



# NIGHTFIGHTER

## Air Warfare in the Night Skies of World War Two

### ルールブック

#### コンテンツ

- 1.0 イントロダクション
  - 1.1 ルール
  - 1.2 プレーヤー
  - 1.3 シナリオ
  - 1.4 スケール
  - 1.5 用語
- 2.0 コンポーネント
  - 2.1 マップ
  - 2.2 カウンター
  - 2.3 プレイエイドスクリーン
  - 2.4 ダイス
- 3.0 プレイのセットアップ
  - 3.1 テーブルのセットアップ
  - 3.2 シナリオ
  - 3.3 環境
  - 3.4 シナリオセットアップ
- 4.0 プレイの手順
  - 4.1 ゲームの終了
- 5.0 戦場の霧
  - 5.1 マップの情報
- 6.0 航空機データチャート
- 7.0 爆撃機の移動
  - 7.1 爆撃機の向き
  - 7.2 爆撃機の移動
- 8.0 爆撃機の進入
  - 8.1 進入チット
  - 8.2 爆撃機の進入
- 9.0 戦闘機の移動
  - 9.1 移動ポイント
  - 9.2 移動
- 10.0 視認の基本ルール
  - 10.1 視認ロール
  - 10.2 視認の維持
- 11.0 銭湯の基本ルール
  - 11.1 衝突回避
- 12.0 装備
- 13.0 レーダー検索
  - 13.1 レーダー検索カウンター
- 14.0 サーチライト
  - 14.1 サーチライトと雲
  - 14.2 サーチライトゾーン
  - 14.3 照明弾による照射
- 15.0 上級視認ルール
  - 15.1 捕捉された敵の視認
- 16.0 「戦場の霧」上級ルール
- 17.0 上級戦闘ルール
  - 17.1 火力
  - 17.2 エキスパート
  - 17.3 撃墜
  - 17.4 爆撃機の反応
- 18.0 高度アドバンテージ
- 19.0 AI レーダー
  - 19.1 AI レーダーに関する説明

- 20.0 斜銃
  - 20.1 シュレーゲ・ムジーク
- 21.0 高高度と低高度
  - 21.1 低高度作戦
  - 21.2 高高度作戦
- 22.0 高射砲
- 23.0 無線ビーコンボックス
- 24.0 高度な電子装置
  - 24.1 特殊 AI レーダー
  - 24.2 警報装置
  - 24.3 航法レーダー
  - 24.4 スリット
  - 24.5 ジャミング
- 25.0 地上要撃管制
  - 25.1 GCI 搜索
  - 25.2 MEW
- 26.0 海上作戦
  - 26.1 機動部隊
  - 26.2 照明弾投下機
  - 26.3 雷撃機
- 27.0 侵入機
  - 27.1 侵入機の種類
  - 27.2 侵入機の挙動
  - 27.3 後方警戒レーダー
- 28.0 オプションルール
  - 28.1 コークスクリュウの追尾
  - 28.2 警戒状態の爆撃機
  - 28.3 サーチライトの混乱
  - 28.4 攻撃位置
  - 28.5 未熟なパイロット
  - 28.6 上級視認ルール
- Nightfighters (未訳)
- Chronology (未訳)
- Recommended Reading (未訳)
- Designer's Notes (未訳)
- Credits (未訳)

## 1.0 イントロダクション

Nightfighter は第二次世界大戦における、夜間戦闘機と爆撃機の戦術航空戦闘を扱う。各シナリオは、大戦初期における「キャッツアイ」(夜間視力)への依存から、大戦後期におけるレーダー迎撃技術まで、夜間戦闘の発展を表している。

### 1.1 ルール

本書には、ゲームのルールが記載されている。ルールには番号が記載されており、他のルールを参照する場合はカッコ付きで書かれている。イタリアックで記載されたデザインノートは、ルールの背景に対する理論的解説となっている。

#### 1.1.1 プログラム学習

ルールブックは、必要なルールを読むだけで次の段階のシナリオをプレイできるように編集されている。そのためルールブックのさまざまな箇所において、ルールを読むのをやめ、それまでに学んだルールでシナリオをプレイするよう求められる。

### 1.2 プレーヤー

Nightfighter は、プレーヤーと審判の 2 人の参加者が必要となる。審判はゲームを判定し、攻撃側部隊を担当する。プレーヤーは、防御側を担当する。

#### 1.2.1 陣営

ゲームにおけるすべての部隊は、攻撃側(審判)と防御側(プレーヤー)の部隊に別れる。攻撃側は爆撃機と侵入してきた戦闘機を表しており、防御側はこれらを阻止する夜間戦闘機部隊を表している。

