

公式 Errata—Nightfighter Ace  
(18 Mar, 2021)

**3.1.3** (説明) 1d20 を振るためには、1d10+1d6 を振り、1-3 でゼロを加え、4-6 で 10 を加えます。

**6.1.6** (説明) 航空機損傷リストのチャートは、B4 ではなく A4 です (訳註：本文修正済)。

**6.2.3** (説明) 最初のセンテンスは、以下のように読みます。「これと残っている各後続時間ボックス内で迎撃のためにサイを振り、月齢、レーダー機器、現行ジャミング・レベル、適用可能技能についてサイの目を修正します。」

**7.1.1** (説明) 機能レーダー・セットを持つことによる「+X」修正は、航空機マッド上でそのレーダー・セットに与えられた数字を基準に+1、+2 等です。もしも数字がなければ、この修正はゼロです。FuG202 のようなゼロ修正のレーダー・セットは、もしも機能状態であれば、レーダーを持たない「-1」罰則を無効にします。数字を有す複数のレーダー・セットは、蓄積します。：2つの機能+1レーダーを持つ航空機は、その迎撃のサイの目に+2を加えることになります。

FuG350 NAXOS は、目標が H2S を持つか否かを知る前にサイ振りが行われるにもかかわらず、迎撃に+1を提供します。(基本的には襲撃機のどれかが持っており、最悪の場合でも、襲撃の密集空域への進入を手助けすることをあらわします。)

**7.2.4** (説明) 火器で射撃しているとき、少なくとも1枚の弾薬カウンターを持つ各射撃体系は、「1」ずつ減少させます。(例外：連続射撃。) 弾薬カウンターを使用する火器がそれを残していなければ、射撃できません。

**7.2.19.4** (訂正) 爆撃機戦闘の例—もしも裏返したカード #53 からの左翼集中損傷パッケージは1発動機ではなく2発動機命中となり、加えて操縦、翼、無作為命中です。無作為命中から来ない限り、機体命中はありません(訳註：本文訂正済)。

**7.2.12** (説明) 調整後のあなたの速度が爆撃機の調整後のそれ未満であると、追加のパスを行うことができません。

**7.2.16.7** (説明) 爆撃機ストリームの中において、シュレーゲ・ムジークで爆撃機を撃墜することに失敗したら、あなたはいくつかの選択肢を持ちます。：前方火器で二番目のパスを試みることができ、爆撃機ストリーム状態を維持します。再びシュレーゲ・ムジークで攻撃できますが、これはルールに従って1航続時間ボックスの前進を要求され、爆撃機ストリーム状態を失います。最後に、単に先へ行かせ、爆撃機ストリーム状態のために再び新たな迎撃のサイを振ります。

**7.2.18.5** 発動機の破壊と損傷のために爆撃機の速度がゼロへ減少していたら、撃墜されたと見なされます。

**7.2.19.4** (訂正) 爆撃機戦闘の例—カード#53を裏返すことからの左翼損傷パッケージは、1のみではなく2発動機命中となり、操縦、翼、無作為命中が追加されます。無作為から受けない限り、機体命中はありません。

**7.3.1** (説明) もしも前方火器でモスキート夜間戦闘機を攻撃していると、あなたは照準ポイントを宣言しません。これらは全て無作為 B6 命中です。(これらがあなたを攻撃するときと同じ。) GP は常に機体です。その搭乗員への命

中は、操縦士かレーダー操作員かを判定するために [B4] を使用し、次いで重傷度についてサイを振ります。

**7.3.1** (欠落) 現行ジャミング・レベルが主導権のサイの目から差し引かれます。

**7.3.2** (追加) もしもプレイヤーが離脱を試みているときに失敗したら、プレイヤーの機動のため、英軍夜間戦闘機は二番目のラウンドで射撃するとき—1無作為命中を受けます。

**7.3.3** (説明) あなたの後方銃手がモスキート夜間戦闘機を射撃しているとき、爆撃機の尾部銃手と同様に、裏返したカードの「防御射撃」(最下部)を使用します。これは、0から5無作為命中の範囲です。あなたの目標は夜間戦闘機なので、あなたが与えるいかなる命中も無作為命中 [B6] です。加えて、モスキートの銃を損傷させるか、或いは操縦士又はレーダー操作員に重傷を負わせたら、モスキートは離脱します。

**7.4** (欠落) 損傷した航空機は、以下のごとく修理されます。

1-3 命中：次の出撃までに修理される。

4-5 命中：修理のために1出撃を失う。

6+命中：航空機は廃棄され、出撃を失うことなく新たな航空機を受け取る。

給弾不良火器は、体系上の「命中」としてカウントしません。

**9.2.2** (説明) 操縦士の SW は、現行射撃パスの終了時に、直ちに離脱して着陸しなければならないことを意味します。

**9.3** (追加) 英軍尾部銃手に命中したとき、その他の搭乗員と同様に、チャート [B4] 上で負傷度についてサイを振ります。もしも軽傷であると、不利な影響はありません。重傷であると、防御射撃しているときに—1無作為命中を持ちます。その負傷は、他の搭乗員と同様に蓄積します。死亡した尾部銃手は、もはや射撃しません。

