

RULES OF PLAY

Gregory Smith's

INTERCEPTOR ACE

Daylight Air Defense
Over Germany,
1943-44



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次

1.0 はじめに	2	7.0 戦闘	10	9.0 新たな航空機の配備	19
2.0 ゲームのプレイ方法	3	7.1 手順の概要	10	10.0 選択ルール	20
3.0 ゲームの備品	3	7.2 護衛機又は戦闘機との戦闘	12	10.1 複数プレイヤー	20
4.0 ゲームのセットアップ	6	7.3 交戦離脱	14	10.2 歴史的エース・カード	20
4.1 基地の割り当て	6	7.4 航空機の損傷と修理	14	10.3 操縦士の疲労	20
4.2 開始時期	7	7.5 天候の影響	15	10.4 可変する敵戦闘機操縦士の質	21
4.3 出撃ログ・シートの準備	7	7.6 落下傘脱出	15	10.5 上級対爆撃機戦闘	21
4.4 航空機ディスプレイ・マットのセットアップ	7	7.7 搭乗員の技能	15	10.6 選択上級機動	21
4.5 弾薬	8	7.8 褒彰	16	10.7 アドルフ・ヒトラーの暗殺	21
4.6 基地設定	8	7.9 昇進	17	デザイナー・ノート	22
5.0 ゲームの勝利方法	9	7.10 無作為イベント	17	歴史背景	23
6.0 プレイのシーケンス	9	7.11 拡張されたプレイの例	17		
6.1 ゲーム・プレイの概要	9	8.0 荣誉レベル&荣誉	19		

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

大英帝国と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りました。

Interceptor Ace はソリテアの戦術級ゲームで、あなたを第二次世界大戦後半中のドイツ軍迎撃機を操る立場に置きます。あなたの昼間任務は、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、あなたの階級と褒彰を上げることです。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と、「戦場の近く」を獲得することを試みて他の基地への転属申請と／又は新型迎撃機を要求することができます。褒彰とエースの称号は、プレイヤーの最終的な経歴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。

プレイヤー諸氏は、1943 年 3 月からゲームが終了する 1944 年 2 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 つで開始しますが、あなたの名声と荣誉が上昇するに連れて、より性能が向上した迎撃機を選択することが可能になります。

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、目標チャート、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 上で私たちが訪問してください。:

<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

[2.1] 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（別名：飛行又は任務）を繰り返し、可能な限り多数の敵爆撃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、時間の経過と共により厳しくなり、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、あなたの経歴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。

[2.2] 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。

[2.3] 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向かう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ことに影響します。

[2.4] 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。

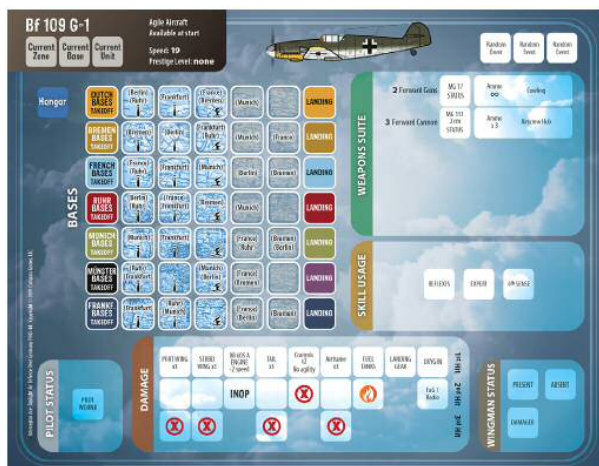
[2.5] ゲームの終了 [END GAME]

1944年2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（1944年2月終了時）、達成した勝利のレベルを判定するため、爆撃機に対する空戦勝利の合計数を足します。一般的に、経歴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 15 枚の両面航空機ディスプレイ・マット（30 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、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栄誉レベルを管理するために使用されます (9.0)。



[3.4] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Interceptor Ace には、223 個の競技用コマがある 1 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。

注釈: 何枚かの追加マーカー (例えば、損傷マーカー) は、紛失又は損傷した際のスペア部品として印刷されています。ゲームには、前作「Nightfighter Ace」で使用するための 6 枚のマーカーも含みます。これらは、そのゲームを所有していなければ破棄できます。

[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 30 枚の航空機マーカーは、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。



将校階級 [Officer Rank]:

もしもあなたが将校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 枚の将校階級マーカー (4 つのペア、左と右) が用意されています。



下士官階級 [Noncommissioned 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]:

あなたの経歴の成功を基準に、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栄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・メカニックです。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・メカニッ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。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ゲームを開始します。異なる技能は、購入するために異なるコストを持ちます。



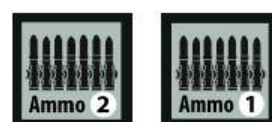
無作為イベント [Random Events]:

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て、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、作戦マップ上にマーカーが用意されます。



[3.5] ゲーム・カード [GAME CARDS]

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

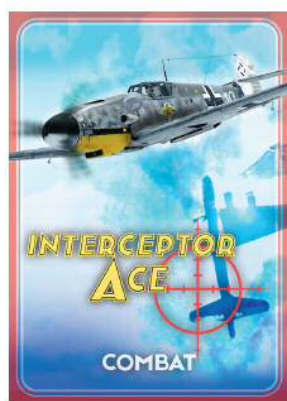
ゲームには、60 枚の戦闘カードがあります。デッキは、攻撃射撃、防御射撃、列機援護、戦闘機動等のために使用されます。このデッキは、各月の開始時又は必要に応じてシャッフルしなければなりません。



◀ 火力による損傷

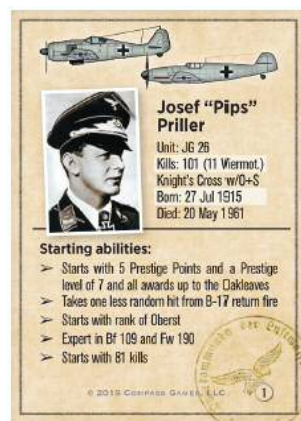
◀ 防御アクション又は列機アクション

◀ 爆撃機/後方射手の防御射撃



3.5.2 歴史的エース [Historical Aces]

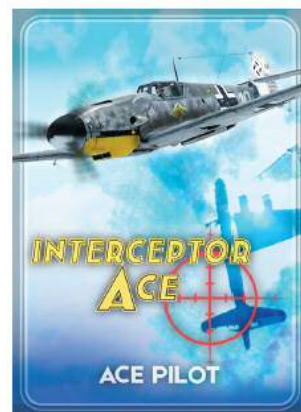
8 枚の歴史的エース・カードがあり、ゲーム時間枠中の歴史的操縦士の経歴の再現を望むプレイヤーのために使用されます。



◀ 名前

◀ 歴史的情報

◀ ゲーム能力



[3.6] 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、多数の片面と両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時、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。

[3.7] 出撃ログ・シート [THE SORTIE LOG SHEET]

両面の出撃ログ・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。

[3.8] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

各出撃は 1 日の中で実施され、月毎に 8 回の出撃飛行を持ち、その月にアメリカ軍によって企てられた平均的な大規模空襲の数に一致します。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。

[3.9] 備品目録 [PARTS INVENTORY]

Interceptor Ace の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- 1 枚のフル・カラー・カウンター・シート (223 × 9/16 インチ・カウンター)
- 1 冊のルール小冊子とデザイナー・ノート
- 4 枚の両面プレイヤー補助カード
- 2 枚の片面プレイヤー補助カード
- 1 デッキの 60 枚戦闘カード
- 1 冊の両面出撃ログ・シート・パッド
- 15 枚の両面航空機ディスプレイ・マット
- 1 枚の作戦マップ
- 1 枚の占位チャート
- 8 枚のエース操縦士カード
- 2 個の六面体と 1 個の十面体サイ
- 1 個のゲーム・ボックス

もしもこれらの備品のいずれかが欠損していた場合は、版元に連絡してください。:

Compass Games LLC, PO Box 271, Cromwell, CT 06416 USA

Phone : (860) 301-0477

E-Mail : sales@compassgames.com

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、開始基地と航空機タイプについて無作為にサイを振るか、又はあなたの航空機タイプを選択し、出撃ログ・シートを準備し、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、作戦マップ上の捨て札パイルの隣にある戦闘カード・スペース内に表面を伏せて置きます。



[4.1] 基地の割り当て [BASE ASSIGNMENT]