#### 1.2.2 ブラインドプレイ

ゲームはプレーヤーが「ブラインド」でプレイするようデザインされている。ゲームには、審判とプレーヤーが使用する 2 つのマップが用意されている。審判のマップは、攻撃側と防御側部隊の双方を記録するものである。プレーヤーのマップは

より大きく印刷されているが、審判のマップとは異なり、防御側部隊と位置が確認された攻撃側部隊、あるいは視認された攻撃側部隊のみが表示される。プレイヤーから審判のマップが見えないように、2つのマップの間にプレイエイドをスクリーンとして立てておくこと[3.1]。もちろん、審判は両方のマップを自由に見ることができる。ルール[5.0]では、このことに関してより詳しく記載されている。

### 1.3 シナリオ

Nightfighter にはさまざまなシナリオが用意されており、それぞれが夜間戦闘の発達における、異なるステージを表している。シナリオはシナリオブックにおいて、およそ年代順に記載されている。各シナリオには、基本シナリオを発展させるためのバリエーションが用意されており、ぜひこれらバリエーションも試してほしい。

### 1.4 スケール

ゲームにおける各ユニットカウンターは、1機の爆撃機または夜間戦闘機を表している。マップのヘクスはおよそ1マイルであり、ゲームターンは約1分の長さを表している。

### 1.5 用語集

以下は、ゲームにおいて一般的に使用される用語の一覧である。

**AI レーダー** AI とは「航空迎撃」(Airborne Interception) からきており、航空機に搭載されたレーダーシステム[19.0]に与えられた名称である。

**攻撃側** 審判が担当する爆撃機と侵入部隊のこと。

**爆撃機** 審判が担当する、爆弾を運搬する航空機。爆撃機は厳格な規則によって行動し、自由に飛行できない。爆撃機の多くは自身を防御し、夜間戦闘機の攻撃を避けるために銃座を備えている。ゲームにおける攻撃側航空機の大部分は、爆撃機であり、「爆撃機」という用語はルールにおいて「爆撃機または侵入機」を意味する。特記されていない

場合、爆撃機に適用されるルールは侵入機にも適用される。

**防御側** プレイヤーが担当する夜間戦闘機部隊。

**距離** マップにおける距離は、1つのヘクスからのヘクスへ、最短距離で測定されたヘクス数である。このとき目標ヘクスを計算に入れるが、計測を開始するヘクス[2.1.4]は計算には入れない。

**向き** マップにおいて、航空機が向いている方向のこと[7.1、9.2]。航空機は、隣接する6つのヘクスのうち、いずれかの方向を向いていなければならない[2.2.1]。

**捕捉** 爆撃機と侵入機が捕捉された場合、その場所がプレイヤーに知らされる。航空機はサーチライト[14.2.1]またはAIレーダー[19.1.2]により捕捉される。

**侵入機** 審判が担当する攻撃側の夜間戦闘機。侵入機の任務は防御側夜間戦闘機[27.0]を狩りたて、撃墜することにある。

**夜間戦闘機** ときに「戦闘機」と省略される。プレイヤーが担当する、機銃で武装した戦闘機のこと。多くの夜間戦闘機は、爆撃機を捜索し位置を確認するためのAIレーダーや、その他の電子機器を搭載していた。

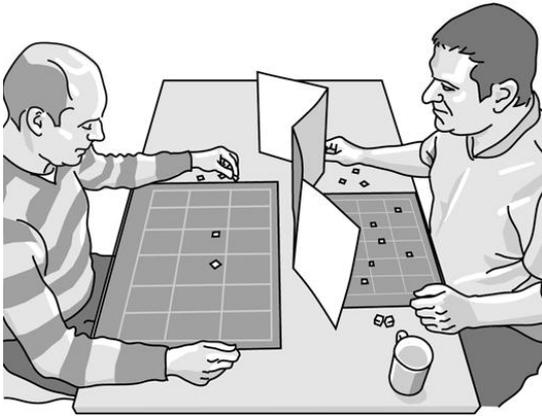
**プレイヤー** プレイヤーは防御側の夜間戦闘機を担当する。

**視認** 肉眼で敵航空機を確認することを、「視認」と称する。これは敵を見分け、その航空機を明確に識別することを表している[10.0、15.0]。

**視認ナンバー** 航空機のID番号における最後の数字のこと。カウンターに記載された他の数字と比較して、大きめに印刷されている[2.2.1]。

**審判** 審判はゲームを判定し、爆撃機と侵入機からなる攻撃側部隊を担当する。

**視界** 敵航空機を、他の航空機から視認できる距離のこと[3.3.2]。



イラスト：右側の審判は、小さなマップをプレイエイドで隠している。審判は、左側に置かれたより大きなプレイヤー用のマップを完全に見ることができ、必要に応じて情報を更新できる。