**10.1.2** (訂正) 「兵器保守」技能で、「はずれ」の語を削除します。この技能は、出撃で最初の給弾不良を単純に無効とします。複数の搭乗員が技能を所持すると、それでも出撃毎に一度のみ発生でき、たとえその搭乗員メンバーがその出撃で使用する前に無力化されていても使用できます(厳密には、飛行前に発生します)。

**10.2.1** (訂正) 戦傷章は、荒い着陸又は事故着陸で受けた負傷には授けられず、戦闘の負傷のみです。

**チャート [B3]** (訂正) 照準ポイントとしての右翼に集中損傷を適用しているとき、誤って損傷を1右翼ではなく2と標記しています。それ故、正しいパッケージは、以下のとおりです。：

操縦×1	発動機×2	右翼×1	無作為×1
------	-------	------	-------

基本的に、航空機他方を攻撃しているだけで、左翼と同じです(訳註：翻訳チャートは修正済)。

**チャート [B4]** (追加) 英軍の尾部銃手が負傷したとき、傷

の度合いについてサイを振ります。影響はドイツ軍の後方銃手と同じです。

**チャート[B4]** (訂正) 爆弾層命中の爆発は、7+ではなく8+です。ルールが正しいです。[7.2.19.3] (訳註: チャート訂正済)

**チャート [B11]** (訂正) モスキート XIX の drm は、+2ではなく-2です。

**チャート [C1]** (説明) B-17 のイヴェントは、少なくとも一度の B-17 との交戦を要求します。目標確認のサイを振った後、適切な空襲ボックスへ直接移します。何らかの奇跡が起これば、あなたが B-17 を撃墜したら、迎撃のサイを振ることなしで更なる B-17 との交戦を継続できます (目標にはこと欠かず、しかも昼間です)。ただし、それを行うことは強制されません。

**航空機マット**—**Bf110 G-4d/R3**、**Ju88 C-6c**、**Ju88 G-1**、**Ju88 G-6c** (訂正) —これら 4 枚のマットは、**FuG227**「フレンズブルク」の有効性が終了する時期を 44 年 2 月と列記してあります。これは、44 年 7 月でなければなりません。チャート [B1] が正しいです。

**Do217 N-1/U1**、**Do217 N-2/R22**、**Ju88G-1**、**Ju88G-6b** (欠落) —これら 4 枚のマットも、電子機器に **FuB1 2F** システムを列記しなければなりません。加えて、何機かの **Do217 N-2/R22** は、**FuG227**「フレンズブルク」を持っていたと報告されています。**Do217 N-2/R22** を飛ばしているプレイヤーは、**FuG227** を装備していると見なされることを望むのであれば、1 荣誉ポイントの消費を推奨します。

**He219 A-5/R3** (訂正) —**Mk108 30mm** 機関砲は、**Mk103 30mm** 機関砲でなければなりません。これは同じ火力ですが、**X3** ではなく **X5** 弾薬を持ちます。

**Bf110** と **He219** シリーズ— (訂正) これら航空機のような多数の形式は、無限の弾薬を持つ **MG 151/20** 機関砲のセットを持ちます。これらは、代わりに全て「6」弾薬ポイントを持つべきです。同様に、**Bf110 F-4** の **MG/FF** 機関砲にも適用します。

**カウンター・シート** (訂正) —「スキポール [Schiphol]」飛行場は。綴りが誤っています。ルール内が正しいです。

**作戦マップ** (欠落) —うっかりして、2つの月齢が抜け落ちています。「月なし [No moon]・2」月齢の別の側は、「暗闇 [Dark]・1」の細月でなければなりません。ただし、プレイヤーのログには、全ての月齢と修正が正しく記録されています。

**作戦マップ** (訂正) —プレイのシークエンス#6 は、「着陸についての天候」を述べています。天候には1つのタイプしかなく、#1 でサイを振り、着陸のために使用されます。

**戦闘デッキ** (説明) —カード左手の火力「6-」は、6以下の火力を意味します。もしも合計火力が6以下であると、このコラムを使用します。

**ログシート** (訂正)—ジャミング・レベルはゼロで開始し、時期が進むに連れて+1、+2、+3になります。これは、あなたの迎撃のサイの目から差し引かれます。加えるものではありません。つまり、ジャミングをすると迎撃能力が低下するのは、理の当然といえば当然です。

以 上