ・マットを作成するため、私は様々な分野からデータを幅広く調査しました。1944 年 3 月から 1945 年 5 月までの第 8 空軍による全飛行任務をチェックし (まったく教育的な仕事です)、完全に新しい襲撃チャートを作成しました。時には奇妙な結果を与えられると感じたので、燃料航続時間記録欄チャートを改定しました。爆撃機に対する上級戦闘は、爆撃機を最初に攻撃しているときに初期の向きが主要素だったので作り直しました。異なるデザインとグラフィック・エディターのプログラムを機能させる方法を学び、自らの素材を作成することができました。個人的な使用のために軽微なゲームの修正として始めたものが最後には大改造に発展し、この結果を共有すべきと考えました。そこで私はグレゴリー・スミスに連絡し、今までの内容を提示しました。驚いたことに、グレッグはこのゲームに可能性があると考え、ジョン・クランツと連絡を取ってくれました。その対話の結果がいまあなたの目の前にあるものです。

しかし、個人的な使用のためにゲームを修正することと、楽しく遊べる市販ゲームを出すことは大きく異なります。私はもはやオリジナルの単なるコピーを提供するわけにはいきませんでした。そうしたとしても、楽しめるものを提供できる保証がなかったからです。*Interceptor Ace 1943-44* と類似した何か (互換性があることが最重要です) を作らなければならないと感じましたが、購入の価値がある十分な差異と雰囲気は求められました。史実で生じたごとく、連合軍の戦闘機が絶えずプレイヤーに脅威を与えるため、結果的に、*Interceptor Ace, Volume 2: Last Days of the Luftwaffe, 1944-45* は、*Interceptor Ace 1943-44* よりも残酷な体験になります。敵機は、あなたの本国基地さえ攻撃できます! 疲労は、連続した飛行による肉体的な疲労だけでなく、戦闘ストレスや指揮の負担をあらわして重要性を増し、新たな能力がそれを広く活用させます。レシプロ発動機の戦闘機を飛ばすのとジェット機を飛ばすことはまったく異なるので、それをあらわしています。そしてコメットがあります。コメットは、勇者だけが過剰の興奮と危険な体験ができるものです。しかし、何よりも大切なことは、これらの変更と追加がそれを行うのに対して、*Interceptor Ace 1943-44* での決断は経験ポイントの消費により焦点を当てていたことです。*Interceptor Ace 1944-45* では、生き残って勝利するためにより広範囲の決断を行わなければなりません。敏捷な Bf 109 の操縦士にとって、1944 年 3 月から 1944 年 7 月は自機が連合軍の戦闘機によって最も劣勢に立たされる時期です。早期に希少な MW-50 型に更新して貴重な荣誉ポイントを失うリスクを冒すか、より新型の派生機が使用可能になる (しかも容易に獲得できる) まで待つのか? 鈍重な Fw 190 の操縦士として、あなたは初期型に乗り続けるのか、より重量が増して低速の破城槌 ["Sturmbock"] 型に更新するのか? あなたはより優秀な後期型が出現するまで待つ、低速でも常に使用可能なレシプロ発動機戦闘機に乗り続けるのか、又は限定的でありながらより脅威を与えるジェット機に更新するのか? 敵の爆撃機を撃破してよりポイントを獲得するため、増加する疲労レベルを代償に特殊能力を駆使するのか、疲労を許容レベルに維持するために損傷した爆撃機を逃がして勝利ポイントを失うのか? 護衛機からの離脱を試みるのか、又は撃墜される危険を冒してより多くの勝利を達成するために闘うのか? 一日でも長く生き延びるために生き残り技能を購入するのか、又は多くのポイントを稼ぐために攻撃の技能を購入するのか? やがて 1945 年 1 月がやって来て、あなたはベルギーと低地諸国の連合軍飛行場を爆撃しなければならず、FuG25 IFF (敵味方識別装置) は無効です!

いまあなたが手にしているものは、何時間もかけてプレイし、文献を読み漁り、検証し、デザインした結果です。ゲームには、知られているオリジナルの全ての errata とグレッグ・スミスが時間をかけた改良点が盛り込まれていますが、新たな航空機を提供するだけのコピーではありません。このゲームは、あなたがプレイ可能な新たな危険、歴史的正確性、拡大された経験を提供しますが、*Interceptor Ace 1943-44* と完全な互換性があり、両者を組み合わせたときに効果を発揮します。私がこのゲームを制作して楽しんだのと同じくらいあなたが楽しめることを望みます。

[13.0] 参考文献 [BIBLIOGRAPHY]

- Beaman, J. R. (1983). *Messerschmitt Bf 109 in Action*, Part 2. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897471381.
- Bowman, M. W. (2013). *The US Eighth Air Force in Europe. Volume 2: Black Thursday Blood and Oil*. Pen & Sword. ISBN 9781848847477.
- Bowman, M. W. (2014). *The Mighty Eighth at War: USAAF 8th Air Force Bombers Versus the Luftwaffe 1943-1945*. Pen & Sword. ISBN 9781473822771.
- Bowman, M. W. (2007). *P-51 Mustang vs FW 190. Europe 1943-45*. Osprey Publishing. ISBN 9781846031892.
- Caldwell, D. (2013). *JG26 Top Guns of the Luftwaffe*. Pen & Swords Books. ISBN 9781848327467.