## 2.0 コンポーネント

Nightfighter のゲームひと揃いには以下のコンポーネントが含まれる。

ルールブック 1冊

シナリオブック 1冊

ルールサプリメントブック 1冊

11×17 インチの審判用マップ 1枚

17×22 インチのプレイヤーマップ 1枚

5/8 インチのカウンター1シート (88個)

1/2 インチのカウンター1シート (280個)

プレイエイド/審判用スクリーン 1枚

パトロールディスプレイ 1枚

6面体ダイス(それぞれ異なる色のものが4つと2つ)

### 2.1 マップ

本作には 2 つのほぼ同じマップが付属している。小さいものは審判用であり、プレイヤーの視界から隠しておかなければならない。プレイヤーは大きい方のマップを使用する。

#### 2.1.1 ヘクス

それぞれのマップは、六角形（ヘクス）の格子状になっている。マップの幅は 18 ヘクス分であり、

長さは 27 ヘクス分である。各ヘクスには 4 桁の固有の ID 番号が割り当てられており、最初の 2 桁が「列」を、次の 2 桁が「行」を表している。マップの長辺にそってヘクス列が連なるよう、格子が揃えられている。

航空機の位置の記録は、ヘクスに航空機カウンターを配置することで行われる。その他のカウンターとマーカーは、さまざまなイベントを記録するために配置される。

#### 2.1.2 爆撃機飛行経路（ボマーストリーム）

**デザインノート：** マップは空襲機が航過する幅を表しており、すべての爆撃機がこの狭い空域を通過していく。

マップの短い辺は、それぞれマップにおける進入/脱出地点となっている。進入端は 01 行（ヘクス 0101～1801）であり、脱出端は 27 行である。

進入端の各ヘクスは同じ 2 桁の行 ID を割り当てられており、進入してくるすべての航空機の向きを示す小さな矢印が記載されている。

爆撃機はマップの進入端ヘクスから進入し、脱出端に到達するまでヘクス列を移動していく。脱出端に到達した爆撃機はマップ外に脱出し、取り除かれる。

#### 2.1.3 その他のマップ要素

**サーチライトゾーン** 点線で囲まれ識別文字のついたボックスはサーチライトゾーンである。ボックス内すべてのヘクスがゾーンに含まれる。それぞれのサーチライトゾーンは、マスターサーチライトとその他のサーチライト群を表している。一部のシナリオにおいては、サーチライトゾーンに高射砲が配備されている。

**サーチライトビーコン** このヘクスは、夜間戦闘機の航法または集結に使用されたサーチライトを表している。

**無線ビーコンボックス** これは、爆撃機の飛行経路から十分に離れた無線ナビゲーション標識を表

している。



**照明弾投下機進入ヘクス (図参照)** 海上作戦において、照明弾投下機がマップに進入する位置を示す。

### 2.1.4 距離

マップにおける距離は、ヘクス数で計測される。航空機同士の距離を計算するには、1方の航空機からもう一方に最短経路で何ヘクス分あるかを判定する。この際、目標航空機の占めるヘクスを計算に入れるが、最初の航空機が占めるヘクスは計算に入れないこと。2機以上の爆撃機に対する距離を計測する場合、もっともヘクス数の少ない爆撃機が、「もっとも近い爆撃機」となる。

### 2.1.5 プレーヤー用マップ

プレーヤー用のマップには、以下のようなさまざまなトラックやボックスが記載されている。



**ゲームターントラック** 現在のターンを記録するため、このトラック上にターンマーカーを置く。各ターンの終了時に、トラック上でマーカーを1スペース分移動させること。ターン20以降は、カウンターを「+20」の面に裏返し、1のボックスに移動させること。アスタリスクの記載されたスペースは、これらのターンにおいて、特定の航空機が1ヘクスの追加移動を実施できることを示す。ゲームターントラックは、勝利得点と海上行動における照明弾の持続時間[26.2.2]を記録する目的でも利用される。

**環境状態ボックス** このボックスは月齢、視界、雲の状態を記録するために利用される。セットアップにおいて、マーカーをそれぞれ適切なボックス[3.4]に配置すること。

## 2.2 カウンター

ゲームには2枚のカウンターシートが付属する。一般的に、大きな5/8インチのカウンターとマーカーはプレーヤー用マップにおいて使用され、小さな1/2インチのカウンターは審判用マップで使用される（しかしながらこれらの例外もある）。