あなたの開始基地とユニットを受け取るため、下のリスト上で 1d20 を振り、それらで現在使用可能な航空機タイプの 1 つを選択することでプレイを開始します。二者択一で、もしもあなたが望むのであれば、場所と開始時時期を選択できます。ゲーム・プレイは、大きな組織の指揮をシミュレートするのではなく、単一航空機の操縦士 (とゲームの後の方で列機の指揮) から構成されます。

出目	ユニット	使用可能航空機
1	I/JG 1	Bf109G-1、Bf109G-1/R2、Bf109G-1/R6
2	II/JG 1	Fw190A-4
3	III/JG 1	Fw190A-4
4	IV/JG 1	Fw190A-4
5	I/JG 2	Fw190A-4
6	II/JG 2	Fw190A-4
7	III/JG 2	Fw190A-4
8	I/JG 3	Bf109G-4
9	II/JG 3	Bf109G-5
10	III/JG 3	Bf109G-4、Bf109G-6
11	II/ZG 26	Me410A
12	I/JG 11	Fw190A-4
13	II/JG 11	Bf109G-6
14	III/JG II	Bf109G-6
15	I/JG 26	Fw190A-4、Fw190A-5
16	II/JG 26	Fw190A-4、Bf109G-4
17	III/JG 26	Fw190A-4、Bf109G-1/R2、Bf109G-4
18	I/JG 27	Bf109G-4
19	III/JG 54	Fw190A-4、Bf109G-4
20	I/ZG 26	Bf110G-2
選択開始:		
21	IV/JG 3	Bf109G-6
22	I/ZG 76	Bf110G-2
23	II/ZG 76	Bf110G-2

注釈: 史実のプレーメン [Bremen] で開始する経歴は、ゲーム開始時に低い迎撃の機会を持ちます。最初るとき、プレイヤー諸氏はそこの開始を回避できます。

基 地	開始ゾーン	時 期
イエーファー [Jever]	ブレーメン基地群	開始時
ウーンズドレヒト [Woensdrecht]	オランダ基地群	開始時
デーレン [Deelen]	オランダ基地群	4/43
モンヘンクラートバッハ [Mönchengladbach]	ルール基地群	開始時
サン・ブリュー [St. Brieuc]	フランス基地群	開始時
ポイ [Poix]	フランス基地群	開始時
ヴァンヌ・ミューコン [Vannes-Meucon]	フランス基地群	開始時
モンヘンクラートバッハ [Mönchengladbach]	ルール基地群	4/43
スキポール [Schiphol]	オランダ基地群	9/43
ミュンスター・ハントドルフ [Münster-Handorf]	ミュンスター基地群	8/43
ヒルデスハイム [Hildesheim]	ブレーメン基地群	10/43
フーズム [Husum]	ブレーメン基地群	4/43
イエーファー [Jever]	ブレーメン基地群	4/43
オルデンブルク [Oldenburg]	ブレーメン基地群	6/43
ライネ [Rheine]	ミュンスター基地群	6/43
ヴィトリアン・アルトワ [Vitry-en-Artois]	フランス基地群	開始時
ウェヴェルヘム [Wevelgem]	オランダ基地群	開始時
ベルネー [Bermay]	フランス基地群	開始時
オルデンブルク [Oldenburg]	ブレーメン基地群	開始時
バート・リップシュアリング [Bad Lippspringe]	ミュンスター基地群	10/43
ノイビーベルク [Neubiberg]	ミュンヘン基地群	6/43
アンズバッハ [Ansbach]	フランクフルト基地群	8/43
ヴェルトハイム [Wertheim]	フランクフルト基地群	8/43

[4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] あなたの最初の出撃は、遅く開始することを選択しない限り、1943年3月になります。

[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を放棄することを要求されます。例えば、あなたが Me410 で開始する場合です。

[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、あなたの飛行経歴物語を準備します。

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。

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エース・カードを使用していると、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、あなたの経歴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: 10.2 歴史的エース・カードを参照。

[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、これはゲームによって扱われる時期中に米第8空軍によって行われた主力部隊の平均空襲回数で、それ故あなたが迎撃する回数になります。例外は 1943 年 4 月で、4 回のみの飛行任務が行われます。

[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 (対面頁の例を参照)。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。

- 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。
- 列機 [Wingman] マーカーを存在 [Present] ボックス内に置きます。
- 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。
- ディスプレイ・マット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。
- 最初の出撃前に、あなたは経験ポイントを消費できます (あなたの操縦士は、1 を持ってゲームを開始します)。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-4 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「5」を振りました。これは彼をフランス基地ゾーンのサン・ブリュー [St. Brieuc] I/JG2 部隊内に置きます。彼は自身の弾薬と列機カウンターをマット上に、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]」記録欄を使用し、他の6つの記録欄は彼がこれから他のゾーンの1つに基地変更しない限り無視します。

[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、機関銃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ので、ゲームでは無制限とします。

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 21 基地の 1 つに基地を置くことになります。

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、エリア内で列記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。

[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。

[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、ゲーム・プレイに影響を持ちません。

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、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]—ウーンズドレヒト [Woensdrecht]、スキポール [Schiphol]、デーレン [Deelen]、ウェヴェルヘム [Wevelgem]

ブレーメン基地群 [BREMEN BASS]—フーズム [Husum]、イエーファー [Jever]、オルデンブルク [Oldenburg]、ヒルデスハイム [Hildesheim]

フランス基地群 [FRENCH BASES]—サン・ブリュー [St. Brieuc]、ポイ [Poix]、ヴァンヌ・ミューコン [Vannes-Meucon]、ヴィトリール・アン・アルトワ [Vitry-en-Artois]、ベルネー [Bermay]

ルール基地群 [RUHR BASES]—イエーファー [Jever]、メンヒェグラートバッハ [Mönchengladbach]

ミュンヘン基地群 [MUNICH BASES]—ノイビーベルク [Neubiberg]

ミュンスター基地群 [MÜNSTER BASES]—ミュンスター・ハーンドルフ [Münster-Handorf]、バート リップシュプリング [Bad Lippspringe]、ライネ [Rheine]

フランクフルト基地群 [FRANKFURT BASES]—アンスバッハ [Ansbach]、ヴェルトハイム [Wertheim]

[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、1943 年 3 月に飛来する空襲についてサイを振ります。彼は「9」を振り、目標都市がフェーゲザック [Vegeßack] であることを示します。フェーゲザックはブレーメン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航続時間記録欄上の「ブレーメン [Bremen]」航続時間ボックスへ進めます。

Bf109 又は Fw190 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。離陸すらしないので、あなたの出撃合計に対してカウントしません。

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。

[4.6.4] 航空機の変更 [CHANGING AIRCRAFT]

各出撃の終了時、もしもより新型の航空機が使用可能で、しかもあなたが十分な栄誉レベルと栄誉ポイントを持つと、自身の航空機を変更できます。各ターンの終了時、使用可能航空機補充チャート [R1] を調べます。あなたは、航空機の更新を要求されません。ただし、もしもそれを行うのであれば、同じ機種シリーズ（Fw190、Bf109、Me410、Bf110）内の異なる航空機に更新するために 1 栄誉ポイント、異なる機種シリーズの航空機に更新するために 2 栄誉ポイントがかかります。

例：あなたは、Fw190A-4で飛行しています。ある出撃の終了時、あなたはチャート [R1] の Fw190 コラム上をチェックし、Fw190A-5が使用可能であることを知ります。この航空機に更新するため、1 荣誉ポイントがかかることになります。Bf109 コラムに目を転じてチェックすると、Bf109 G-6 (30mm 搭載型) が使用可能であることに気づきます。あなたは、この航空機に更新できますが、異なるシリーズなので2 荣誉ポイントがかかることになります。

[5.0] ゲームの勝利方法

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲーム全体は、1944 年 2 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爆撃機に対する空戦の勝利数を基準に、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、1944 年 2 月の最終出撃の完了時に終了します。1944 年 2 月の後に実施される出撃はありません。

[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 1944 年 2 月の後と算定されたら、ゲームは直ちに終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、あなたが戦死し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（ただし、敵戦闘機の撃墜は、一定のゲーム特典を与える「撃墜」としてカウントし、勝利条件の一部ではないことに注意してください）。:

敗北 [DEFEAT]: 0~4 機の爆撃機を撃墜

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。戦後、あなたはかつて故郷だった爆撃で破壊された都市に戻り、後悔することになります。