- Campbell, J. L. (1975). *Focke-Wulf FW 190 in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897470186.
- Campbell, J. L. (1986). *Messerschmitt Bf 110 Zerstörer in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897470292.
- Carter, K. C., and Mueller, R. (1991). *U.S. Army Air Forces in World War II. Combat Chronology: 1941-45*. Center for Air Force History.
- Davis, L. (1981). *P-51 Mustang in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897471145.
- Davis, L. (1985). *P-47 Thunderbolt in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897471619.
- Davis, L. (1990). *P-38 Lightning in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897472555.
- Filley, B. (1990). *Junkers Ju 88 in Action, Part 2*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897472586.
- Forsyth, R. (2019). *Me 262 vs P-51 Mustang. Europe 1944-45*. Osprey Publishing. ISBN 9781472829559.
- Freeman, R. A. (1981). *Mighty Eighth war diary*. Jane's. ISBN 9780531037355.
- Galland, A. (1978). *The first and the last: The rise and fall of the German fighter forces, 1938-1945*. Bantam Books. ISBN 9780553117097.
- Gunston, B. (1980). *An illustrated guide to German, Italian and Japanese fighters of World War II*. Salamander Books. ISBN 9780668050937.
- Gunston, B. (1981). *An Illustrated Guide to Allied Fighters of World War II*. Salamander Books. ISBN 9780861010813.
- Hannig, N. (2009). *Luftwaffe Fighter Ace: From the Eastern Front to the Defense of the Homeland*. Stackpole Books. ISBN 9780811735933.
- Heaton, C. (2018). *The German Aces Speak: World War II Through the Eyes of Four of the Luftwaffe's Most Important Commanders*. Zenith Press. ISBN 9780760361511.
- Maurer, M. (Editor). (1983). *Air Force Combat Units of World War II*. Office of Air Force History. ISBN 0912799021.
- Maurer, M. (Editor). (1982). *Combat Squadrons of the Air Force World War II*. Office of Air Force History.
- Miller, D. L. (2007). *Masters of the Air: America's Bomber Boys Who Fought the Air War Against Nazi Germany*. Simon & Schuster. ISBN 9780743235457.
- Price, A. (1995). *Late Mark Spitfire Aces 1942-45*. Osprey Publishing. ISBN 9781855325753.
- Prien, J., and Rodeike, P. (1992). *Messerschmitt Bf 109 F, G, and K series: An illustrated study*. Schiffer Military History. ISBN 9780887404245.
- Punka, G. (1994). *Messerschmitt Me 210/410 in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897473200.
- Rigole, J. (2002). *The strategic bombing campaign against Germany during World War II*. LSU Master's Theses.
- Scutts, J. (1980). *Spitfire in Action*. Squadron Signal Publications. ISBN 9780897470926.
- Weal, J. (1996). *Focke-Wulf FW 190 Aces of the Western Front*. Osprey Publishing. ISBN 9781855325951.
- Weal, J. (1999). *Bf 109 F/G/K Aces of the Western Front*. Osprey Publishing. ISBN 9781855329058.
- Weal, J. (1999). *Messerschmitt Bf 110 Zerstörer Aces of World War 2*. Osprey Publishing. ISBN 9781855327535.
- Weal, J. (2006). *Bf 109 Defence of the Reich Aces*. Osprey Publishing. ISBN 9781841768793.
- Weal, J. (2011). *FW 190 Defence of the Reich Aces*. Osprey Publishing. ISBN 9781846034824.
- Zaloga, S. J. (2011). *Operation Pointblank 1944. Defeating the Luftwaffe*. Osprey Publishing. ISBN 9781849083850.

[14.0] 歴史背景 [HISTORICAL BACKDROP]

1940 年夏、英国はドイツに対して単独で対抗しており、RAF はバトル・オブ・ブリテンでルフトヴァッフェを破ることができた。これは、戦争で初めてのドイツ軍の頓挫だった。英国は自分たちがまだ闘えることを示すため、最初はベルリンに、後には他のドイツの軍事目標に対する一連の空襲を行った。これらの空襲は英国の士気を高めたが、重要な軍事的結果は十分に達成されなかった。これを認識したチャーチルは爆撃機軍団の創設を認可し、間もなく空軍元帥アーサー「爆撃機」ハリスの指揮統率のお陰で、夜間にドイツ都市の爆撃を開始した。ただし、ハリスは単独では戦争に勝てないことを知っていた。彼には支援が必要だった。



サー・アーサー「爆撃機」ハリス



アイラ C. イーカー 将軍

1941 年 12 月 7 日、日本による悪名高い真珠湾攻撃の後にアメリカ合衆国が参戦した。僅か二ヵ月後の 1942 年 2 月、アイラ C・イーカー准将は、米第 8 空軍の爆撃機基地として使用できる場所を調達する任務を帯びてロンドンに到着した。ハリスとイーカーは、すぐにその後の戦略を決定した。英軍は夜間に地域爆撃を用いてドイツの都市を爆撃し、米軍は昼間に驚異的な機器、ノルデン照準器の助けで精密爆撃を用いて軍事目標を爆撃するというものだった。これを行うため、第 8 空軍は 10 丁の 50 口径機関銃を持つボーイング B-17 を使用することになる。

1942 年 8 月 17 日、第 8 空軍は占領下のヨーロッパ上空で初の昼間爆撃を実施した。この任務には 12 機の B-17 のみが参加した。1942 年の秋までに、第 8 空軍は自信に満ちあふれていた。しかし米軍爆撃機は、まだドイツ空軍の強力な戦力に遭遇していなかった。

