

Elusive Victory プレイエイド 1

移動アクション [6.31]

移動(Move)： 1 ヘクス前進する。編隊は進入したヘクスで次のいずれか又は両方の行動を行える。(a)自由旋回：旋回表[6.32]で示される自由旋回角度まで旋回できる。(b)高度低下(descend)：高度域を1つ低下させる。

最大旋回(Turn)： 編隊は最大旋回角度[6.32]まで旋回できる。旋回にMPを消費した時点でその編隊は(b)高度域を1つ低下させられる。

上昇(Climb)： 1 高度域上昇する(すなわち高度域を1つ上げる)、そして(a)自由旋回を行える。同じ移動フェイズ中さらに上昇するには2MPを消費する[6.33]。対レーダー戦術[15.26]を宣言した編隊は上昇できない。

急降下(Dive)： 任意のより低い高度域に降下する(より低い高度域に高度を下げる)。急降下した後に(a)自由旋回を行える。

特殊攻撃： トスボミング[17.43]又はARMの打ち上げ[17.52]を行う。

SAM回避(Avoidance)： SAM回避を行う[15.33]。

編隊は1ヘクスで上昇又は急降下を2回以上行える、しかし同じヘクスで上昇と急降下の両方にMPを消費できない。

旋回表 [6.32]

速度 (MP)	自由旋回角度	最大旋回角度
1-2	90°	180°
3-4	60°	120°
5+	30°	90°



チットプール [5.22]

チットには大部隊用(編隊数10個以上)と小部隊用(編隊数9個以下)の2面がある。(ダミーを含む)空中にいる全ての編隊及びそのターンに登場するためマップ外へ置かれた編隊の数で部隊規模を判定する。地上でターンを開始した編隊は離陸するまで部隊規模に数えない。

AAA表 DR [14.31]

高度域	小火器	軽	中	重	ファイアー カン	ガン ディッシュ
超低高度	17(-1)	15(-2)	14(-3)	13(-3)	—	11
低高度	—	16(-1)	15(-2)	14(-3)	11	12
中高度	—	18(-1)	17(-1)	16(-2)	12	15
高々度	—	—	19(-1)	18(-1)	14	—

DRが示された数値以上のとき、射撃は命中する。その目標は対空砲損害表でもう一度DRする。

空対地修正： (括弧内の)数値は空対地攻撃に適用する修正である[17.42]。この修正はそのAAAが受けている制圧レベルごとに1減少(0まで)する。

AAA制圧レベル： AAA制圧レベルは管理フェイズのdrが8以上のとき取り除かれる。

対空砲損害表 DR [14.31]

DR	弾幕	ファイアーカン (FC)	ガンディッシュ (GD)
≤10	NE	NE	NE
11	NE	D	D
12	NE	C	C
13	D	K	K
14	C	D, D	C, D
15	K	K	K
16	D	K	K
17	K	C, D	C, C
18	D, D	K, D	K, D
19	C, D	C, D	C, C
20	K	K, C, D	K, C, D
21	K, D	—	—
22≤	K, C	—	—

結果

NE 効果無し
D 軽損害1機
C 重損害1機
K 撃墜1機

弾幕射撃の DRM

+1 目標が爆撃/偵察行程中
+1 目標の合計MPが2以下
-1 目標の合計MPが4
-2 目標の合計MPが5以上
-2 AAA制圧レベルごとに
-4 目標へのLOSが無い、又は夜間

ファイアーカン/ガンディッシュの DRM

-# 目標の防御ジャミング力(FCのみ)
-# スタンドオフジャミング力(FCのみ)
-1 目標の合計MPが4
-2 目標の合計MPが5以上(GDは-1)
-3 移動中の地上ユニットと一緒にいるGD

探知表 DR [10.2]