引き分け [DRAW]: 5~10 機の爆撃機を撃墜

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]: 11~20 機の爆撃機を撃墜

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。あなたの部隊はあなたの能力を尊敬し、司令部は 1944 年後半にあなたを教官に任命します。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY]: 21~30 機の爆撃機を撃墜

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、司令官の尊敬を獲得しています。あなたはしばしば全国紙に登場し、1944 年後半に航空師団の指揮を任せられます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY]: 31 機+の爆撃機を撃墜

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 of the トップに置き、「四発重爆殺し」として顕著にプロパガンダに登場します。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。あなたは、戦後安らかに引退します。

[5.2.2] 操縦士の死亡 [Pilot Death] 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] プレイのシークエンス

ルールの概要 [GENERAL RULE]

Interceptor Ace は、多数の出撃を実施するため、分離したプレイのシークエンスを組み合わせます。最も抽象的なレベルでは、シークエ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を持ちます。ただし、1943 年 4 月は、4 回のみ発生します。

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・プレイ概要が開始されます。

[6.1] ゲーム・プレイの概要 [GAME PLAY OUTLINE]

ゲーム・プレイは、下記のシークエ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。（43 年 4 月は例外です。: その月の空襲について 1d6 を振ります。）これを出撃ログ上に記載します。天候についてサイを振ります（チャート [B9]）。

2. 離陸航続時間ボックスから空襲位置航続時間ボックスへ移動させます。（例えば、もしも空襲がフランス国内の目標の 1 つを指向していると、離陸 [Takeoff] ボックスから直接フランス [France] ボックスへ移動させます。）各目標ゾーンについて列記された複数の目標があることに注意してください。例えば、フランス目標ゾーンは、ブレスト [Brest]、ロリアン [Lorient]、アミアン鉄道操車場 [Amiens Rail]、ル・マン [Le Mans] 等です。これらは、歴史的興味のために含まれますが、ゲームの目的では目標がどの特定ゾーンにあるかが問題であり、それが燃料の消費を指定します。

3. 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（Fw190 と Bf109 航空機型）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。

4. 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、適用可能な DRMs（サイの目修正）を適用します。

5. 褒彰、荣誉ポイント、経験ポイントを獲得します。使用可能な航空機の更新について、使用可能航空機補充チャート [R1] をチェックします。

6. 撃墜されて戦死するか、又は 1944 年 2 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。

[7.0] 戦闘 [COMBAT]

[7.1] 手順の概要 [GENERAL PROCEDURE]

[7.1.1] 戦闘は、迎撃が発生する各航続時間ボックス内で、空襲自体又は（可能性がある）制空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] 航続時間記録欄上の空襲位置航続時間ボックスへ移動した後、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がなければ、何も発生しません。「戦闘機遭遇 [“Fighter 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P-47の集団と遭遇することを意味します。もしもこれが発生したら、それらに対して戦闘を実施し、もしもその後で飛行していたら、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 [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、B24)。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。

敵の航空機



プレイヤーの航空機

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。

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、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を開始するときに、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。もしも護衛機がおり、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」又は「優位」だったとしても、戦闘機戦闘が始まるときに、彼は護衛機に対して劣位で開始することになります。

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。

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。

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、それらは最初のラウンドに応射しません。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)。

[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）を攻撃するのかわけ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。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。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ませんが、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滅多に起きなかった（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」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 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枚のカードを裏返す。ーこれは、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9FP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ー」は、「6以下」を意味します。1から6FP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(もしも複数射撃していると、無作為に判定されます)、あなたの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となります。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す。ーこれは、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は、「防御射撃: X [DEFENSIVE FIRE: X]」です(Xは、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、自動的に護衛機と交戦状態になります(もしも存在したら、例外、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、彼は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(例外:「反射神経」技能を持つプレイヤーは、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、迎撃機と爆撃機(又は戦闘機/護衛機)の両方に1少ない無作為命中(ー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、両方の航空機が追加1無作為命中を生み出します。B-17爆撃機は、もしも編隊内にあると、常にこれに加えて追加の1命中を生み出し、表示された射程の影響と組み合わせます。

爆撃機目標チャート[B10]の表示:

迎撃機/護衛機/戦闘機

射程	B-24/B-17 編隊外	B-17 爆撃機編隊内
近接射程	+1命中	+2命中
中射程	(変更なし)	+1命中
長射程	ー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 Wf: Gr. 21 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。

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の全型式は、長射程での爆撃機の防御射撃から追加ー1の無作為命中を受けず。

[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)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。(滅多にありませんが、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] 各戦闘の航過後、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」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] もしもあなたの迎撃機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)。爆撃機戦闘は終了し、ここで護衛機との戦闘機戦闘を開始されます(もしも護衛機が存在すれば)。あなたの迎撃機は、もしも護衛機がいなければ、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を開始されます。護衛機との交戦を望まない迎撃機は、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。1~2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に発生します。(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れる、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。)もしもこの方法で戦闘を終了したら、この航続時間ボックス内で爆撃機と再交戦できません。彼は自身の航空機マーカーを1航続時間ボックス前進させ、次いで再び迎撃を試みるか又は着陸するかを決めます。

[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破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、再び射撃位置につくために旋回していると見なされ、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)。彼はもしも護衛機がいなければ、これを行うことができます。繰り返しますが、もしも爆撃機が護衛されていたら、1d6の1~2で成功して戦闘を終了させる試みをしない限り、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] あなたは、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。（普通）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。

出目	結果
2	目標破壊（2弾薬消費）
3	+4命中（2弾薬消費）
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、次いで全前方火器が給弾不良）
9	+1命中（2弾薬消費、次いで1火器が給弾不良）
10	+3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] ヴェルファークグラナーテ 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に搭載されました。これらは、B-17の防御射程の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「非編隊状態 [“out of formation”]」です。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爆撃機は非編隊状態ではありません。

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。これらを発射した後、航空機は「1」だけ増加します（発射筒は投棄できたので、航空機は「クリーン」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。

[7.1.15] 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）。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。

[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。アメリカ軍の制空戦闘機は、常にP-47と見なされます。イギリス軍の制空戦闘機は、常にスピットファイア IX と見なされます。爆撃機が含まれないため、これは戦闘を単純化します。

ゲームは、非護衛下爆撃機で開始します。ただし、時間が経過するに連れて、より標準的に護衛機が姿を見せ始めます。プレイヤーの迎撃機は、最初に爆撃機を攻撃でき、又はもしも存在すると最初に戦闘機を攻撃できます。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）。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（正面又優位のどちらかで）、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。両方は使用できず、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] 「敏捷」航空機 (Bf109 とスピットファイア) は、発動機又は操縦系に損傷を被っていない限り、その主導権交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。

[7.2.2.9] 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続けます。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、又は一緒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なければならず、迎撃チャート [B1] 上で迎撃について再びサイを振ります。もしもこれが着陸ボックス内に置くと、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] :

Fw190A4 が、P-47 と「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。彼は 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、彼は自身の防御カード #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-47 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、Fw190A4 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果があるため、プレイヤーは自身の M-W 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-47 のため) を振ります。サイの目は、「2」 (自機) と「4」 (P-47) 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れます。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射程によって修正され、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。

[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、列機が何も行いません (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、1 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 7.7 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見なされるため、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技になります。

[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、それは自動的に、交戦は終了します。もしもあなたが優位であると、1d6 の 1~4 で成功し、5~6 で失敗です。もしも失敗したら、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。

[7.3.1] 敵機の交戦離脱 [ENEMY DISENGAGEMENT] 敵の戦闘機/護衛機は、もしも操縦士が負傷するか、全前方火器が機能不全状態か、燃料タンクが漏洩しているか、酸素装置が機能不全であると、交戦離脱を試みることになります。このアクションは、射撃の代わりに発生します。もしもあなたを追尾していると、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。もしも彼が劣位又は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] 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 (もしも存在したら) 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ないかもしれません (7.1.10 を参照)。

[7.4] 航空機の損傷と修理

[AIRCRAFT DAMAGE AND REPAIR]

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、撃墜されたと見なされます。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、爆弾倉命中で爆発した爆撃機から損傷を受ける可能性があります (もしも爆弾がまだ機上にあって、爆発について「7」以上が振られ、しかもこれが発生したときに迎撃機が近接射程にあると)。攻撃側の場合、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システムに対する二度目の損傷は、代わりに「影響なし」です。例えば、あなたは一度のみ操縦士を殺すことができます。ただし、大部分のシステム (発動機、翼、機