1941 年 11 月、バトル・オブ・ブリテンと海峡戦線で 96 機を撃墜したエースのアドルフ・ガラントは、General der Jagdflieger (戦闘機隊総監) に任命された。彼はまもなく米軍爆撃機の真の脅威に気づき、新米パイロットに現役戦闘機部隊による作戦経験を積ませる高度な訓練プログラムを実施し、戦闘機部隊を強化した。また、1943 年中ごろまでに、戦闘機の生産を月産 250 機から 1,000 機に増やした。

その頃までに、ルフトヴァッフェは二種類の優れた戦闘機に頼っていた：洗練されて敏捷だが航続距離が短いメッサーシュミット Bf109G と、強力に進化したものの高高度性能に問題を抱えていたフォッケ・ウルフ FW190A だった。しかし、ルフトヴァッフェはそこで立ち止まっていたわけではなく、数多くの計画を立てていた。その一つが Me 262 ジェット戦闘機で、1941 年に最初の試作機が飛行していた。もう一つは、革命的な Me 163 コメットで、ワルサー・ロケット発動機を搭載した小型戦闘機だった。

一方、1943 年 1 月、チャーチルはフランクリン・ルーズベルト大統領を説得し、RAF の夜間爆撃に参加させようとした。イーカー将軍は精密爆撃が最良の戦略であると考え、一つの提案を持ってチャーチルに会いにロンドンへ向かった。：24 時間体制でドイツを爆撃し、ドイツ軍の防衛力を休ませないようにすることである。会談の 2 日後、第 8 空軍はドイツ上空での最初の爆撃作戦を開始した。

ガラント将軍は、西方の戦闘機防衛を強化するため、戦闘機隊の増強を求めたが、上層部は連合軍の攻撃をさして脅威と考えておらず、1943 年前半の間、第 8 空軍は適度な抵抗にしか遭わなかった。米軍将兵は誤った安心感を得ることになった。彼らは、戦闘機の護衛がなくても爆撃機は生き残ると信じていた。P-47 サンダーボルトは驚異的な耐久性を持ちながら、ドイツ国境までしか到達できなかった。一方、B-17 をドイツの奥地まで護衛できる航続距離を持つ P-38 ライトニングも多くの問題を抱え、ヨーロッパ上空の寒空で多くの不具合が生じ、その戦闘能力を低下させた。

1943年5月22日、ウィリー・メッサーシュミットは、ガラント将軍を招待してMe262に試乗させた。飛行後、ガラントはMe262に非常に感銘を受け、すぐにルフトヴァッフェの航空機総監エルハルト・ミルヒに、この新型機はルフトヴァッフェや連合軍が持つ機



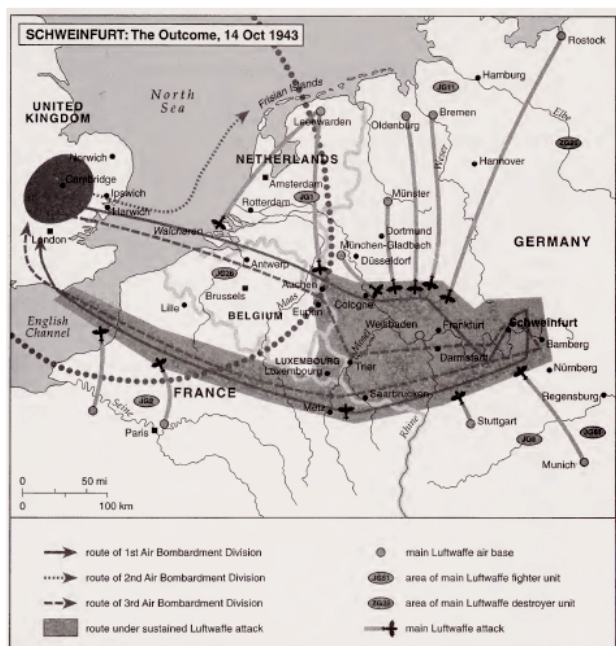
1943年、Me262試作機。生産型の前輪式ではなく後輪式であることに注意。

体はるかに凌ぐものであることを報告し、直ちにテストと生産を行うよう要請した。普段はめったに意見が一致しないゲーリングとミルヒは、それに賛同した。しかし、ヒトラーはMe262は優先事項ではないと判断し、その開発は延期された。

1943年前半の終わりまでに、第8空軍はルフトヴァッフェの抵抗が徐々に固まりつつあることに気づいた。しかし、1943年7月24日から8月2日までのゴモラ作戦で、英空軍と第8空軍の両者はハンプルクを爆撃した。ゲーリングは、ついに爆撃機を犠牲にして戦闘機部門を強化し、ルフトヴァッフェが米英軍爆撃隊を撃退してドイツ上空の制空権を回復することを決定した。

一方、第8空軍の計画担当者は、ドイツのボールベアリング生産の52%以上を担うシュヴァインフルトを空襲することで、ドイツの戦争努力は重大な支障をきたすと見積もった。1943年8月17日、376機のB-17がシュヴァインフルトとメッサーシュミット航空機工場の本社があるレーゲンスブルクを目指した。いったんP-47がイギリスに向かうと、300機以上のBf109とFW190の部隊は、一部Bf110などの戦闘機とともに爆撃機に襲いかかった。その日のうちに、60機のB-17と600名の搭乗員が失われた。ルフトヴァッフェは36機を失い、その他に12機が修理不能で抹消された。

写真偵察の結果、レーゲンスブルク工場は破壊されたがシュヴァインフルト工場は修理されたことがわかったので、第8空軍は10月14日、ボールベアリング工場に対して再び作戦を發動した。爆撃機291機と護衛戦闘機200機が再びシュヴァインフルトを攻撃し、またもや爆撃機60機がドイツ軍戦闘機によって失われた。ルフトヴァッフェは、依然としてドイツ上空を支配していた。しかし、この悲惨な空襲の代償として、第二次世界大戦で最も優れた戦闘機の一つであるP-51マスタングが生み出された。