### 2.2.1 航空機カウンター

航空機カウンターには、航空機のシルエットと航空機のタイプ、3桁のIDが記載されている。IDの最後の桁は、大きく印刷されている。これは「視認ナンバー」と呼ばれ、1~6の範囲となっている。



一部の夜間戦闘機カウンターには、裏面に青色の音符アイコンが記載されている。この面が表示されている場合、航空機が「シュレーゲ・ムジーク」[20.1]を装備していることを示す。

航空機カウンターには前後の区別があり、これは航空機がどの方向に飛行しているかを示す。航空機がヘクスに配置される場合、航空機の前面が常に、マップ上で隣接する6つのヘクスのうちいずれかを向いていなければならない。航空機の指している方向が、航空機の「向き」[7.1、9.2]となる。

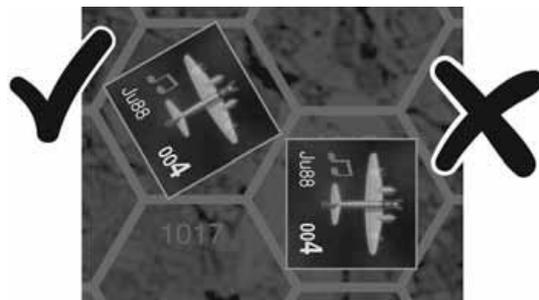
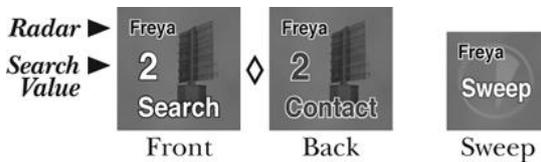


イラスト: 左側の戦闘機は、隣接するヘクスに正

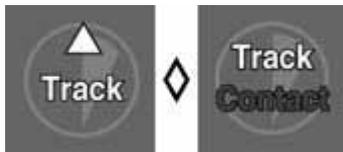
しく向いている。右側の航空機は、誤った配置により2つのヘクスを向いている。

### 2.2.2 レーダー捜索/スイープカウンター

大きな(5/8インチ)のレーダー捜索カウンターには「フライア」、「ヴェルツブルク」などレーダーの種類を表す名前がつけられている。それぞれのカウンターには、レーダーの索敵値を示す数字が記載されている。「フレンスブルク」と「ナクソス」カウンターには、同種の他のカウンターと区別するためIDが記載されている。



レーダー捜索カウンターは、同じ名称の1/2インチのレーダースweepカウンターと組になっている。ルール[13.0]を参照のこと。



### 2.2.3 航跡カウンター

航跡カウンターは、どこでレーダーによる捜索や発見が行われたのか、記憶するための補助としてプレイヤーにより使用される[13.1.4]。



### 2.2.4 サーチライトマーカー

大きな(5/8インチ)のサーチライトマーカーは、サーチライトによる捜索と航空機の捕捉を記録するためのものだ。マーカーには「捜索」と「捕捉」の面がある。小さな(1/2インチ)のサーチライト捕捉マーカーには1つの面しかなく、審判用マップで捕捉を記録するために使用される。ルール

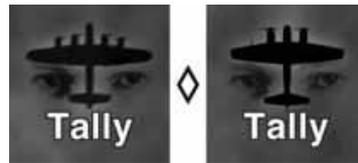
[14.0]を参照のこと。



### 2.2.5 AI レーダー捕捉マーカー

AI レーダー捕捉マーカーは、航空迎撃レーダーにより捕捉された航空機を記録するために使用される。ルール[19.0]を参照のこと。

マーカーの表裏には、それぞれ4発爆撃機と双発爆撃機のシルエットが記載されている。これらの違いに意味はない。プレイヤーと審判は、プレイにおいていずれの面を使用しても良い。



### 2.2.6 視認マーカー

視認マーカーは、視認された航空機を記録するために使用される。ルール[10.0、15.0]を参照のこと。AI 捕捉マーカーと同様に[2.2.5]、マーカーの表裏における違いに意味はない。



### 2.2.7 進入チット

進入チットは、爆撃機がマップのどこから進入するかを判定するために使用される[8.1.2]。

進入チットには赤色の面と黄色の面があり、それぞれの面に3つの数字が記載されている。それぞれの数字は、01~18の範囲でマップの列と対応している。



### 2.2.8 命中マーカー

命中マーカーは、航空機が被ったダメージの合計を記録するためのものである[11.0]。マーカーは、1～3までの単位が用意されている。

### 2.2.9 汎用マーカー

プレイヤー航空機の位置を審判用マップで記録するため、審判は「XX」の ID がついた汎用航空機カウンターを使用する。



### 2.2.10 その他のマーカー

ゲームターンや月齢、視界、雲の状態、エキスパート/新人パイロット、降下状態、タスクフォース、勝利得点、照明弾、警戒態勢などを記録するために、さまざまなマーカーが用意されている。