体、操縦等) は、破壊するため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。

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

ドイツ軍の迎撃機は、カード・デッキ (爆撃機の防御射撃) 又は戦闘機あるいは護衛機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 又は Bf110 であっても)。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や重量のため、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。

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。

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。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。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す。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、乗機が撃墜されたら、落下傘脱出を試みることができます。たとえ撃墜されていなくても、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。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システムとして含まれます。もしも損傷したら、航空機ディスプレイ・マット上であらわれない「影響なし」として扱われます。

[7.4.2] 戦闘後の修理 [POST COMBAT REPAIR] プレイヤーは、戦闘後にもしも望むのであれば、損傷のために帰還できます。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、成功するか撃墜されるまで、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命中: 次の出撃までに修理済です。4~5命中: 修理のために1出撃を失います。6+命中: 航空機は大破し、出撃を失うことなしで新たな航空機を受け取ります。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)。

[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。この機会について、以下のそれぞれのために1を加えます。各発動機機能不全(損傷ではない)、又は航空機破壊に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、それは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。それ故、この爆撃機は、1d10の「1~4」の目で帰投中に墜落します。

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あなたに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] 着陸は、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、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、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、航空機は破壊として除籍されます)。着陸チャートの極端な目(16+)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。

Bordschutze(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。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: もしもこれ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。着陸のサイ振りは、+1 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。

[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、又は悪化するかもしれず、同様に戦闘高度で異なることもあり得ます。「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、次のターン(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、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。

操縦士は、1経験ポイント(もしも将校であると)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。

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]

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。

航法 [NAVIGATION] (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、「優位 [“Advantaged”] に変換します。

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。

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。

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

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。

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、Bf109、Me410 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。たとえ低い損傷であっても、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。

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。

A.C.M. (4) [操縦士のみ] 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。

第六感 [SIXTH SENSE] (4) [操縦士のみ] 操縦士は、差し迫った危険を神秘的に感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。

射撃 [Gunnery] (5) [全搭乗員] この技能は、射撃しているときに追加の1無作為命中を与えます。もしも前方兵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与えます。プレイヤー諸氏は、翼 (左又は右)、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部位を「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、これは彼の対爆撃機戦闘でサイの目に-1を与えます (射撃と累積し、両技能は彼が-2を受けることになります)。

[7.8] 褒彰 [AWARDS]

ゲームでの様々な褒彰は、戦闘機操縦士に与えられた主な褒彰に相当します。各褒彰は、プレイヤーに1栄誉ポイントを提供し (そして彼の栄誉レベルも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、プレイヤー諸氏に栄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、操縦士は戦傷章銀章を授けられ、3面が置かれます。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、操縦士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、単一の栄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、最初の敵航空機 (戦闘機又は爆撃機) を撃墜したら授けられます。これは、1栄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、三機目の戦闘機を落としたり、又は爆撃機であれば二機目に撃墜したら授けられます。これは、1栄誉ポイントを提供します。

歴史的注釈: 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らませんでした。単発戦闘機は1ポイントに値し、四発爆撃機は3ポイントに値したので、プレイヤー諸氏は、もしも2機撃墜した場合、両方が爆撃機か又は最初に戦闘機だったなら最初と二番目の撃墜を達成した後にこれらを受けることになり、あるいはもしも撃墜した3機が全て戦闘機だったなら、三番目の撃墜後になる可能性があります。

[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着用者で、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機目の撃墜後に授けられます。これは、1栄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] (Frontflugsang) 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、あなたに1栄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12ヶ月以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/又はプレイヤーのヴァリエーション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機撃墜後に、自動的に授けられ、1栄誉ポイントを提供します。

[7.8.7] 騎士十字章 [The Knight's Cross] 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機撃墜で、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。新たな撃墜が達成された出撃の各終了時に再びサイを振り、成功した各撃墜（又は複数撃墜）について－1 修正を与えます。これは、もしも以前のサイ振りに失敗していたとしても、35 機撃墜で自動的に騎士十字章が授けられることを意味するので注意してください。

[7.8.7.1] 騎士十字章に加えて柏葉を受けるためには、40 機撃墜から再びチェックを開始し、1d6 の 1 の目で成功します。新たな撃墜が達成された出撃の各終了時に再びサイを振り、成功した各撃墜（又は複数撃墜）について－1 修正を与えます。これは、もしも以前のサイ振りに失敗していたとしても、45 機撃墜で自動的に騎士十字章へ柏葉が授けられることを意味するので注意してください。

[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 機撃墜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 機撃墜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 栄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（もしもこの旅の間にヒトラー暗殺を試みることを望むと、選択ルール 10.7 を参照）。

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・カードで開始しない限り、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] エースの称号（5 機撃墜）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。

[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、将校と下士官（NCO）のどちらかを選択できます。

将校操縦士は、1 経験値を持つ中尉 [Oberleutnants] として開始します。いくつかの組織と異なり、ルフトヴァッフでは高級将校は戦闘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。将校の昇進と異なり、NCO の昇進はプレイヤーに栄誉ポイントを授けません。（ただし、NCO 操縦士は代わりに 2 経験ポイントで開始し、将校が獲得しない、階級と共に能力を持ちます。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。

[7.9.1] 将校の階級 [OFFICER RANKS] 将校の階級は、以下のとおりです。：

中尉 [Oberleutnant] は、プレイヤーが最低可能な通常の将校開始階級です。特別な能力はありません。

大尉 [Hauptmann] 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。この指揮は、ロール・プレイングの目的についてのみ対応します。

少佐 [Major] 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。この指揮は、ロール・プレイングに目的についてのみ対応します。

中佐 [Oberstleutnant] は、ゲームの終了時に発生するため、ゲームへの影響はありません。ただし、あなたのパフォーマンスを判定することによる測定基準として含まれます。

[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 [Unteroffiziers] は、最低の開始時 NCO 階級です。懇願能力を認めます。もしも航空機が任務から 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、通常の修理ルールです）。

上級伍長 [“Unterfeldwebel”] は、効果が自動的であることを除き、「懇願」能力を認めます。

軍曹 [Feldwebel] は、「潤滑」能力を認めます。もしも軍曹が列機又は搭乗員を失うと、4 経験ポイントを持つ新たな列機／搭乗員を獲得するために「潤滑」能力を使用します。

飛行兵曹長 [Oberfeldwebel] は、ゲームの終了時に発生するため、ゲームへの影響はありません。ただし、あなたのパフォーマンスを判定することによる測定基準として含まれます。

[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（1943 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（1943 年 10 月の最終出撃後）です。最終の昇進の試みは、ゲームの終了時に行われます。（1944 年 2 月の最終出撃後）。

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 前の 4 ヶ月間の 10 機撃墜毎に
- 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章毎に

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度目の「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。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 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] 拡張されたプレイの例

[EXTENDED EXAMPLE OF PLAY]

基本戦闘ルールを使用する拡張されたプレイの例

[Extended Example of play using the basic rules of combat] :

1943 年 7 月 : August Mann 中尉—この時点で 10 機撃墜（8 機の B17、1 機のスピットファイア、1 機の P-47C）のダブル・エースで、一級鉄十字章と二級鉄十字章（1 機目と 2 機目の撃墜）、戦傷章 (1) と空軍名誉杯を持っています。彼は 16 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 経験ポイントにプラスして将校として開始しているため 1）。

彼は4ポイントの空中戦機動と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。

彼の現行榮譽レベルは5で、メッサーシュミット 109G-6/R4 (3の榮譽レベルを要求されます) で飛行しています。彼の榮譽は、以下から来ています。: EK 1 と 2、戦傷章、彼がエース、空軍名誉杯を授けられて持つ。

Mann 中尉は、フランスのベルネー [Bernay] に基地を置く 1/JG27 に所属します。ベルネーは、作戦マップのフランス戦区内にあります。彼の開始時の基地のサイ振りは、1d20 の 18 でした。

ケッセル [Kassel] へ飛来している空襲があり (43 年7月空襲チャート [A1] 上の 2d6 で6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)。航空機目標チャート [A3] のチェックは、その空襲が B-17 で P-47 護衛機を伴う構成であることが判明します。(43 年7月は、爆撃機が自動的に B-17 で、ケッセルへの空襲は護衛下です。)

航空機ディスプレイ・マッド上のマーカーは、格納庫 [Hanger] から離陸 [Take-Off] へ、次いでルール [Ruhr] 航続時間ボックスへ移動します。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。