11月中旬、最初のP-51Bマスタングがイギリスに到着し始め、12月11日に最初の護衛任務に就いた。最高速度440mphを持つマスタングはBf109とFW190のどちらにも優勢で、ドイツの奥地までB-17やB-24を護衛して戻ってくる航続力を持っていた。ルフトヴァッフェの命運は尽きた。

1943年11月、ヒトラーは初めてMe262を目にした。彼は新型

機に熱狂し、Me262に対して独自のアイデアを持っていた。ジェット機に爆弾を搭載して、*schnell* (高速) 爆撃機として使用できないかと尋ねた。技術的には可能だが、そのために機体を強化することで速度と航続距離が低下し、新たな爆撃照準器の開発・搭載が必要となった。Me262は、再び延期された。他方、Me163は干渉されることなく開発され、1943年末には30名のパイロットが選抜されてコメットでの訓練を開始した。

1943年12月、イーカー将軍は地中海の第15空軍司令官に転任された。チャーチルはイーカーに会い、彼の24時間爆撃作戦が予想通りの成果を上げていると告げた。後任は、1942年に空母からB-25で東京を空襲した英雄、ジェームズ・ドゥーリトル中将だった。ドゥーリトルは、ルフトヴァッフェの戦闘機隊を全滅させなければ、



ジェームズ H. ドゥーリトル将軍

フランスへの侵攻を計画したオーバーロード作戦が遂行できないことを知っていたので、自軍の戦闘機でより積極的に行動することにした。爆撃機の援護にこだわる代わりに、ドイツ軍がバトル・オブ・ブリテン中に行って成功した「*freie jagd*」(自由な狩) 任務と同じ要領で、攻撃的にルフトヴァッフェの戦闘機を空と地上で追い詰めるのだ。

1944年2月20日から25日にかけて、ルフトヴァッフェを決戦の場に誘い込み、大きな損害を与えて連合軍が制空権を握ることを狙って、フランスとドイツの航空機工場と飛行場に対して1,000機の爆撃機による空襲が行われた。ビッグ・ウィークと呼ばれるこの作戦は、ルフトヴァッフェに大きなダメージを与えることに成功したが、アドルフ・ガラントにとって、瓦礫の中にある希望の兆しがアウグスブルクで発見された。Me262の試作機はすべて無傷だったことが確認されたのだ。

1944年3月から5月にかけて、ノルマンディー地域のドイツ軍と物資の移動を妨げることを目的とした「輸送計画」と呼ばれる戦略で、米英軍の爆撃機はフランスと低地諸国で道路、橋梁、鉄道を攻撃した。同時に、第8空軍は石油センターなどの工業地帯も攻撃した。石油精製所への攻撃は、非常に成功した戦略であることが証明された。ガラントは、ドイツの合成石油工場が破壊されれば、ドイツは燃料が枯渇して戦争から脱することになると考えた。

輸送計画は、壊滅的な結果をもたらした。1944年6月までに、フランスの輸送システムは瓦解し、加えて、100近い飛行場と地上で数百の戦闘機が爆撃と空爆で破壊された。石油戦役は継続し、ドイツの合成工場と精製所は繰り返し攻撃された。

6月6日までに、フランス国内のルフトヴァッフェは、完全な混乱状態に陥った。

ヒトラーは、石油なしではドイツが敗北することをようやく認識し、戦闘機だけを生産するように命じた。これに乗じて、ガラントは「ビッグ・ブロー」と呼ばれる作戦を立案した。1,000機の空襲に対して戦闘機の大軍を編成すれば、400~500機の爆撃機を撃墜して第8空軍に物心両面でダメージを与え、一時的ではあるが昼間の空襲を麻痺させることができると考えた。ガラントは、11月にビッグ・ブローを發動するために、戦闘機の予備を集めて温存するようになった。

一方、Me163は8月に戦闘行動を開始した。その結果、Me163で飛んでいる操縦士は、爆撃機のそれと同様にとても危険であることが判明した。時速596kmの速さで爆撃機の妨害を受けることなく攻撃することができたが、その航続距離は極めて短く、燃料が切れたら操縦士は滑空して基地に戻らなければならなかった。加えて、搭載している2種類の推進剤は、エンジン外で混合させると非常に危険であった。着陸は着陸用機で行われ、乱暴に着陸すると、致命的な爆発を起こしかねなかった。



最終戦前配備直前の Me163 コメット試作機

その他に、開発中の機体として、第二次世界大戦中のプロペラ機としては最速の部類に入るプッシュプル方式の双発戦闘機ドルニエ Do335 *Pfeil* (矢) があった。しかし、その生産は何度も延期された。ガラントが反対したプロジェクトのひとつが、He162 *Völkssjäger* (国民戦闘機) である。BMW003 ジェット発動機1基を搭載し、非戦略的な材料で作られたこの戦闘機は生産が非常に容易で、未訓練の操縦士や、グライダーを学ぶ学生でも操縦できると考えられていた。ゲーリングは、何千機ものこの戦闘機を米軍爆撃機に対して投入できると考えていた。しかしガラントは、この機体はより進歩的で優秀な Me262 から資源を奪うだけだと考えていた。

