

選択と計画

戦役 [バルバロッサ、青の場合、城塞] と期間 : 標準又は短期を選択する。任務ログシート上に記録する。

編隊 (中隊又は小隊) カウンター、航空機、搭乗員を選択する。任務武装選択と可用性について **4.4** と表 **A3** を参照。表 **A1** 戦役と任務表上で任務について振る。白 **D6** を2回と色付 **D6** を1回振り、白サイコロの結果を合計し、表 **A1** の左コラムに結果を適用して、割り当てられた任務を選択する (2~12)。色付 **d6** サイ振りの結果は、割り当てられた任務カウンターが置かれる目標ゾーンを示す。

任務ログシート上に記録する。

航空作戦マットの任務ゾーン記録欄の色付 **D6** 結果に一致するゾーン・ナンバー上に、任務 (飛行場、部隊、装甲等) カウンターを置く。

任務ゾーン記録欄上の飛行場に、中隊又は小隊カウンター (航空機の数に依存する) を置く。飛行円内上に、代表 **StG** カウンターを置く。

航空機カード、搭乗員、編隊長カウンターを、編隊長から開始して左から右へ航空作戦マット上に置く。

イベント・カードをシャッフルし、航空作戦マット内のイベント・カード・スペース上に表面を伏せて置く。各任務後にリシャッフルする。

3.7 を参照。適切な任務爆弾と特殊な武装を選択する。**4.4** & 表 **A3** を参照。

この編隊内の航空機に一致する数字付カウンターを、不透明容器内へ入れる。

中隊/小隊の情報 (搭乗員名、航空機等) を任務ログシートに記入する。

任務

マップ上の編隊カウンターを、飛行場から次のゾーン (初期ゾーン1) へ移す。

任務ゾーン毎に、1枚のイベント・カードを引いて解決する (使用後に捨て札する)。目標ゾーン又は自軍飛行場では、イベント・カードを引かない。進入した各ゾーンについて、表 **B1** 上で遭遇戦 (もしあれば) について **1D10** を振る。

接触なしであると、次のゾーンへ継続して繰り返す。敵の戦闘機が存在したら、それらは迎撃を試みる。

敵の戦闘機が存在したら、それらは迎撃を試みる。

A. 表 **B2** 上で **1D6** を振る。**D6** の結果を、編隊の現在の任務ゾーンと交差照合する。各ゾーンは1~6の範囲を持ち、特定ゾーンと期間枠について **D6** 結果を参照する。赤い数字は、取り去られる敵戦闘機 (もしあれば) の数に一致する。いくつかの結果は、完全援護 (攻撃なし) 又は敵の全力攻撃の結果となる援護なしになる可能性がある。

B. 適用可能であれば、期間範囲コラムについて成功した護衛機で述べられた戦闘機 (複数) の数を取り去る。

ルフトヴァッフェ護衛機の解決後、任務ゾーン内に敵の戦闘機が留まると:

A. **2D6** を振る (1つの色付と1つの白)。護衛機によって迎撃されていない各戦闘機について、表 **B3** 敵戦闘機接近表を見る。

B. 表 **A3** 接近ボックス上、左方、右方、後方、下方、正面に一致する飛行円エリア上に敵戦闘機 (複数) を置く。

C. 個別に、各敵戦闘機について、不透明容器から戦闘機攻撃コラム内で指定された数のカウンター (航空機) を引く。攻撃される航空機 (複数) カード (複数) 上に目標機カウンターを置く。

中隊が目標ゾーンに到達するまで、全てのゾーン内で繰り返す。目標ゾーン上/上空では、敵戦闘機についてチェックしない。

爆撃/攻撃行

目標ゾーンでは迎撃についてサイを振らず、イベント・カードを引かない。任務目標がゾーン1であると、直ちに目標上空にあるため、イベント・カード引きはなく、戦闘機についてチェックしない。対空射撃を除いて、事実上は牛乳配達。

1. 目標に到達したとき、表 **A4** 目標視認性上で **1D6** を振り、一致する良好-中間-低の視認性ボックス内にマーカーを置く。視認性イベント・カードは、目標視認性のサイ振りに優先することに注意。