迎撃のサイ振りー迎撃チャート [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」フォーメーションで攻撃します。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。爆撃機が 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。43 年7月なので、YB-40 に向かっているかどうか調べるためにチェックします (航空機目標チャート [A3] 上の注釈セクションを参照してください)。2d6 の「12」の目は YB-40 の結果になりますが、幸運にも 10 の目で「通常」の B-17 F です。

「太陽の中から」のサイの目結果は、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。私は爆撃機を攻撃するよう列機に指示せず、彼は私の背を見ることが出来ます。

B-17 はまだ爆弾を抱えているので、機体を狙うことにします (あなたは、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、航空機を爆撃機目標チャート上の中射程に置き、カード#29 を引いて 16 火力と交差照合し (あなたは、どの銃で射撃するか選択できず、その全てでなければなりません)、結果は DE です。致命的な一撃で爆撃機を撃墜しました。爆撃機は応射しません。これは稀なケースですが、最初に撃墜したためです。通常、戦闘は同時です。弾薬の消費も記録します。

ここで、護衛機との交戦を要求されますが、7.1.10 に従って最初に「ずらかる」ルールを発動します。1d6 を振ると 6 が出て、P-47 と交戦しなければならないことを意味します。

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 命中ー1 良くありません。ACM のためー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 DR 33 機体、命中 #3 DR 55 機体、命中 #4 DR 25 左発動機 (単発動機なので、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、プレイヤーーDR4 + 18 (発動機損傷のため速度-2) + 2 敏捷航空機、+1 NW50 合計 26。敵 P-47ーDR5 + 21 = 26 同数をチャート上でチェックすると、位置に変更はなく、こちらは攻撃します。

対護衛機の戦闘ラウンド 2

こちらが優位で 16 FP で攻撃し、P-47 は防御に回ります。

こちらは 16 FP でカード#38 を引き、5 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 4 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、命中 #3 DR 43 後方銃 (存在しないので、損傷なしとして扱います)、命中 #4 DR 45 右翼。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、+1 ACM、+1 NW50 = 22。P-47 は 1d6 で 5 を振ったので、5 + 21 = 26 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、こちらを追尾します。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 技能のためにー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 24 FP 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 DR 13 右翼、命中 #3 DR 66 燃料タンク命中で、2d6 = 6 (漏洩のみ) です。命中 #4 43 後方銃 (装置が存在しないので影響なしです)。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 で修正されて 9 が修正後に 10 の最終結果で、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。

[8.0] 栄誉レベル&栄誉

一般ルールとして、「一種の」実験的な編成は言うまでもなく、新たな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でした。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]

プレイヤーがいずれかのタイプの褒彰（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。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（エースになります）、各昇進（もしも将校である）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:** 同じシリーズ (Bf109、Fw190、Bf110、Me410) のより新しい航空機への向上
- B: 2 ポイント:** 異なる機種より新しい航空機への向上
- 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、彼は 2 経験ポイント (未消費) を持って着任する
- E: 1 ポイント:** 修理のために出撃を失わないため、同じ機種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内における全般的栄誉で、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。操縦士の栄誉レベルは、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 [R1] 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-4 で 2 機の爆撃機を撃墜しています。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-4/R6 への向上を望みます。栄誉ポイントの消費によって向上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、もしも使用可能補充航空機チャート [R1] 上で使用可能として振ったら、Fw190A-5 への向上のため、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、4 つの「シリーズ」又は派生型の航空機があります。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派生型の航空機へ向上させる方が、完全に異なる航空機へ向上させるよりも簡単です。なぜならば、あなたはすでに操縦席の配置等に慣熟しているからです。

4 つの派生型は、以下のとおりです。:

- Bf109 (11 種)
- Fw190 (13 種)
- Bf110 (4 種)
- Me410 (2 種)

[9.2] 更新 [UPGRADING]

もしもあなたがより新しい型式の航空機を望むと、使用可能補充航空機チャート [R1] 上でサイを振り、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りません。(例えば、1 栄誉ポイントは、Bf-109G-1 操縦士に現在使用可能な他のいずれかの Bf-109 派生型への向上を認めます。

[9.3] 派生型間の変換 [SWITCHING BETWEEN SUBTYPES]

プレイヤー諸氏は、航空機の主要派生型の間で交換ができます (例えば、Me109G-2 から Fw190A-4 へ)、これには 2 栄誉ポイントがかかります。航空機の主要派生型を交換しているとき、操縦士は新たな航空機の主要派生型に慣熟する間に 2 回の出撃を失い、転換後の 3 番目の出撃で再び飛行できます。彼は、通常の搭乗員を保持します (そして、搭乗員を得失し得ます)。もしもあなたが複座機に変更し、射手を必要とすると、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 軍曹の階級であると、4 経験ポイントを持つ射手を「獲得」できます (7.9.2)。

[9.4] 死傷による交代 [SWITCHING DUE TO INJURY]

もしも重傷を負うと、プレイヤーは自動的に、彼が開始した同じ主要派生型の新たな航空機を「フリー」で与えられます。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機種のもので、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、彼は新たな搭乗員を獲得します。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、彼の旧主要派生型の新たな機を受け取ります。例えば、Bf109G-2 のプレイヤーが、1943 年 9 月に撃墜されます。望むのであれば、彼は Bf109G-6/R6 を受け取ることができます (その栄誉レベルが 3 以上と仮定します)。

[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 (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、旧搭乗員が操縦士から失われます。

[9.7] 栄誉ポイントの放棄 [PRESTIGE POINT WAIVER]

もしもプレイヤーが1943年3月の後にゲームを開始したら、彼はゼロを超える栄誉ポイント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、航空機の特定期種と、もしもそれを失ったら同じ機種で補充について放棄されます。

[9.8] 限定的に使用可能な航空機

[LIMITED AVAILABILITY AIRCRAFT]

いくつかの航空機は補充不能で、「一種の」試験型と言われます。もしもあなたがこれら特殊な航空機の1つに更新し、後に不時着又は撃墜を介して失われたら、あなたは同じゲーム中に別のそれを得ることはありません。

それらの航空機は、以下のとおりです。:

Fw190 A-5/U9

Fw190 A-5/U11

Fw190 A-5/U12

Fw190 A-6/R2

[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。

[10.1.1] 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との遭遇戦になります (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フォーメーションを崩します。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、チームメイト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、それは彼のチームメイトの位置を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、彼は新たな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。

[10.1.2] 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、防御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、主導権についてサイを振ります。

[10.2] 歴史的エース・カード [HISTORICAL ACE CARDS]

ゲームに歴史的なシナリオを盛り込むため、8枚のカードが含まれ、それぞれルフトヴァッフェのトップ「爆撃機殺し」の1人をあらわします。各カードには、その使用についての特別な指示とゲーム開始時 (1943年3月) の操縦士状態の「履歴」が含まれます。例えば、開始時の撃墜機数、経験ポイント、叙勲等です。この状況を反映させるため、操縦士と搭乗員状態チャートを単に調整し、必要に応じて参照するため、用意されたボックス内の左上側にエース・カードを置きます。あなたは、ここで1943年3月にそのエースで開始し、飛行を始めるための準備ができました。

[10.2.1] 開始部隊 [Starting unit] エース・カードは、操縦士が1943年の開始時点で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。

[10.2.2] エース能力 [Ace abilities] 各カードは、そのエース固有の特殊能力を列記します。もしも経験ポイントが列記されていたら、望むようにそれらを消費 (又は備蓄) できます。各エースは、Gf109、Fw190 等のような少なくとも1つのシリーズの航空機の慣熟技能を持って開始します。

[10.2.3] 歴史的エースの勝利 [Historical Ace Victory] カード上に列記された何人かのエースは、すでに1943年3月までに撃墜した合計数の近くにあり、何人かは撃墜を開始してすらいません。開始時の撃墜数にかかわらず、あなたは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敗北と見なされます。

[11.3] 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。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、単にあなたが飛行しない) のために飛行しない各出撃は、2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 [Fatigue Effects]

以下の影響は、異なる疲労レベルで発生します。:

1~5 疲労 影響なし

6~11 疲労 落下傘のサイ振りに+1を加える

12~17 疲労 着陸に+1と落下傘のサイ振りに+1を加える

18~23 疲労 着陸に+2、落下傘のサイ振りに+1を加え、主導権のサイ振りに-1を持つ。

24+ 疲労 着陸に+2、落下傘のサイ振りに+2を加え、主導権のサイ振りに-1を持つ。

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。

[10.4] 可変する敵戦闘機操縦士の質

[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、制空戦闘機又は護衛機に遭遇しているときに以下の1d6のサイ振りを使用します。