驚くべきことに、ガラントは10月に最初の Me 262 部隊の設立を命じられた。250 機撃墜のエース、ヴァルター・ノヴォトニー少佐は、ノヴォトニー戦隊として知られる新たなジェット機部隊の指揮官に任命された。彼の任務は、Me262 の初期問題点を克服し、ジェット機の運用に必要な新しい戦術を確立することにあった。Me 262 は発動機の不具合に悩まされたものの、ジェット機部隊は1ヶ月の作戦で22機の重爆撃機を撃墜することができ、爆撃機乗組員と第8空軍の将軍たち双方に深い衝撃を与えた。米軍は、Me262 がドイツに再び航空戦の優位をもたらすことを恐れ、2つの Me262 基地に絶えず嫌がらせを行い、11月にはノヴォトニー少佐が米軍戦闘機に撃墜された。ノヴォトニーの死後、ガラントはノヴォトニー戦隊の中核から第7戦闘航空団 [Jagdgeschwader] を創設した。



ヴァルター・ノヴォトニー少佐

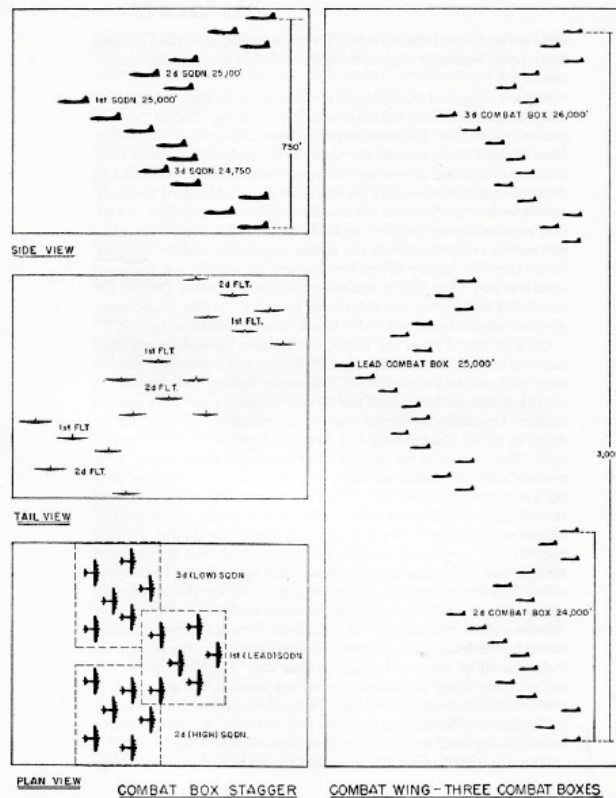
11月中旬までに、ガラントは「ビッグ・ブロー」を発動する準備が整ったことをゲーリングに報告した。しかし、驚くことにヒトラーはこの作戦を中止し、12月16日にアルデンヌの森を突破して奇襲攻撃を発動し、ボーデンプラッテ作戦として知られる全戦闘機部隊にオランダとベルギーの連合軍戦闘機基地を攻撃するよう命じた。悪天候のため、ボーデンプラッテは1945年1月1日まで延期された。900機以上の Bf 109 と FW 190 が連合軍の飛行場を奇襲し、地上で228機を破壊し、さらに146機を損傷させた。しかし、ルフトヴァッフェの犠牲は甚大であった。234人の操縦士を失い、その多くはかけがえのない経験豊かな指揮官であった。ルフトヴァッフェは、効果的な戦闘力であることを停止した。



ボーデンプラッテ作戦中に不時着した後で米軍部隊に捕らえられた Bf 109 の操縦士。操縦士の損失は、ルフトヴァッフェにとって取り返しがつかないものだった。

ボーデンプラッテ作戦の後、ガラントはゲーリングから戦闘機総司令官の職を解かれ、多くのルフトヴァッフェ戦闘機司令官がヒトラーとの謁見を要求したが、代わりにゲーリングと面会した。ゲーリングは戦闘機操縦士たちに対して怒りを爆発させ、ガラントを逮捕してベルリンを去るよう命じた。これは、戦闘機操縦士の叛乱として知られる。幸運なことに、ヒトラーが介入した。ヒトラーはガラントを復職させることはできなかったが、自らのジェット戦闘機部隊を編成して操縦士の選抜を許可した。

この新たな部隊、第44戦闘団 [Jagdverband 44] 結成のニュースはルフトヴァッフェ内に広まり、多くの操縦士が許可も転属命令もなしでガラントの下に出頭した。これらの操縦士の中には、ルフトヴァッフェの偉大なエースであったゲルハルト・バルクホルン少佐 (301 機撃墜)、ハインツ・ペーア准尉 (221 機撃墜)、ヨハネス・シュタインホフ准尉 (176 機撃墜)、ヴァルター・クルピンスキ大尉 (197 機撃墜) などがいた。JV 44 は、1945年3月に作戦を開始した。しかし、第三帝国の命運は定まっていた。1945年4月26日、ガラントは P-47 に攻撃されて不時着させられた。彼にとっての戦争は終わったのだ。



恐るべきコンパクト・ボックスに対処するため、ルフトヴァッフェは解決策を講じなければならなかった。

戦略爆撃はドイツの戦争生産を減少させることはできなかったが、昼間は米空軍、夜間は英空軍の複合爆撃機による攻勢が組み合わされ、ルフトヴァッフェにとって手ごわいものであったことが証明された。石油目標への爆撃と P-51 マスティングの登場は、ルフトヴァッフェと第三帝国の敗北に貢献した。