DR	探知レベル						Vis	Rdr
	A	B	C	D	E	F		
≤8	—	—	—	—	—	—	—	—
9	D	—	—	—	—	—	—	—
10	D	D	—	—	—	—	—	—
11	D	D	—	—	—	—	—	—
12	D	D	D	—	—	—	—	D
13	D	D	D	D	—	—	D	D
14	D	D	D	D	D	—	D	D
15≤	D	D	D	D	D	D	D	D

探知判定の DRM

- 3 目標が超低高度域にいる(荒地の場合は-5)
- 2 夜間

Vis : 目視索敵(昼間のみ)の DRM

- 2 目標まで 3-4 ヘクス
- 1 目標が違う高度域にいる
- 1 目標又は索敵側がもやの中にある(両方いても-1)
- +1 索敵機が副座

Rdr : レーダー捜索(F-4 & ミラージュ)の DRM

- 2 目標まで 7-12 (F-4)又は 4-5 (ミラージュ)ヘクス

空対空戦闘の手順 [11]

A. 交戦判定: 攻撃側及び防御側はそれぞれ交戦判定を行う [11.22]。(BVR ミサイル攻撃では行わない。)

B. 機動: それぞれ機動判定を行い、射撃回数を決定する [11.31]。

C. 射撃の解決: 射撃ごとに射撃解決表で判定する [11.33]。

D. 弾薬欠乏: ADC の欠乏ナンバーを確認し、弾薬欠乏を判定する。2 回目以降の 1 回ごとに -1drm が適用され、修正後 dr が 1 以下の場合、2 つ目の兵器も弾薬欠乏になる [11.34]。

E. 損害の分配: 損害分配表を使い、損害を受ける航空機を決定する [12.1]。

F. モラルチェック: 編隊ごとにモラルチェックを行う [13.1]。(BVR ミサイル攻撃では防御側だけ) 爆撃編隊が含まれている場合は MiG パニックも判定する [13.12]。

G. スカッター: スカッターを判定する [13.2]。(スラッシュ攻撃の攻撃側、BVR 攻撃の両方及び防御ホイール側は判定しない。)

H. マーカー: 機動マーカーを置く [13.2]。(スラッシュ攻撃の攻撃側、BVR 攻撃の両方及び防御ホイール側には置かない。) 混乱及び任務中断を記録する。非探知状態にする [13.3]。

I. 脱出: 撃墜された航空機の搭乗員は脱出判定を行う [26.1]。

追跡表 DR [10.3]

DR	探知レベル					
	A	B	C	D	E	F
2	♥♦♠	♥♦♠	♥♦♠	♥♦♠	♥♦♠	♥♦♠
3	♠	♠	♠	♠	♠	♠
4	♥	♥	♥	♥	♥	♥
5	♦	♦	♦	♦	♦	♦
6	{♦}	{♦}	{♦}	{♦}	{♦}	{♦}
7	{♥}	{♥}	{♥}	{♥}	{♥}	{♥}
8	{♠}	{♠}	{♠}	{♠}	{♠}	{♠}
9	{♠}	{♠}	{♠}	{♠}	{♠}	♠
10	{♥}	{♥}	{♥}	{♥}	{♥}	{♥}
11	{♦}	{♦}	{♦}	{♦}	{♦}	{♦}
12	—	—	—	♠	♠	♠
13	—	—	—	♥	♥	♥
14	—	—	♠	♦	♦	♦
15	—	—	♥	—	♦	♦
16	—	♠	♦	—	♥	♥
17	—	♥	—	—	♠	♠
18	♠	♦	—	—	—	—
19	♥	—	—	—	—	—
20	♦	—	—	—	—	—

判定結果と同じマークの探知編隊は非探知になる。{括弧}の付いた結果は超低高度域にいる編隊、シナイヘクスの低高度域にいる IAF 編隊及びエジプトヘクスの低高度域にいる EAF 編隊だけに適用する。スエズ運河ヘクス及び水上ヘクスはこの状況に含まれない。

注記: 荒地ヘクスの超低高度域にいる編隊は自動的に非探知になる。

交戦表 DR [11.22]