## 2.3 プレイエイドスクリーン

プレイエイドには、ゲームにおける図表類や航空機データチャート[6.0]などが記載されている。加えて、プレイヤーと審判のマップを遮るためにも使用される[3.1]。

## 2.4 ダイス

プレイには、少なくとも4つの6面体ダイスが必要となる。

## 3.0 プレイのセットアップ

プレイを開始するには、以下の準備を行うこと。

### 3.1 テーブルのセットアップ

ゲームのプレイにあたり、審判は自身のマップとプレイヤーのマップ両方を見ることができなければならない。対して、プレイヤーは自身のマップ

しか見ることができない[5.0]。

審判はテーブルの一方の側に座り、小さい方のマップを隠すためプレイエイドを使用する。プレイヤーはテーブルの反対側に座り、審判が全体を見渡せるようにプレイヤー用のマップを配置する。そののち、審判とプレイヤーは、シナリオを選択しセットアップを開始する。

### 3.2 シナリオ

シナリオにより、どのようにセットアップを行うかの情報が与えられる。シナリオには、以下の情報が含まれる。

**背景** シナリオの歴史的な背景。

**難易度** 本書におけるシナリオは、歴史的な順番で掲載されている。しかしながら、一部のシナリオにおいてプレイヤーが勝利することは難しい。参考となるよう、難易度は以下のように記載されている。

**ノーマル:** プレイヤーの勝利できる確率が十分にある。

**ハード:** プレイヤーの勝利できる確率が少ない。

**不可能:** プレイヤーの勝利できる確率がほとんどない。

競技性の高いゲームを望むプレイヤーは、最初のプレイセッションにおいて「ハード」と「不可能」のミッションを除外しても良いだろう。この場合はページ15までのルールを読み、シナリオ3をプレイすると良い。

**ゲームの長さ** シナリオが実施されるゲームターンの長さ、あるいは何機の爆撃機が離脱または撃墜されるとゲームが終了するかが記載されている。ゲームの長さに関する条件が満たされた場合、シナリオは終了し勝利が判定される[4.1]。

**プレイの手順** 一部のシナリオでは、プレイの手順が省略され、不要なフェイズ[4.0]が除かれている。このセクションでは、無視すべきフェイズが記載されている。

**攻撃部隊** 攻撃側の史実上の編成と、シナリオにおける攻撃側航空機の数や機種が記載されている。審判はこれら部隊のカウンターを取り、マップの脇に置いておくこと。これらは、進入手順[8.0]により進入するまでマップに配置されない。

**攻撃側の進入** 攻撃側部隊が進入するゲームターンと、ターンごとに何機の爆撃機が進入するかが記載されている[8.1.1]。

**防御側部隊** 防御側の史実上の編成と、シナリオにおける防御側航空機の数や機種が記載されている。

**防御側の配置** 防御側が、マップのどのヘクスに配置すれば良いかが記載されている。夜間戦闘機は、プレイヤーが望む向きに配置して良い[9.2]。一部のシナリオでは、戦闘機は無線ビーコンボックスに配置される[23.0]。

**搜索レーダー** プレイヤーが、どのレーダー搜索カウンターを使用できるかが記載される[13.1]。プレイヤーはこれらのカウンターと対になるスリープカウンターを、いつでも使用できるよう脇に置いておくこと。

**サーチライト** どのサーチライトゾーンが利用可能なのか、ID で記載されている[14.2]。サーチライトゾーンが記載されていない場合は、使用できない。またこの章において、サーチライトがレーダーと連動しているかどうかも記載されている。

**高射砲** 利用可能なサーチライトゾーンにおいて、高射砲が配備されているかどうか「yes」または「no」で記載されている[22.0]。

**月** シナリオにおける月齢が記載されている。「ランダム」と記載されている場合、プレイヤーは月齢表でダイスをロールし、月齢を判定すること[3.3.1]。

**視界** シナリオにおける視界が記載されている。「ランダム」と記載されている場合、プレイヤーは視界表でダイスをロールし、視界を判定するこ

と[3.3.2]。

**雲** シナリオにおける雲の状態が記載されている。「ランダム」と記載されている場合、プレイヤーは雲の状態表でダイスをロールし、雲の状態を判定すること[3.3.3]。

**勝利条件** プレイヤーがシナリオに勝利するための勝利条件が、詳細に記載されている[4.1]。

**特別ルール** 適用される特別ルールが詳細に記載されている。矛盾が生じた場合は、特別ルールが通常のルールに優先する。

**バリエント** この章では、シナリオを改変する方法が記載されている。ここで記載されている部隊やその他の情報は、元のシナリオの情報に取って代わるものである。バリエントに記載されている情報のみが、シナリオにおいて変更される。シナリオのその他の情報に関しては、そのまま適用される。バリエントをプレイする場合、プレイヤーと審判の双方が事前に同意しなければならない。