2. 表 **A6** 対空上で **1D10** を振る。適切な軽-中-重ボックス上に **AA** マーカー・カウンターを置く。表 **C1** 上で、選択した航空機の損傷についてサイを振る。このステップ完了に関する詳細は、7.10 項 航空機の損傷と搭乗員の負傷で説明される。

左から右へ、最上部から最下部へ、編隊長又は最上部/左端航空機から開始する。攻撃している各航空機について、以下のステップ3と4を繰り返す。:

3. 攻撃を開始する。爆撃/攻撃損傷結果については表 **A2** を参照し、全ての目標規模について **1D10** を振る。表 **A1** 作戦と任務は、目標タイプと規模を判定する。サイの目に **DRMs** (操縦士、搭乗員疲労、ルーデルの賭、視認性、武装-表 **A3**、**A4**、**C2**) を適用する。攻撃サイの目修正。

攻撃サイの目修正

- ・武装 **DRM** (表 **A3**)
- ・目標視認性調整 (表 **A4**)
- ・搭乗員疲労調整 (表 **C2**)
- ・新米でなければ搭乗員の資質 (8.9)
- ・ルーデルの賭 (7.7)

4. 目標タイプについて、表 **A2** 爆撃と/攻撃正確性&得点表を見て、航空作戦マット上の航空機カード右に位置する得点記録欄上の得点カウンターを使用して結果を記録する。

退出、基地への帰還、着陸

編隊カウンターを次のゾーンへ反対方向に移すことで、目標エリアから退出する。イベント・カードを引いて解決する (使用後に捨て札する)。敵の戦闘機と友軍の護衛機についてチェックする。表 **B1** & **B2**。

飛行場へ到達した瞬間:

左から右へ、表 **C5** 着陸表を使用して **1D10** を振ることで、各航空機について着陸のサイ振りを行う。必要に応じて **DRM** (s) を適用する。

任務後

全ての個別得点を合計し、目標の攻撃を完了した航空機の数で合計を割ることで、「任務ログ」に任務得点を記入する。例えば、10機が任務を開始したものの、攻撃前に1機が撃墜されてもう1機が基地へ帰還したら、8機のみがその攻撃を完了する (ゼロ得点を含む)。次いで、合計を8で割る。

K.I.A./W.I.A./POW 搭乗員と破壊/損傷航空機を「操縦士の回復と航空機保守チャート」上に記入する。**6.0** を参照。

任務終了の備忘

任務タイマーとカウンターを1スペース移す。:

- ・航空機損傷修理/補充
- ・補充搭乗員
- ・病院

1搭乗員疲労を取り去る:

- ・使用可能搭乗員待機エリア内の全搭乗員

Storm of Steel チャート&表

A1ー作戦と任務表		1D6 色付ゾーンと任務について 2D6 白					
サイの目	バルバロッサ作戦			青の場合		城塞作戦／クルスク†	海上 (1d10) *
	41 年 6～7 月	41 年 8～10 月	41 年 11～12 月	42 年 8～10 月	42 年 11～2 月	43 年 7～8 月	41 年 6～10 月
2	鉄道	海上 (1D10)	橋梁	トラック隊列	装甲	装甲	1ー戦艦 ‡
3	海上 (1D10)	部隊	飛行任務なし	砲兵	飛行任務なし	装甲	2ー駆逐艦 ‡
4	HQ	砲兵	部隊	陣地	河川舟艇	装甲	3ー貨物船
5	飛行場	鉄道	飛行任務なし	建造物	河川渡船場	飛行任務なし	4ー砲艇
6	部隊	海上 (1D10)	補給集積所	河川舟艇	飛行任務なし	装甲	5ー巡洋艦 ‡
7	飛行場	HQ	建造物	河川渡船場	陣地	装甲	6ー駆逐艦 ‡
8	海上 (1d10)	部隊	装甲	陣地	部隊	装甲	7ー潜水艦 ‡
9	砲兵	装甲	飛行任務なし	補給集積所	飛行任務なし	装甲	8ー貨物船
10	飛行場	飛行場	部隊	部隊	建造物	飛行任務なし	9ー護衛艦
11	HQ	部隊	鉄道	陣地	部隊	装甲	10ー舢
12	トラック隊列	橋梁	飛行任務なし	河川舟艇	飛行任務なし	砲兵	全海上
標準	18 任務	12 任務	10 任務	15 任務	10 任務	12 任務	海上
短期	14 任務	10 任務	7 任務	10 任務	6 任務	8 任務	目標小
サイの目 → 1 2 3 4 5 6							
任務ゾーン ゾーン1 ゾーン2 ゾーン3 ゾーン4 ゾーン5 ゾーン6							
*ー任務サイ振り後に 1D10 を振る。全ての海上目標は小。+ 1 DRM 対空射撃 1D10 のサイの目。							
†ー戦艦、巡洋艦、駆逐艦、潜水艦、沈没 (1 機が 100%命中)、得点した搭乗員を次に使用可能なレベルへ昇進させる。							
‡ークルスク、出撃毎に最大 3 機小隊。							