	交戦値	
	探知目標	非探知目標
昼	9	15
夜間/LOS 無し	14	17

DR が交戦値以上の場合、目標と交戦する。

DRM

- +# 攻撃性
- 1 混乱している編隊
- 1 目標が違う高度域にいる
- 1 目標がスラッシュ攻撃を行っている
- 1 目標が後半域にいる
- 1 目標がもやの中にある
- 2 夜間の新月

機動表 DR [11.31]

編隊内の航空機数の欄を使用し、DR する。

以下の場合、1 機の欄を使用する：

防御ホイール側[11.43]

混乱している編隊

マルチ攻撃を行っている編隊[11.51]

1973 年より前に、2 機で攻撃する EAF 編隊[11.32]

以下の場合、2 機の欄を使用する：

1973 年より前に、3-4 機で攻撃する EAF 編隊[11.32]

空対空 戦闘	編隊内の航空機数				BVR ミサイル攻撃
DR	1	2	3	4	DR
≤9	0	0	0	0	≤9
10	0	0	1	1	-
11	0	1	1	1	10
12	1	1	1	2	-
13-14	1	2	2	2	11-16
15-16	2	2	2	3	-
17	2	3	3	3	17≤
18-19	2	3	3	4	
20-21	2	3	4	5	
22	2	4	5	6	
23≤	2	4	6	8	

結果の数だけ射撃を行える。奇襲に成功していないスラッシュ攻撃では射撃回数が 1 減少する。

DRM：

±# 機動値の差(自分の編隊の機動力から敵の機動値を引く)。夜間は適用しない。上昇した編隊の機動値は 1 減少。ズーム上昇した編隊の機動値は 2 減少。機動マーカーが置かれている編隊の機動値も 2 減少。

±# 攻撃性の差(敵編隊の攻撃性から自分の攻撃性を引く)。

±# 相対位置(下図：相対位置修正を参照)

+1 敵編隊が混乱している。

+3 奇襲を得ている編隊

-1 不利の編隊

-2 交戦回避している編隊

-3 夜間



前方アーク

前側方アーク

後側方アーク

後方アーク

攻撃側 +0

防御側 +0

攻撃側 +1

防御側 -1

相対位置修正：

攻撃側編隊が防御側編隊の前方又は前方側面にいる場合

攻撃側 +0

防御側 +0

攻撃側編隊が防御側編隊の後方又は後方側面にいる場合

攻撃側 +1

防御側 -1

編隊が同じヘクスにいる場合、攻撃側がそのヘクスへ入る前にいたヘクスで判定する。

防御側が防御ホイールにいる場合は、相対位置による修正を適用しない。

射撃の解決 DR [11.33]

使用する空対空兵器を選択し、DR に修正を加え、下表を確認する。

攻撃側が先に判定する。射撃はそれまでの結果を見て途中でやめることができる。

DR	結果
≤13	効果無し
14	軽損害 1 機
15	重損害 1 機
16-19	撃墜 1 機
20-21	軽損害 1 機
22≤	効果無し

DRM

+# 選択した空対空兵器の戦闘力(例外：BVR ミサイル攻撃及び超低高度で使用する IRM/RHM の戦闘力は 0 になる)。

+1 その編隊に、弾薬欠乏していない追加の空対空兵器があるごとに(例外：BVR ミサイル攻撃には適用しない)。

BVR ミサイル攻撃 [11.53]

RHM を装備する編隊は 2-5 ヘクス(Matra530 は 2 ヘクス)先にいる敵編隊と交戦できる。機動判定では BVR ミサイル攻撃の欄を使用し、以下の修正も適用する。

DRM：

-1 攻撃側と防御側の高度域の差ごとに

-4 防御側が低高度域にいる(例外：攻撃側が超低高度域にいる場合には適用しない)