### 3.3 環境

プレイヤーは月や視界、雲の状態をセットアップすること。

#### 3.3.1 月

*デザインノート:* 満月と半月は、十分な明るさを提供する任意の月齢を表している。



月は「満月」、「半月」、「新月」の3つのうち、いずれかの月齢となり、シナリオにより月齢が指定される。シナリオにおいて月齢が「ランダム」と記載されている場合、プレイヤーは2個のダイスをロールして月齢表を参照し、月齢を決定すること。

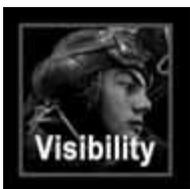
月齢表	
2~4	満月

5～6 半月  
7以上 新月  
シナリオが1942年4月以降のヨーロッパ戦線ならば、ダイスロールに2を加えること。

**デザインノート:** 戦争が進行するにつれ、RAFは月明かりにおける飛行を避けるようになった。

### 3.3.2 視界

**デザインノート:** どれだけの距離から航空機を視認できるかどうかは、天候状況による。



視界は「不良」、「平均」、「良好」のいずれかに、以下のようにスラッシュで区切られた2つの数字が付く形式で記載される。

- 不良 0/1
- 平均 0/3
- 良好 1/5

これらの数値は視認距離である。最初の数字は敵航空機を視認できる最大距離であり[10.1]、2番目の数値はサーチライト[14.2.5]、あるいは照明弾で捕捉されている場合に敵航空機を視認できる最大距離である[14.3]。照射された雲ヘクス[3.3.3]における敵航空機の視認距離は、常に1となる。

シナリオにおいて視界が「ランダム」と記載されている場合、プレイヤーは2個のダイスをロールして視界表を参照し、視界を決定すること。

視界表		
2～4	不良	0/1
5～9	平均	0/3
10以上	良好	1/5

シナリオが太平洋戦線ならば、ダイスロールに2を加えること。

### 3.3.3 雲

**デザインノート:** 雲は爆撃機を狩り出すサーチ

ライトを遮る。しかし月やサーチライト、高射砲から撃ち出される照明弾は、雲を航空機のシルエットを浮かび上がらせる背景照明に変える。



雲は「曇り」または「なし」のいずれかとなる。雲が存在する場合、航空機にとって雲の高度以下のマップ全体を覆っていると見なされる。曇りの場合、サーチライトは爆撃機の搜索と捕捉を実施できない[14.1]。

また曇りの場合、利用可能なサーチライトゾーンにおけるすべてのヘクスで、雲が照射される（雲下のサーチライトにより雲が照らされる）。照射された雲ヘクスにおける敵航空機の視認距離は、常に1となる。

シナリオにおいて雲の状態が「ランダム」と記載されている場合、プレイヤーは1個のダイスをロールして雲の状態表を参照し、雲の状態を決定すること。

雲の状態表	
1～3	曇り
4～6	なし

### 3.4 シナリオセットアップ

シナリオで指示された、すべてのカウンターを取り出すこと（審判は利用可能なカウンターから、ランダムに適切な機種 of 爆撃機を選び出すこと）。次に必要であれば、月齢や視界、雲の状態をロールすることで環境を判定し、適切なマーカーを使用してプレイヤー用マップに記録する[3.3]。ゲームターンマーカーをターン1の場所に置く。最後に、プレイヤーが防御側の夜間戦闘機を、自身のマップに配置する。準備が終了したら、プレイを開始できる。

## 4.0 プレイの手順

以下はゲームをプレイするための全手順であり、プレイヤーと審判のアクションや指示が、それらを実施する順序で記載されている。一部のシナリオでは、プレイにあたり特定のフェイズを省略し無視する。