時 期： 1d6の質：

43.3～43.6 1＝新米 2～4＝訓練済 5＝熟練 6＝エース

43.7～44.2 1～3＝訓練済 4～5＝熟練 6＝エース

新米操縦士は、与える無作為命中が1減少します。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。エース操縦士は、与える無作為命中が1追加され、主導権のサイ振りも+1を受け取ります。

[10.5] 上級対爆撃機戦闘

[ADVANCED COMBAT AGAINST BOMBERS]

プレイヤー諸氏は、上級戦闘システムの使用を望むことができます。これは爆撃機戦闘についての位置チャート [P1] の使用を除き、基本的には類似しています。加えて、B-17G 目標を持つことは B-17F と異なるので、プレイヤー諸氏は注意しなければなりません。B-17G 爆撃機は、1、2、3の向き（正面）から攻撃されるときに、全ての射程で迎撃機に対して追加の1命中を与えます。爆撃に対する開始時の向きは、26位値の1つです。位置については、1d10 で無作為に振られます。もしも1～8が振られたら、1d6の低（1～2）、水平（3～4）、高（5～6）と組み合わせられます。（位置は、1～8で番号付けされ、低、水平、高にプラスして9の縦上昇攻撃と10の縦降下攻撃の可能性を持ちます。）プレイヤーは、この時点で以下を判断しなければなりません：

1. もしも位置番号が気に入らなければ、爆撃機と交戦する前にいずれかの方向へ1位置だけ調整できます（ただし、9又は10＝縦上昇と縦降下は不可です）。例えば、もしも位置5から攻撃していると、位置3又は7へ移動できます。それを行うと、損傷で1無作為命中を受けます。これは、コンバット・ボックス内のどれか又は付近のボックスからの長射程射撃から来ます。もしも縦上昇が気に入らなければ、1～8からの開始位置に移動し、「低」からの攻撃を実施できます。やはりこの移動について1無作為命中を受け、爆撃機は長射程で最初に射撃もします。

もしも縦降下が気に入らなければ、1～8からの開始位置に移動し、「高」からの攻撃を実施できます。罰則はありません。

2. 位置1～8について、もしも開始高度が気に入らなければ、1レベルだけ調整できます（低は水平へ、高は水平へ、水平はどちらかへ行けます）。もしもこれが上昇を含むと、初期の迎撃が迎撃機に優位の開始を与えていたか否かにかかわらず、爆撃機は長射程で最初に射撃します。

3. もしも望むのであれば、両方の調整（位置と高度）又は1つのみを行うことができますが、それに適用される全ての罰則を適用しなければなりません。

4. プレイヤーは、現状の許容を選択し、その航過を開始することもできます。

プレイヤー諸氏は、位置チャート [P1] の接近セクションでそれぞれ「爆撃機」と「戦闘機」（迎撃機）と述べる損傷修正の「B」と「F」に注意しなければなりません。

航過を行った後、もしもプレイヤーが再交戦できると（護衛機がいないため）、再びこの過程を開始することになりますが、プレイヤーは登場位置の反対側で開始し、そこから調整できます。例えば、もしもプレイヤーが位置3から攻撃していたら、二回目の航過は位置6で開始します。次いで、調整についての適切な罰則を被りながら、彼は位置4又は8へ調整し、最後の高度から高度を上又は下に変更します。

縦上昇と縦降下の攻撃は、通常の攻撃と異なる解決をします。それぞれ1ラウンドの射撃のみから構成され、射程影響の目的においては中射程から発生したと見なされます。照準点が宣言されますが、もしも「GP」結果が獲得されたら、プレイヤーは位置チャート [P1] 上に列記された特別枠を適用します。

縦上昇又は降下後の二回目の航過の位置については、無作為にサイを振ります。

[10.6] 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）

上級機動2：シャンデル [Chandelle]（全損傷を回避し、×1改善する）

上級機動3：インメルマン [Immelmann]（全損傷を回避し、×2改善する）

上級機動4：スプリッターS [Split-S]（1命中を回避し、遭遇戦を終了させる）

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。これらは全て「1」の経験ポイントのコストを持ち、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。

究極の選択ルール：実際には奇妙な味付けですが、Nightfighter Ace のリサーチ中に特異な状況に出くわしました。これは昼間戦闘機操縦士でも行うことが可能だったので、再び加える誘惑に勝てませんでした。：

[10.7] アドルフ・ヒトラーの暗殺

[THE ASSASSINATION OF ADOLF HITLER]

「Laurels for Prinz Wittgenstein」という書籍の中で、ヒトラーとの会見前にプリンツが拳銃の携帯を認められたことに作者は驚き、その場で「撃ち殺す」ことが可能だったと語っています。貴族の一員として、ヴィトゲンシュタインは明らかにドイツを愛していましたが、ヒトラーをあまり好きではありませんでした。1944年7月20日の暗殺未遂後、ヒトラーと会見するための手順は全く変わりました。ただし、もしもプレイヤーがヒトラーの暗殺を望めば、以下のルールを使用します。

A. この試みは、騎士十字章を柏葉付、剣付、宝剣付のいずれかに向上して受け取るためにヒトラーと会見するときに発生します。

B. あなたが発射する拳銃弾の数について 1d6 を振ります。各発射は、ヒトラーに傷を負わせます。通常の負傷手順に従って 1d6 を振ります（1～3＝軽傷、4～5＝重傷、6＝死亡）。負傷は合算されます：2軽傷＝重傷、2重傷＝死亡、もしも「死亡」を振れば、もちろん彼は死にます。

C. もしもこれでヒトラーが死ななければ、彼のボディガードが即座にあなたを射殺してゲームは終了します。

D. もしもこれでヒトラーを殺したら、あなたは多くの者にとってドイツの真の英雄と見なされます。ただし、それでもヒトラーのボディガードが即座にあなたを射殺し、ゲームは終了します。

デザイナー・ノート [DESIGNER'S NOTES]

Nightfighter Ace を完成させた後、私は John Kranz から続編について考えるよう圧力を受けました。終戦に向かう続編を作ることは、気乗りしませんでした。それは、あまりにも多くのモスキート夜間戦闘機、多くのジャミング、その他多くの物事を必要とするからです。私はかつて「*Hunters*」といまだに制作中の「*The Hunted*」について述べましたが、空では状況が更に悪化することを認識しました。

ただし、このシステムを昼間に使用する調整は、非常に有望と思えたので、私は B-17 の作戦についてリサーチを開始し（私は 1943 年と 1944 年の各単一大規模作戦を見つけました）、間もなく 1943 年に焦点を当てたゲームを作りたいという結論に達しました。1944 年後半の中盤はあまりに一方的で、千機の爆撃機が千機を超える護衛機を伴いました。1942 年には、爆撃機戦線で大規模な戦闘は行われていませんでした。

おそらく、デザインの最も困難な部分は、戦闘機 vs 戦闘機の戦闘でした。爆撃機を撃墜する手順は、主に *Nightfighter Ace* から転用されましたが、戦闘機についての理論システムは持っていませんでした。当初は飛行機を狙って連射するだけでしたが、これはあまりにも単純で、ドッグファイトを想像させる感覚を持ちませんでした。やがて、突然ひらめきました。—*Down in Flames*（私が好きな空戦ゲームの 1 つ）からいくつかの概念を適用することです。いまや、ドッグファイトはそれを感じさせる、運と位置が入れ替わる多くのラウンドで続けることができます。これらの概念をこのゲームに適用することで、遂に私は面白いシステムを持ったと感じました。

おそらく、ゲームの「核心」は、自身の操縦士を向上させるため、以前の経験ポイントの消費に関してプレイヤーが行わなければならない決断です。いくつかは攻撃を指向しており、いくつかは生存を指向しています。いくつかはその効果が微妙で、いくつかは恐らく航空機の 1 つのシリーズについて他に対してより有効です。プレイヤー諸氏がより多くのスコアを獲得できるよう、異なる組み合わせを試みることを推奨します。

タイミングが全てで、私はこのゲームが元になった Jeremy White の優れたゲーム *Skies Above the Reich* に対して、時期を失したと言う人がいるだろうと思います。ただし、デザインは独立して思いつかれ、彼のゲームがより飛行中隊を扱うのに対して私のそれは単一の航空機に焦点を当てているので、幸運にもそれは「リンゴとオレンジ」の状況です。