-2 防御側の側面から攻撃する、又は防御側が防御ホイール内にいる場合

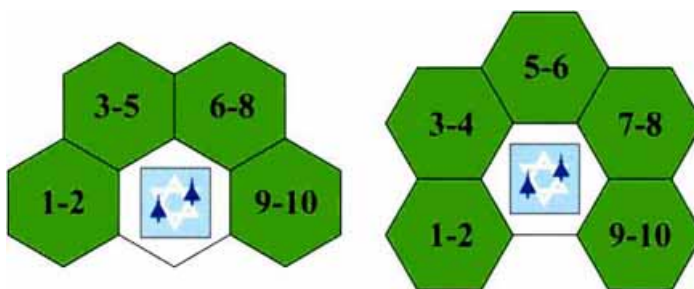
+2 防御側が前方アークから攻撃される場合

±# 攻撃側の攻撃性

スカッター dr [13.2]

空対空戦闘を解決した後にスカッター方向を判定する。編隊は示されたヘクスへ巡回し移動する。防御ホイール内の編隊はスカッターしない。

dr が奇数の場合、編隊は 1 高度域降下する。偶数の場合は降下しない。

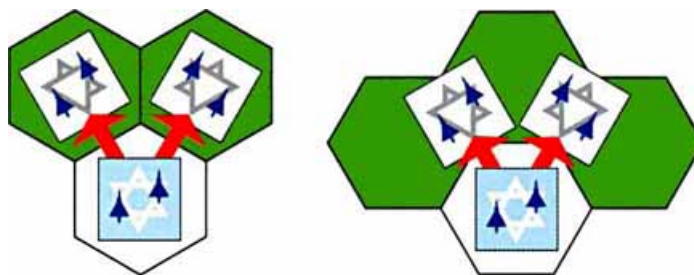


SAM 回避 [15.33]

図に示すどちらかのヘクスへ移動し、1 高度域降下する。ARM を除く全ての空対地兵器を投棄する。この編隊が MP を残していない場合、SAM 回避マーカーを置く。次の移動フェイズにこの編隊は最初に消費する 1MP でこのマーカーを除去する。



SAM 回避マーカー



モラルチェック DR [13.1]

空対空戦闘	SAM/AAA	攻撃性	結果
-	6 ≤	+0	影響無し
17 ≤	5	+0	投棄
15-16	4	-1	投棄
9-14	3	-1	混乱
6-8	2	-2	混乱
≤ 5	≤ 1	-3	任務中断

投棄： 編隊は搭載している空対地兵器を直ちに投棄する。攻撃性に示された数値を現在の攻撃性に加える。

混乱： 編隊は投棄に加え、混乱する。防御ホイール内の編隊はそれを外れ、スカッターする。

任務中断： 編隊は投棄及び混乱に加え、任務中断する。

DRM

- ±# 編隊の攻撃性
- +1 奇襲を得ている編隊
- 1 不利の編隊
- 1 軽損害、重損害、撃墜を受けた航空機ごと
- 2 交戦回避した編隊

混乱からの回復 DR [13.11]

DR に攻撃性に加える。周回ポイント又は集結ポイントでは+8DRM。20 ≤ で回復する。

MiG パニック dr [13.12]

同じ任務の爆撃タスク編隊はそれぞれ dr する。1 以下でその編隊は爆弾を投棄する。

損害分配表 dr [12.1]

dr	航空機の数			
	1	2	3	4
1	1	1	1	1
2	1	1	C1	C1
3	1	C1	2	2
4	1	C1	C2	C2
5	1	2	C2	3
6	1	2	3	C3
7	1	2	3	C3
8	1	C2	3	4
9	1	C2	C3	4
10	1	C2	C3	C4

示された番号の航空機が損害を受ける。結果に C が付いている場合、すでに重損害を受けている航空機に配分する(複数いる場合は攻撃側が選択する)。

ARM モラルチェック dr [17.53]

ARM が発射されるたびにその目標は dr する。dr が 5 以下の時、そのレーダーはシャットダウンする。ARM を発射した編隊が非探知であった場合、+3drm が適用される。

シャットダウンしたレーダーは管理フェイズに dr し、8 以上でスイッチをオンにできる。