A2ー爆撃／攻撃精度得点表		1D10			
サイの目	大規模目標	中規模目標	小規模目標	艦船	装甲
1	100	100	100	100	100
2	80	85	90	90	75
3	70	70	80	80	55
4	60	55	60	70	35
5	50	40	50	50	15
6	40	30	40	40	5
7	30	20	30	20	はずれ
8	20	10	15	はずれ	はずれ
9	10	5	はずれ	はずれ	はずれ
10	5	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ
個別に得点する。得点を合計し、攻撃した航空機の数で割る (端数切り上げ)。任務ログに記録する。ルーデルの賭ー2DRM 爆弾投下後に 1D6 を振る。1 又は 6 の結果で、航空機は地上に衝突して搭乗員が戦死する。					

A3ー武装可用性と攻撃 DRM				
武装	小規模目標	中規模目標	大規模目標	注釈
SC-1000 爆弾	ー 2 DRM	ー 2 DRM	ー 3 DRM	x2 任務毎
SC-500/x4 SC-50	ー 1 DRM	ー 1 DRM	ー 1 DRM	ー
SC-500/x4 50C	0	ー 2 DRM	0	対部隊／砲兵
SC-1800 爆弾 (8/41)	ー 4 DRM	ー 4 DRM	ー 4 DRM	銃手なし
37mm 砲 (6/43)	ー 3 DRM	N/A	N/A	装甲 (小)
MGs	+ 4 DRM	+ 5 DRM	+ 6 DRM	機銃掃射
C : 部隊又は砲兵任務目標に対して使用される収束弾 DRM のみ。さもなければ + 0 DRM。艦船に対する SC-1000 の特殊な場合については 4.4 を参照。				

A4ー目標視認性		1D6
サイの目	結果	
1~3	良好	
4~5	中間	
6	低	

A5ー作戦&戦役の得点	
得点	結果
75~100	大勝利
55~74	勝利
45~54	限定的成功
44 以下	失敗

A6ー対空射撃		1D10
サイの目	攻撃行	
	密度	目標
1	効果なし	効果なし
2	軽	x1AC
3	軽	x1AC
4	軽	x1AC
5	中	x2AC
6	中	x2AC
7	中	x2AC
8	中	x2AC
9	重	x3AC
10	重	x3AC
1941 年 6~7 月は振り直し		

B1ー戦闘機迎撃表 1D10							
サイの目	バルバロッサ作戦			青の場合		城塞作戦	海上
	41年6～7月	41年8～10月	41年11～12月	42年8～10月	43年11～2月	43年7～8月	41年6～10月
1	接触なし	接触なし	接触なし	接触なし	接触なし	1x LaGG-3	接触なし
2	接触なし	接触なし	2x LaGG-3	接触なし	3x MiG-3	2x LaGG-3	接触なし
3	2x MiG-3	2x I-16	接触なし	2x LaGG-3	接触なし	接触なし	2x I-16
4	接触なし	接触なし	接触なし	接触なし	2x MiG-3	接触なし	接触なし
5	接触なし	接触なし	2x LaGG-3	2x MiG-3	接触なし	2x LaGG-3	接触なし
6	1x I-16	2x MiG-3	接触なし	接触なし	3x LaGG-3	接触なし	2x MiG-3
7	接触なし	接触なし	2x MiG-3	2x LaGG-3	接触なし	2x MiG-3	接触なし
8	1x I-16	接触なし	接触なし	接触なし	2x LaGG-3	接触なし	接触なし
9	接触なし	2x MiG-3	1x LaGG-3	接触なし	接触なし	1x LaGG-3	2x MiG-3
10	1x MiG-3	接触なし	3x MiG-3	2x LaGG-3	3x LaGG-3	3x MiG-3	1x LaGG-3