終戦時、ドイツは荒廃していた。

INTERCEPTOR ACE DAYLIGHT AIR DEFENSE OVER GERMANY, 1943-44 公式 ERRATA と 解明

望むのであれば、多くの解明や追加が含まれた *Interceptor Ace Volume 2 : Last Days of the Luftwaffe, 1944-45* からの更新ルールを使用して *Interceptor Ace Daylight Air Defense Over Germany, 1943-44* をプレイできますが、可能な限り完璧にゲームをプレイするため、以下の errata と 解明を含めたので、製作者が元来意図したようにプレイできます。

加えて、*Interceptor Ace Volume 2 : Last Days of the Luftwaffe, 1944-45* には、補充カウンターを含めてあるので *Interceptor Ace 1943-44* を補完できます。

7.1.7 (追加) :

B-17 が破壊された複数の発動機を持つか、又は1つが破壊されて他の2つが損傷状態であるか、又は4つの発動機が損傷状態 (又はそれ以上悪い) と、続く航過において編隊外であると見なされます。

7.1.16 (追加) :

あなたは、爆撃機に対して遠距離又は中距離で射撃することを要求されません (例えば、弾薬を節約するため)。ただし、爆撃機は、可能であれば常に各射程であなたを射撃します。

7.2.2.1 (追加) :

BF110 と ME410 航空機に搭載された BK5 と BK3,7 火器は、比較的 low 射撃速度で小型機に対して命中を獲得することが極端に困難であるため使用されず、敵戦闘機又は護衛機に対して射撃しているときの火力合計にその火力値を加えません。

7.2.2.9 (解明) :

爆撃機フォーメーションと再交戦するいかなるときにも、爆撃機のタイプを判定するためにサイを振る必要はありません。これらは、この出撃で以前に交戦した同じタイプになります。

7.2.3.1 (追加) :

列機は、あなたが爆撃機に対して「太陽の中から」来ていると一緒に攻撃できます。応射はないため、チャート [W1] 上で列機の損傷を無視します。

7.3.1 (追加) :

最後のセンテンスには、正面攻撃を含めます。

7.9.2 (追加) :

軍曹階級は、上級伍長階級の自動的な「懇願」能力に加えて「潤滑」能力を保持します。

10.6 (追加) :

この選択ルールはデザイナーが後から追加したため、4つの選択技能のためのカウンターは元々作られていません。これらの製作を望むのであれば、ステッカー・シートを参照してください。

チャート [A3] (訂正) :

43 年 8 月ボックス上にアスタリスクはありません。アスタリスクは、YB-40 が可能であることを示します。この月に YB-40 は不可です。これらは、6 月と 7 月にのみ可能です。

チャート [B11] (選択) :

プレイヤー諸氏は、連合軍戦闘機に弾薬制限がないことに気づいたでしょう。これは主に単純化のためで、ほとんどの場合に真の問題ではありません。ただし、この選択ルールでは、連合軍戦闘機の弾薬搭載量を示します。

P-38

機関砲 : 4 弾薬

MG : 5 弾薬

P-51

MG : 5 弾薬

MG : 3 弾薬 (翼内外側の MG は、少ない弾薬を持った)

スピットファイア

機関砲 : 3 弾薬

MG : 4 弾薬

チャート [C3] (訂正) :

このチャートは、選択バージョンです。Ops マップとルール内の連続射撃チャートは、使用するための標準チャートです。(注釈 : [C3] は、「優しく親切な」連続射撃チャートで、給弾不良の機会が減少していることを意味し、ハンディキャップとして使用することを示します。)

カウンターシート (欠落) :

「指揮統率」技能のためのカウンターがなければなりません。ステッカー・シートを参照してください。いずれの場合も、補充カウンターは *Interceptor Ace Volume 2 : Last Days of the Luftwaffe, 1944-45* に提供されています。

カウンターシート (欠落) :

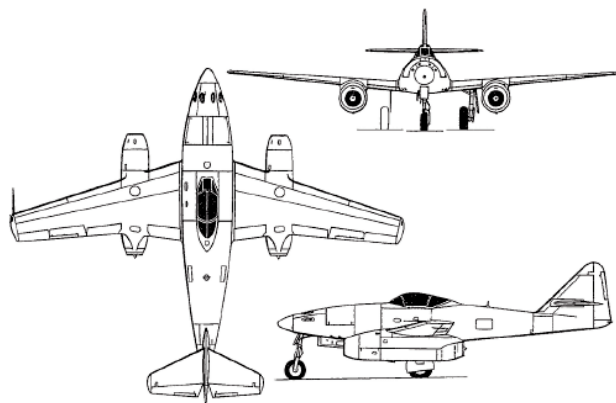
いずれかの時点で、プレイヤーは自身、列機、後方射手 (それが搭載された航空機であれば) のために「射撃」技能を購入できる可能性があります。三番目の射撃技能カウンターを製作することを望む方は、ステッカー・シートを参照してください。いずれの場合も、補充カウンターは *Interceptor Ace Volume 2 : Last Days of the Luftwaffe, 1944-45* に提供されています。

ログシート (訂正) :

備忘注釈には、Me410A-1/U2 が 43 年 11 月に使用可能と列記されています。これは、Me410A-2/U4 でなければなりません。航空機マット、チャート 1、ルールは全て正しいです。

航空機マット (説明) :

プレイヤー諸氏は、FW190A-4 と A-5 との間に差異がないことに気づいたかもしれません。なぜならば、現実にはいくつかの小さな構造上その他の変更がありましたが、ゲームにおいては同じ航空機だからです。両者は、歴史的な意味のために含まれました。



GAME CREDITS

Game Design

Fernando Sola Ramos

Series Design

Gregory M. Smith

Graphic Artist

Fernando Sola Ramos

Package Design

Fernando Sola Ramos

Project Director

John Kranz

Rules Layout

Fernando Sola Ramos

Rules Proofing

Fernando Sola Ramos, Gregory M. Smith, Ken Dingley

Playtesters

Fernando Sola Ramos, Daniel Sola Pastor, Martin Åkerlund

Produced by

Bill Thomas for Compass Games, LLC.