**(1) 爆撃機移動フェイズ** 審判は、それぞれの侵入機が「スリット」または「追撃」のいずれの挙動を取るかを確認[27.2]する。そののちすべての侵入機を移動させてから、自身のマップ上にあるすべての爆撃機を移動させる。視認または捕捉された爆撃機を識別させるため、プレイヤー用のマップ上で、視認または捕捉マーカーを移動させること[7.0]。そののち、侵入機の戦闘を解決する[27.2.4]。サーチライトに捕捉された爆撃機が他のサーチライトゾーンに移動する場合、プレイヤーは新たなゾーンで捕捉を継続できるかどうかロールを実施する[14.2.4]。ロールに失敗すると、捕捉は失われる。

**(2) 爆撃機進入フェイズ** 審判は何機の爆撃機（あるいは侵入機）がどのヘクス列から進入するかを判定する。これらは審判用のマップにおいて進入と移動を行う[8.0]。

**(3) 戦闘機移動フェイズ** 審判は追尾警報[27.3]を告げる。プレイヤーは直前のターンに退避したものを除き[17.3.1]、夜間戦闘機を自身のマップ上で移動させる[9.0]。審判はこれに応じて、自身のマップをアップデートすること。

**(4) 高射砲フェイズ** 審判は高射砲が配備されたサーチライトゾーンに位置する夜間戦闘機に関して、高射砲の効果をロールする[22.0]。

**(5) レーダー検索フェイズ** すべてのレーダー検索／スイープカウンターを取り除く。プレイヤーは、新たなレーダー検索カウンターを配置する。審判はどの検索がコンタクトしたかを告げ、適切なスイープカウンターを配置する[13.0]。

**(6) AI 検索フェイズ** AI レーダーのレンジ外と、検索範囲外における爆撃機の捕捉が失われる[19.1.2]。審判はプレイヤーの夜間戦闘機が爆撃機をAI レーダーで捕捉した場合、その旨を告げること[19.0]。ジャミングが実施されている場合、プレイヤーは爆撃機を捕捉するためロールを実施できる[24.5.2]。捕捉された爆撃機はその位置をプレイヤー用のマップ上で、AI 捕捉マーカーと共に記録する。

**(7) サーチライトフェイズ** 審判はサーチライト検索マーカーを、爆撃機を含む利用可能なサーチライトゾーンに配置する。プレイヤーはそれぞれのゾーンで、爆撃機を捕捉するためロールを実施する。審判は捕捉された爆撃機ごとに、サーチライト捕捉マーカーをプレイヤー用マップに配置すること[14.0]。

**(8) 視認フェイズ** プレイヤーは視認の中断を選択できる、また視認が維持されるかどうかを確認する[10.2]。プレイヤーは任意の爆撃機の視認するためロールを実施できる[10.0]。審判は視認された爆撃機ごとに、視認マーカーをプレイヤー用マップに配置すること。そののち、プレイヤーは捕捉された爆撃機の視認を試みることができ、視認に成功した場合はマーカーを配置する[15.1]。

**(9) 戦闘フェイズ** プレイヤーは、夜間戦闘機と同じヘクスの視認された目標に攻撃を実施できる。戦闘を解決すること[11.0、17.0]。また爆撃機の反応をロールする[17.4]。

**(10) ターン終了** サーチライト検索マーカーをプレイヤー用マップから取り除く[14.2.1]。ゲームターンマーカーをターントラックに沿って1スペース動かし（移動先のスペースに照明弾カウンターがあれば除去する[26.2.2]）、次のターンを開始すること。

### 4.1 ゲームの終了

ゲーム終了条件を満たした場合、または勝利条件

が達成された場合、すべての爆撃機が離脱するか撃墜された場合、すべてのプレイヤー側夜間戦闘機が撃墜されたかマップから離脱した場合にゲームは終了する。

勝利は、シナリオの勝利条件により判定される。勝利条件を満たしている場合、プレイヤーは勝利し、それ以外の場合は敗北する。

一部のシナリオでは、プレイヤーがどれだけ上手く行動したかにより、個別の勝利レベルが設定されている。決定的勝利は、通常の勝利をしのぐものである。プレイヤーが決定的勝利を得る機会がある場合、通常の勝利条件を満たした後にプレイを継続しても良い。

## 5.0 戦場の霧

プレイヤーはゲームに登場するすべての敵を見ることができない。プレイヤーは有視界での探索（視認）やサーチライト、探索レーダーや AI レーダーによってこれらを探し出さなければならないのだ。敵を発見した場合、審判はそれがどこに居るのかを示すこと。

審判は、自身のマップとプレイヤー用のマップを同時に見るができなければならない。審判は自身のマップ上においてすべての爆撃機と侵入機の実際の位置を記録する。プレイエイドスクリーンを置くことで、プレイヤーから審判用のマップが見えないように隠しておくこと。プレイヤーは覗き見ないようにしなければならず、もしプレイヤーが違反を行ったと信じるに足る場合は、審判はプレイヤーの負けを宣告できる。