B2ールフトヴァッフェ護衛表 1D6							
ゾーン	バルバロッサ作戦			青の場合		城塞作戦	海上
	41年6～7月	41年8～10月	41年11～12月	42年8～10月	43年11～2月	43年7～8月	41年6～10月
AF	完全護衛	完全護衛	完全護衛	完全護衛	完全護衛	完全護衛	完全護衛
1	完全護衛	完全護衛	1-2(-1)/3-6(0)	完全護衛	1-2(-1)/3-6(0)	1-5(-2)/6(-1)	1-4(-2)/5-6(-1)
2	1-5(-2)/6(-1)	1-4(-2)/5-6(-1)	1-2(-1)/3-6(0)	1-5(-2)/6(-1)	1-2(-1)/3-6(0)	1-4(-2)/5-6(-1)	1-3(-1)/4-6(0)
3	1-4(-2)/5-6(-1)	1-3(-1)/4-6(0)	1(-1)/2-6(0)	1-4(-2)/5-6(-1)	1(-1)/2-6(0)	1-3(-1)/4-6(0)	1-2(-1)/3-6(0)
4	1-3(-1)/4-6(0)	1-2(-1)/3-6(0)	1(-1)/2-6(0)	1-3(-1)/4-6(0)	護衛なし	1-2(-1)/3-6(0)	1(-1)/2-6(0)
5	1-2(-1)/3-6(0)	1(-1)/2-6(0)	護衛なし	1-2(-1)/3-6(0)	護衛なし	1(-1)/2-6(0)	1(-1)/2-6(0)
6	1(-1)/2-6(0)	1(-1)/2-6(0)	護衛なし	1(-1)/2-6(0)	護衛なし	護衛なし	護衛なし

表 B1 上で 1D10 を振る。D10 が接触をもたらすと表 B2 上で 1D6 を振り、中隊が友軍護衛のレベルを判定するためのゾーンをチェックする。赤い # は、取り去られる敵戦闘機の数を示す。解決するため、残っている敵戦闘機をプレイマット上の「攻撃している航空機『Attacking Aircraft』」ボックス内に置く。

「完全護衛」並びに飛行場に入退出しているときは、チェックなし。

B3ー敵戦闘機の接近と攻撃表 2D6、1つは色付

サイの目

接近

1 上方ー銃手 DRM

2 左方

3 右方

4 後方ー銃手 DRM

5 下方

6 正面ー1D6 損傷サイ振り

色付サイ

戦闘機の攻撃

1 はずれ

2 1機 x1CS

3 1機 x2CS

4 1機 x1命中

5 1機 x2命中

6 2機 x1命中

正面 (Front)

上方 (Above)

左方 (Port)

右方 (Starboard)

下方 (Below)

後方 (Rear)