謝辞

グレッグ・スミスには、当初から多大な支援をいただき感謝します。彼との仕事は本当に気楽で楽しいものでした。この気持ちを表すには、言葉が足りません。また、ジョン・クランツにも感謝します。彼は何の疑問も持たずに私を信頼してくれました。その無条件な支援は、決して忘れることはありません。最後に、このゲームのすべての素材を作るのに忍耐強く協力してくれたケン・ディングレーに感謝します。皆さんのおかげで、私は多くのことを学ぶことができました。この経験は決して忘れることがないでしょう。

このゲームを、非常に熱心に、より重要なことに無償で働いてくれたコンピュータと航空シム愛好家の集まりである SWOTL グループ（特にキース・ハイトマン、アンソニー・シミズ、もちろんグレッグ「シュテュルマー」スミス）に捧げます。彼らの仕事は、私のインスピレーションの源泉です。



チャート索引 (ルール)

- R1 開始部隊と基地チャート 8
- R2 使用可能航空機系統とタイプ・チャート 10
- R3 使用可能航空機副次タイプ・チャート 11
- R4 離脱チャート 17
- R5 交戦離脱チャート 19
- R6 疲労影響チャート 30
- R7 アメリカ軍操縦士資質チャート 31
- R8 イギリス軍操縦士資質チャート 31
- R9 爆撃結果チャート 37

チャート索引 (プレイ補助)

- A1 空襲チャート
- A2 操縦士と搭乗員の状態
- A3 航空機目標と連合軍戦闘機攻撃チャート
- B1 迎撃
- B2 攻撃デッキの結果
- B3 爆撃機と集中損傷
- B4 航空機損傷リスト
- B5 技能効果リスト
- B6 戦闘機損傷チャート
- B7 着陸チャート
- B8 落下傘チャート
- B9 天候チャート
- B10 爆撃機目標チャート
- B11a 戦闘機目標チャート
- B11b 戦闘機目標チャート
- C1 無作為イベント・チャート
- C2 重傷解決
- C3 連続射撃チャート
- F1 燃料航続時間記録欄チャート
- 作戦マップ
- P1 位置チャート (B-17F)
- P1 位置チャート (B-17G)
- P1 位置チャート (B-17 編隊外)
- P1 位置チャート (B-24)
- W1 列機の爆撃機攻撃

ルールの索引

荒い着陸と事故着陸 [7.4.6]	21
新たな航空機の配備 [9.0]	26
新たな搭乗員メンバー [9.6]	27
R4M ロケット弾 [7.1.15]	17
一級鉄十字章 [7.8.3]	22
INTERCEPTORACEの航空機 [11.0]	37
インメルマン [10.8]	33
ヴェルファー・グラナーテ 21 ロケット弾 [7.1.14]	17
名誉ポイント [8.1]	26
名誉ポイントの免除 [9.7]	27
名誉レベル [8.2]	26
名誉レベル&名誉 [8.0]	26
「エース」の称号 [7.8.8]	23
He 162A-2 フォルクスイエーガー [11.8]	41
FW 190 (並びに Ta 152H) [11.2]	39
FW 190A-6 [11.2.1]	39
FW 190A-7 [11.2.2]	39
FW 190A-8 [11.2.3]	39
FW 190D-9 長鼻ドーラ [11.2.4]	39
Me 163B-1 [11.10]	41
Me 163B-1 の飛行 [11.10.1]	42
Me 262A-1 シュヴァルベ [11.7]	41
Me 410A-1/U2 [11.4]	40
NCO 階級 [7.9.2]	24

ルールの索引 (続き)

概括 (戦闘) [7.1.1]	15
開始時期 [4.2]	6
開始時の向き [7.2.2]	18
拡張されたプレイの例 [7.12]	24
可変する敵戦闘機操縦士の資質 [10.6]	30
慣熟 [7.7]	22
騎士十字章 [7.8.7]	22
基地設定 [4.6]	7
基地ゾーン [4.6.2]	12
基地の変更 [4.6.1]	12
基地の割当て [4.1]	6
キャリア [10.15.1]	35
競技的プレイ [10.3]	28
競技用コマ [3.4]	5
強制着陸 [7.4.5]	21
空軍前線飛行章 [7.8.5]	22
空軍名誉杯 [7.8.4]	22
軍曹 [7.9.2]	24
迎撃 [7.1.2]	15
ゲーム・カード [3.4.3]	6
GAME CREDITS	45
ゲーム・スケール [3.7]	6
ゲームの備品 [3.0]	4
ゲームの終了 [5.1]	13
ゲームの勝利方法 [5.0]	13
ゲームのセットアップ [4.0]	6
ゲームのプレイ方法 [2.0]	4
ゲーム・プレイのアウトライン [6.1]	14
ゲーム・マーカー [3.4.2]	5
ゲーム・モード [10.15]	34
航過内の戦闘ラウンド [7.1.12]	17
航空機系統間の変換 [9.3]	27
航空機シリーズ [9.1]	26
航空機の損失による変換 [9.5]	27
航空機の変更 [4.6.4]	12
航空戦闘機動 (A.C.M) [7.7]	22
航空機損失の罰則 [10.17]	37
航空機損傷 [7.4]	19
航空機ディスプレイ・マット [3.1]	4
航空機ディスプレイ・マットのセットアップ [4.4]	7
更新 [9.2]	26
交戦離脱 [7.3]	19
航法 [7.7]	22
護衛機に対する戦闘 [7.1.10]	16
護衛機又は戦闘機との戦闘 (戦闘機戦闘) [7.2]	18
護衛機又は戦闘機に対する戦闘手順 [7.2.1]	18
伍長 [7.9.2]	24
参考文献 [13.0]	42
士官階級 [7.9.1]	23
指揮統率 [7.7]	22
自作操縦士 [10.15.4]	36
Ju 88C-6a [11.5]	40
Go 229A-0 [11.9]	41
射手 [7.7]	21