このゲームは、うまくいけば戦闘機戦闘が極端に危険な仕事だったことを指摘します。プレイヤー諸氏は、生存のための強烈な圧力を、年間を通じて受けることになります。プレイヤーが肝に銘じなければならないのは、彼が U ボートを飛ばしているのではないということです。航空機は非常に脆い機械です。例えば、*The Hunters* で許容できる危険のレベルは、恐らく *Interceptor Ace* ではあなたを殺すことになります（又は、少なくとも撃墜されます）。プレイヤー諸氏は、翼下機関砲を受け取る前の Bf109 が、このゲームでは明白に「挑戦モード」航空機であることにすぐ気づくでしょう。これらは、火器の向上を受ける前に、爆撃機の撃墜で真に困難な時期を過ごします。プレイヤー諸氏は、Fw190 がそのあだ名に「モズ [Butcher Bird]」を受けた理由にも気づくでしょう。

疑いなく、なぜ私がこの時間枠を選択したのか多くの質問があるでしょう。アメリカ軍の爆撃機戦役が 1943 年に開始されたのが 1 つの理由です。この時期に開始したのは、1944 年より後は暴力的に過ぎ、圧倒的な戦力差でゲームがつまらないと感じたからです。（例えば、あなたの 12 機の飛行中隊が、200 機の護衛機に直面することをあらゆるルールが必要になったでしょう。）しかし、実際は、1943 年を支配する全体の雰囲気が好きだったからで、年を経るごとに増強されるアメリカ軍の能力は、ゲームの終了までは僅かに毛が生えた程度です。初期のドイツ軍の優位性は、時間の経過と共に色あせるため、ゲームは幾分容易に開始して厳しくなります。*The Hunters* で非常にうまく機能したように、ここでもそうあることを望みます。

私は自分がデザインしたゲームが棚の上に鎮座して埃まみれの光景を見たくありません。カウンターが擦り切れ、チャートにコーヒのシミがついている方が遙かにマシです。:) したがって、プレイアビリティは、私にとって非常に重要なデザイン目標でした。前に述べたごとく、ここには歴史的正確性、プレイアビリティ、複雑さの間に優れた道のりがあります。再び、私はこの最終目標に到達しました。Good Luck、そして良い狩りを！

SELECTED BIBLIOGRAPHY

Angelucci, Enzo with Bowers, Peter. *"The American Fighter."* Orion Books, 1985. Something akin to "Warplanes of the Third Reich" except for the American side. Excellent reference.

Bekker, Caju. *"The Luftwaffe War Diaries."* Macdonald & Co., 1967.

Bowman, Martin W. *Clash of Eagles: USAAF 8th Air Force Bombers Versus the Luftwaffe in World War 2.* Pen and Sword Aviation, 2006.

Caldwell, Donald L. *"JG26: Top Guns of the Luftwaffe."* Orion Books, 1991.

Frankland, Dr. Noble. *"Bomber Offensive: the Devastation of Europe."* Ballantine Books, Inc, 1970. (one of the coolest of the \$1 Ballantine books, and worth every penny)

Green, William. *"Warplanes of the Third Reich."* Galahad Books, 1990. (-the- bible for German aircraft).

Hall, R. Cargill (ed). *"Case Studies in Strategic Bombardment."* Air Force Histories and Museums Program (US), 1998.

Hammel, Eric. *"The Road to Big Week: The Struggle for Daylight Air Supremacy Over Western Europe."* Pacifica Military History, 2009.

Harvey, Maurice. *"The Allied Bomber War, 1939-1945."* Spellmount Ltd, 1992.

Hooten, E. R. *"Eagles in Flames: The Fall of the Luftwaffe."* Brockhampton Press, 1999.

Levine, Alan J. *"The Strategic Bombing of Germany, 1940-1945."* Praeger Publishers, 1992.

Murray, Williamson. *"Strategy for Defeat: The Luftwaffe 1939-1945."* Air University Press, 1983.

Neillands, Robin. *"The Bomber War: The Allied Air Offensive Against Nazi Germany."* The Overlook Press, 2001.

Price, Alfred. *"The Luftwaffe Data Book."* Greenhill Books, 1997.

Shaw, Robert. *"Fighter Combat."* Naval Institute Press, 1985. Wells, Mark K.

"Courage and Air Warfare: The Allied Aircrew Experience in the Second World War." Frank Cass & Co, Ltd, 1995.

歴史背景 [HISTORICAL BACKDROP]

1943年には、アメリカ軍はドイツを24時間休みなしで戦略爆撃するイギリスの支援を開始するための爆撃機部隊が、十分に増強されたと考えました。アメリカ軍爆撃隊の中核は、B-17爆撃機でした。イギリス軍は、しばらく前に、自軍の爆撃隊で「精密爆撃」を行うことは達成不能であると結論付け、ドイツ都市への集団夜間爆撃に切り替えていました。その目的は、その家を破壊することで「ドイツ民間人の戦意を低下させ」、「労働者を疎開させる」ことでした。このような計画の道徳性について、数限りない議論が行われましたが、多くのイギリス人は戦争に勝利するため第三帝国に認められる偉大な道徳罰と見ていました。それにもかかわらず、イギリス軍の戦役が獲得した成果は、主として可能な限りの土地を平坦にならしたと民間人を殺したことでした。それは現実の総力戦で、現実の恐怖でした。

それ故、アメリカ軍は、24時間休みなしの爆撃を介してドイツ軍の防衛に絶えず圧力をかけ続けるため、昼間にドイツを爆撃しました。アメリカ軍は、主にノルデン照準機への信頼により、彼らが精密爆撃を達成する能力を持つと考えましたが、この信頼は、恐らく少し過大な楽観主義でした。それでも、彼らは実際に、イギリス軍の同数の爆撃機よりも良好な結果を達成しました。与えた損害の大部分は、設備の生産を数日間止めただけでしたが、それは破壊的な影響力を持ち、ドイツの重要な施設を分散させる対応策をとらせました。

当初、アメリカ軍は、航続距離の不足と護衛機の不足のため、自軍爆撃機を護衛機なしで送りました。彼らは「コンパクト・ボックス」フォーメーションで飛行している各爆撃機の12丁の50口径機関銃が防御射撃で相互支援し、敵の戦闘機を追い払うことができると信じました。

これも、やや過大な楽観主義であることが証明されました。間もなく、ドイツ軍は防御射撃を減少させるためにコンパクト・ボックスを分断させる必要があることを学んだからです。彼らはB-17F型が機首に50口径機関銃1丁のみを持つため、正面攻撃に最も脆弱であることも学びました。損失は、アメリカ軍がフランス国内、ルール地方、ときには沿岸都市の目標攻撃に留まると十分に高いものでした。ドイツ軍の正面攻撃戦術は、B-17G型への発展を早めました。これは、機首の新たな二連装銃塔を除き、基本的にB-17Fと同じものです。ただし、1943年後半になるまで戦列化されませんでした。

アメリカ軍によって試された別の戦術は、B-17の「YB-40」ヴァージョンです。これは基本的にB-17の武装強化型で、16丁以上の50口径機関銃（2つ目の上部銃塔を持ちました）と10,000発を超える弾薬を搭載しました。様々な理由のため、実際に成功とは言えず、極僅かな任務にしか飛行しませんでした。航続距離が増加した護衛機が就役するまでの穴埋めでした。

ドイツ軍は、その戦術革新を怠けていませんでした。1つの興味深い開発は「Werfergranate 21」ロケット弾で、戦闘機の翼下に搭載され、爆撃機の防御射撃射程の外（1キロメートルを超える）から発射されました。これは何らかの損傷を与えましたが、主に爆撃機のフォーメーションを分断させるために機能しました。

別の革新は、火力を増加させるための20mm機関砲を含む翼下ゴンドラ（ときには各ゴンドラに2門）の開発です。これは、優秀な格闘戦闘機である一方、頑丈なB-17を撃墜するには一貫して火力不足が認められたBf109のものでした。ゴンドラは火力を増大させましたが、空気抵抗も増加させ、護衛機に対する有効性が低下しました。やがて、ドイツ軍は爆撃機撃墜任務をFw190部隊に与え、Bf109部隊は護衛機と交戦しました。

おそらく、ドイツ軍によって搭載された最も強力な火器は、「Bord Kanone5」—50mm砲（元々は、対戦車兵器として採用されました）で、Me410の前面に置かれました。これはB-17に破壊的な効果を持ち、普通は1機の爆撃機を撃墜するために1発の命中で十分でした。ただし、性能の低下により、Me410はアメリカ軍護衛機の好餌となるのに十分でした。