戦闘機毎に、接近&攻撃について 2D6（1つ色付）を振る。

銃手 DRM（基本ー2）D6 損傷サイの目。エース、エリート、英雄の状態についてチェックする。

C1ー航空機損傷表 1D10 & 1D6							
サイの目	位置	サイの目					
		1	2	3	4	5	6
1	追加+1 CS	+ 1 CS	+ 1 CS	+ 1 CS	+ 1 CS	+ 1 CS	+ 1 CS
2	発動機	+ 1 CS	+ 2 CS	− 1 ゾーン (3)	− 2 ゾーン (3)	− 3 ゾーン (3)	発動機不全 (1)
3	左翼	+ 1 CS	+ 2 CS	+ 2 CS	+ 2 CS	+ 3 CS	撃破 (1)
4	右翼	+ 1 CS	+ 2 CS	+ 2 CS	+ 2 CS	+ 3 CS	撃破 (1)
5	一般損傷	効果なし	+ 1 CS	+ 2 CS	+ 3 CS	+ 4 CS	+ 5 CS
6	着陸装置	効果なし	+ 1 CS	+ 1 CS	+ 2 CS	+ 3 CS	強制着陸 (5)
7	爆弾 (4)	+ 1 CS	+ 1 DRM 左翼武装	+ 1 DRM 右翼武装	+ 1 DRM 中央武装	武装破壊 機銃掃射のみ	爆発 戦死
8	燃料系統	+ 1 CS	小漏洩 − 1 ゾーン	中漏洩 − 2 ゾーン	大漏洩 − 3 ゾーン	火災 (1)	爆発 戦死
9	機尾	効果なし	+ 1 CS	+ 2 CS	+ 3 CS	+ 4 CS	+ 5 CS
10	搭乗員区画	+ 1 CS	+ 2 CS	銃手負傷	銃手戦死	操縦士負傷	操縦士戦死 (2)

D10 の結果は、航空機カード上の系統内に1 損傷マーカーを置く。いずれか1 つの系統上に2 つの損傷マーカーで航空機は撃破される。(搭乗員の疲労&着陸装置を除く)。+ #CS 結果は、その数の CS マーカーを航空機カード上に置く。(1) 脱出について振る。(2) 銃手が生きっていると脱出について振る。(3) ゾーン航続範囲が減少し、飛行場へ到達できなければ、脱出についてサイを振る。(4) + 1 DRM 撃破された各武装について。全てが撃破されたら、機銃掃射のみ。(5) 飛行場へ到達したときに強制着陸。1D10 で「1」を振るときにのみ損傷なし。

C2ー搭乗員疲労調整表	
サイの目	位置
1	効果なし
2	+ 1 DRM 爆撃
3	+ 1 DRM 爆撃／着陸
4	+ 2 DRM 爆撃／+ 1 DRM 着陸
5	+ 3 DRM 爆撃／+ 2 FRM 着陸
6	脱出について振る

C3ー脱出表 1D6	
サイの目	結果
1ー4	成功
5	振り直し
6	戦死

+ 1 DRM 燃料タンク発火、発動機不全、操縦士負傷又は戦死であると。他の搭乗員 DRMs を適用する。

C4ー敵領土上空で脱出成功 1D10		
ゾーン	サイの目	結果
1	1-9	退避成功、+ 2 CS
2	1-8	退避成功、+ 3 CS
3	1-6	退避成功、搭乗員負傷、+ 2 CS
4	1-4	退避成功、搭乗員負傷、+ 3 CS
5	1-3	退避成功、搭乗員負傷、+ 4 CS
6	1-2	退避成功、搭乗員負傷、+ 5 CS
全て	10	搭乗員戦時捕虜

搭乗員の適用可能な全 DRMs を適用する。8.9 を参照。

C5ー着陸表 1D10	
サイの目	結果
1-9	無事着陸
10	強制着陸、C6 を参照

+ 2 DRM 着陸装置が損傷
+ 1 DRM CS が4 以上であると
+ 1 DRM 操縦士が負傷
+ 1 DRM 発動機、機尾、翼が損傷又は3 CS

C6ー強制着陸生存表 1D10	
サイの目	結果
1-7	損傷（3 航空機修理タイマー）搭乗員 OK
8-10	破壊（航空機補充タイマー表）C7 を参照。

ゾーン1-6 の航空機破壊は、損傷ではなく破壊。

C7ー搭乗員個別生存表 1D6	
サイの目	結果
1-4	生存、+ 3 CS
5-6	戦死

操縦士と銃手について個別に振る。

C8ー破壊航空機補充表 1D6	
サイの目	任務タイマー
1-3	3
4-5	5
6	7

C9ー搭乗員の回復と補充表	
搭乗員の状態	任務タイマー
負傷 (WIA)	1D6 の結果
捕虜 (POW)	1D10 の結果
戦死 (KIA)	1D10 の結果

C10ー航空機修理タイマー表	
損傷部位	任務タイマー
発動機	3
翼 (各)	2
機尾	1
燃料系統	1
搭乗員区画	2
着陸装置	3