シャンデル [10.8]	33
出撃準備ログ・シート [4.3]	6
出撃ログ・シート [3.6]	6
巡業 [10.15.2]	35
少尉 [10.14]	34
上級対爆撃機戦闘 [10.7]	32
上級伍長 [7.9.2]	24
状況認識 (S.A.) [7.7]	22
少佐 [7.9.1]	23
照準 [7.7]	21
昇進 [7.9]	23
昇進のメカニクス [7.9.3]	24
正面 [7.1.2]	15
勝利の判定 [5.2]	13
少将 [10.14]	34
スプリット S [10.8]	33
正確性 [7.7]	21
戦傷章 [7.8.1]	22
選択階級 [10.14]	34
選択迎撃機の MG 弾薬 [10.10]	33
選択上級機動 [10.8]	33
選択ルール [10.0]	27
戦闘 [7.0]	15
戦闘機への損傷 [7.4.1]	20
戦闘後 [7.4.2]	20
戦闘航過 [7.1.6]	16
戦闘損傷による航空機損失 [7.4.3]	20
戦闘の開始 [7.1.3]	15
相互交戦離脱 [7.3.2]	19
操縦士と搭乗員状態チャート [3.3]	5
操縦士の疲労 [10.5]	30
大尉 [Hauptmann] [7.9.1]	23
大尉 [Oberst] [10.14]	34
太陽の中から [7.1.2]	15
第六感 [7.7]	21
弾薬 [4.5]	7
弾薬の使用 [7.1.16]	18
着陸 [7.7]	22
着陸の手順 [7.4.4]	21
チャートと表 [3.5]	6
宙返り横転 8 の字飛行 [10.8]	33
中佐 [7.9.1]	23
追尾 [7.1.2]	15
Ta 152H-1 [11.2.5]	40
Do 335A-1 プフィーレ [11.6]	40
敵の交戦離脱 [7.3.1]	19
デザイナーズ・ノート [12.0]	42
手順の概要 (戦闘) [7.1]	15
天候の影響 [7.5]	21
ドイツ十字金章 [7.8.6]	22
ドイツ軍新米操縦士 [10.12]	34
統合ゲーム [10.13]	34
搭乗員の死傷 [7.4.7]	21
搭乗員の技能 [7.7]	21
東部戦線からの転属 [10.11]	33
二回目の航過 [7.1.11]	17
二級鉄十字章 [7.8.2]	22
はじめに [1.0]	3

爆撃機戦闘の射手損害の影響 [7.1.8]	16
爆撃機戦闘への射程の影響 [7.1.7]	16
爆撃機と戦闘機目標チャート [3.2]	4
爆弾 [7.1.4]	15
反射神経 [7.7]	22
Bf 109G-6 [11.1.1]	37
Bf 109G-6/AS [11.1.6]	38
Bf 109G-6 (後期) [11.1.8]	38
Bf 109G-6/R2 [11.1.2]	38
Bf 109G-6/R6 [11.1.3]	38
Bf 109G-6/U2 [11.1.4]	38
Bf 109G-6/U3 [11.1.7]	38
Bf 109G-6/U4 [11.1.5]	38
Bf 109G-10 [11.1.10]	38
Bf 109G-14 [11.1.9]	38
Bf 109K-4 [11.1.11]	39
Bf 110G-2/R3 駆逐機 [11.3]	40
飛行兵曹長 [7.9.2]	24
被追尾 [7.1.2]	15
備品目録 [3.8]	6
疲労の影響 [10.5]	30
疲労レベル [10.5]	30
複数プレイヤー [10.1]	27
負傷期間と影響 [7.4.8]	21
負傷による変換 [9.4]	27
Flak [7.1.5]	15
プレイのシーケンス [6.0]	14
兵器保守 [7.7]	22
褒彰 [7.8]	22
ボーデンブラッテ作戦 [10.16]	36
マーカーの読み方 [3.4.1]	5
無作為イベント [7.10]	20
目標ゾーン [4.6.3]	12
優位 [7.1.2]	15
友軍の交戦離脱 [7.3.3]	19
落下傘 [7.7]	22
落下傘脱出 [7.6]	21
離脱 [7.1.9]	16
歴史背景 [14.0]	43
歴史的ジェット機エース [10.4]	28
歴史的任務 [10.15.3]	36
劣位 [7.1.2]	15
列機の能力と使用 [7.2.3]	19
連携的プレイ [10.2]	27
連合軍戦闘機の操縦士技能 [10.6.1]	31
連合軍戦闘機の弾薬ポイント [10.9]	33
連合軍のエース [10.6.2]	31
連続射撃 [7.1.13]	17
ロケット弾とジェット戦闘機作戦 [7.11]	24