1943年初頭の戦役開始時、平均的な爆撃機の空襲は100機で、護衛機はありませんでした。1944年までに、アメリカ軍は1,000機を超える爆撃機と1,000機を超える護衛機を任務に送りました。ルフトヴァッフェは、単に統合された爆撃機攻勢の怒涛の波に対処できず、それは第三帝国の終焉を予示しました。



このゲームを、私の叔父 **Samuel Whitehead** 少尉に捧げます。彼はB-17の操縦士として、1944年にドイツ上空で32回の任務を飛行しました。写真の中央が彼で、乗員と共に映っています。

Whiteheadの乗員: (左から右へ): Robert E. Teien-B, Leonard M. Hanson-ENG, Lester M. Fine-CP, Carl S. Lambert-RO, Samuel H. Whitehead-P, John J. Lukasik-WG, Paul N. Pearlin-TG, Albert A. Saleeby-N. 写っていない: Edward Y. Odian-BTG, Nick Miller-WG

GAME CREDITS

Game Design
Gregory M. Smith

Artwork
Knut Grunitz, Terry Leeds

Package Design
Knut Grunitz, Brien Miller

Project Director
John Kranz

Rules Layout
Kevin Melahn

Lead Rules Proofing
Michael Eckenfels, Todd Hughes (and thanks to the many wonderful volunteers from our Facebook Page)

Lead Playtesters
Ian Cowley, Christopher Schall

Produced by
Bill Thomas for Compass Games, LLC.

Honorable Mention
Designer wishes to thank Ian Cowley for the extended example of play, and a big thank you as always to Christine and Heather at Staples for making my prototypes so nice.

ルールの索引

荒い着陸と事故着陸 [7.4.6]	15
新たな航空機の配備 [9.0]	19
新たな搭乗員メンバー [9.6]	20
荣誉ポイント [8.1]	19
荣誉ポイントの放棄 [9.7]	20
荣誉レベル [8.2]	19
荣誉レベル&荣誉 [8.0]	19
開始時期 [4.2]	7
拡張されたプレイの例 [7.11]	17
下士官 (NCO) の階級 [7.9.2]	17
上級伍長 [7.9.2]	17
軍曹 [7.9.2]	17
伍長 [7.9.2]	17
飛行兵曹長 [7.9.2]	17
基地設定 [4.6]	8
基地ゾーン [4.6.2]	8
基地の変更 [4.6.1]	8
基地の割り当て [4.1]	6
基地への帰還 [2.4]	3
強制着陸 [7.4.5]	15
航空機シリーズ [9.1]	19
航空機ディスプレイ・マットのセットアップ [4.4]	7
航空機の更新 [9.2]	19
航空機の変更 [4.6.4]	9
ゲームの終了 [2.5]	3
ゲームの終了 [5.1]	9
ゲームの勝利方法 [5.0]	9
ゲームのセットアップ [4.0]	6
ゲームの備品 [3.0]	3
競技用コマ [3.4]	4
ゲーム・カード [3.5]	5
ゲーム・スケール [3.8]	5
ゲーム・マーカー [3.4.2]	4
航空機ディスプレイ・マット [3.1]	3
出撃ログ・シート [3.7]	5
戦闘カード・デッキ [3.5.1]	5
操縦士と搭乗員の状態チャート [3.3]	4
チャートと表 [3.6]	5
爆撃機と戦闘機目標チャート [3.2]	3
備品目録 [3.9]	6
歴史的エース [3.5.2]	5
ゲームのプレイ方法 [2.0]	3
ゲーム・プレイの概要 [6.1]	9
限定的に使用可能な航空機 [9.8]	20
出撃の実施 [2.3]	3
出撃ログ・シートの準備 [4.3]	7
将校の階級 [7.9.1]	17
少佐 [7.9.1]	17
大尉 [7.9.1]	17
中尉 [7.9.1]	17
中佐 [7.9.1]	17
昇進 [7.9]	17
勝利の判定 [5.2]	9

選択された参考文献	22
選択ルール [10.0]	20
アドルフ・ヒトラーの暗殺 [10.7]	21
可変する敵戦闘機の質 [10.4]	21
休暇 [10.3]	20
競技的プレイ [10.1.2]	20
上級対爆撃機戦闘 [10.5]	21
選択上級機動 [10.6]	21
操縦士の疲労 [10.3]	20
複数プレイヤー [10.1]	20
歴史的エース・カード [10.2]	20
連携的プレイ [10.1.1]	20
戦闘 [7.0]	10
ヴェルファグ・ラナテ 21 ロケット弾 [7.1.14]	12
開始時の向き [7.2.2]	12
急旋回 [7.2.2.2]	13
迎撃 [7.1.2]	10
高射砲 (Flak) [7.1.5]	10
航路内の戦闘ラウンド [7.1.12]	11
航空機の損傷と修理 [7.4]	14
交戦離脱 [7.3]	14
護衛機に対する戦闘 [7.1.10]	11
護衛機又は戦闘機との戦闘 (戦闘機戦闘) [7.1]	12
護衛機又は戦闘機に対する戦闘手順 [7.2.1]	12
正面 [7.1.2]	10
戦闘機戦闘の例	13
戦闘機への損傷 [7.4.1]	14
戦闘航路 [7.1.6]	11
戦闘後の修理 [7.4.2]	14
戦闘損傷による航空機損失 [7.4.3]	15
戦闘の開始 [7.1.3]	10
戦闘の向き [7.1.2]	10
太陽の中から [7.1.2]	10
弾薬の使用 [7.1.15]	12
追尾 [7.1.2]	10
爆弾 [7.1.4]	10
敵の交戦離脱 [7.3.1]	14
手順の概要 [7.1]	10
二回目の航路 [7.1.11]	11
爆撃機戦闘の射手損害への影響 [7.1.8]	11
爆撃機戦闘への射程の影響 [7.1.7]	11
被追尾 [7.1.2]	10
優位 [7.1.2]	10
友軍の交戦離脱 [7.3.2]	14
螺旋横転 [7.2.2.2]	13
離脱 [7.1.9]	11
劣位 [7.1.2]	10
列機の経験 [7.2.3.3]	14
列機の戦闘機/護衛機攻撃 [7.2.3.2]	13
列機の使用と能力 [7.2.3]	13
列機の爆撃攻撃 [7.2.3.1]	13
連続射撃 [7.1.13]	12

戦闘カード・デッキ [3.5.1]	5
戦闘の向き [7.1.2]	10
操縦士の死亡 [5.2.2]	9
損失による航空機の変換 [9.5]	19
弾薬 [4.5]	8
着陸手順 [7.4.4]	15
デザイナー・ノート	22
天候の影響 [7.5]	15
搭乗員の技能 [7.7]	15
慣熟技能 [7.7]	16
空戦機動技能/A.C.M.[7.7]	16
航法技能 [7.7]	16
指揮統率技能 [7.7]	16
射撃技能 [7.7]	15
状況認識技能 [7.7]	16
照準技能 [7.7]	16
正確性技能 [7.7]	16
第六感技能 [7.7]	16
着陸技能 [7.7]	16
反射神経技能 [7.7]	16
兵器保守技能 [7.7]	16
落下傘技能 [7.7]	16
搭乗員の死傷 [7.4.7]	15
はじめに [1.0]	2
派生型間の航空機の変換 [9.3]	19
負傷期間と影響 [7.4.8]	15
負傷による航空機の変換 [9.4]	19
プレイのシーケンス [6.0]	9
褒彰 [7.8]	16
一級鉄十字章 [7.8.3]	16
エースの称号 [7.8.8]	17
騎士十字章 [7.8.7]	16
空軍前線飛行章 [7.8.5]	16
空軍名誉杯 [7.8.4]	16
戦傷章 [7.8.1]	16
ドイツ十字金章 [7.8.6]	16
二級鉄十字章 [7.8.2]	16
無作為イベント [7.10]	17
目標ゾーン [4.6.3]	8
落下傘脱出 [7.6]	15
歴史的エース [3.5.2]	5
歴史背景	23

注釈: 誤りのため、1枚のカウンターがカウンター・シート上で変更されました。これは、反射神経のための技能マーカーです。2枚目のACMカウンターは、ACMではなく「反射神経 [Reflexes]」と表記されていなければなりません。プレイヤー諸氏は、ブランク、2枚目のACM、複写を使用し、代用として下の図を貼ることができます。:



(表 面)



(裏 面)