プレイヤーが覗き見によって不正しないことが重要なと同様に、審判が正確な情報を与えプレイヤーを欺かないことも重要である。しかし、ルールにより審判が与える情報を選択できる場合、審判がプレイヤーにとって最良の情報を選択する必要はない。審判はもっとも不確かな情報や、もっ

ともプレイヤーを混乱させる情報を選択しても良いのだ。

### 5.1 マップの情報

審判用のマップでは、以下の情報が記録される。

- (a) すべての攻撃機の位置と向き 爆撃機と侵入機を表すため 1/2 インチの航空機カウンターを使用すること。
- (b) 防御側の位置と向き 「XX」の ID がついた 1/2 インチの汎用カウンターを、夜間戦闘機に使用すること。審判は、プレイヤーのマップにおける対応するカウンターと、同じ番号を持つ汎用カウンターを使用すると良いだろう。
- (c) 視認情報 1/2 インチの視認マーカーを該当する航空機に配置すること[10.1]。
- (d) サーチライトによる捕捉 1/2 インチのマーカーを目標の航空機に配置すること[14.2.1]。
- (e) 爆撃機が受けたヒット[11.0]

*プレイノート:* 汎用の「XX」カウンターは審判の記憶を補助するために使用される。審判が望むならば、プレイヤー用のマップにおける位置を目で確認することで、カウンターを使用しないことにしても良い。

プレイヤー用のマップでは、以下の情報が記録される。

- (a) すべての防御側戦闘機の位置と向き 夜間戦闘機ごとに 5/8 インチの航空機カウンターを使用すること。
- (b) レーダーの探索カウンターとスイープカウンター[13.1.1、13.1.2]、記録カウンター[13.1.4]
- (c) 捕捉／視認されたすべての爆撃機 これら航空機の位置と向きを記録するため、5/8 インチの AI レーダー捕捉マーカーまたは視認マーカーを使用すること[10.1、19.1.2]。
- (d) すべてのサーチライトによる探索と捕捉 5/8 インチのサーチライトマーカーを使用すること[14.2.1]。

**(e) 夜間戦闘機が受けたヒット[11.0]**

審判とプレイヤーは、状況の変化によりマップをアップデートしなければならない。たとえば、発見されていなかった爆撃機が捕捉された場合、審判はプレイヤー用マップに自身のマップと同じヘクス／向きで捕捉マーカーを配置しなければならない。

**6.0 航空機データチャート**

シナリオには、どのタイプの航空機が使用されるか指示されている。航空機データチャートに記載されている各航空機タイプには、以下の項目がある。

**タイプ** 航空機のタイプのこと。型式が記載されている。1つのタイプが複数の型式を表す場合もある。2つの型式番号を持つ場合は、スラッシュで区切られている。

*例: Ju88G-1/G-6はG-1とG-6双方の型式を表している。*

**MP** 航空機が有する移動ポイント数[7.2、9.1]。一部の航空機にはLまたはHのついた複数の移動力が設定されている。Lはシナリオが低高度の場合に使用され[21.1]、Hはシナリオが高高度の場合に使用される[21.2]。

**火力 (FP)** 航空機の攻撃を修正する値[11.0]。爆撃機のFPは防御射撃にのみ使用される[17.4.2]。夜間戦闘機のFPがスラッシュで区切られた2つの数値となっている場合、スラッシュ後の数値は防御火力である[17.4.4]。

数値が青色のボックスで囲まれている場合、航空機が装備している斜銃の火力である[20.0]。一部の航空機は通常の機銃と斜銃の両方を装備している。

**AI レーダー** 名称とレンジ、搜索範囲、最小レンジ修正、AI レーダーの周波数が記載されている[19.1]。

**ダメージ** 航空機の損害値[11.0]。

**視界 (夜間戦闘機のみ)** 印がつけられている場合、航空機の搭乗員が敵を搜索する際に良好な視界を得られることを表している。

**装備** 特殊装備、能力、「シュレーゲ・ムジーク」などのアップグレードが導入時期 (カッコ内) と共に記載されている[12.0]。

**時期** 導入時期と退役時期。1つのみ記載されている場合、航空機は終戦まで利用できる。

**7.0 爆撃機の移動**

爆撃機移動フェイズにおいて、審判は自身のマップ上ですべての爆撃機を移動させる。また、視認または捕捉された爆撃機マーカーをプレイヤー用マップ上で移動させる。移動の終了時点において、プレイヤー用マップにおける視認／捕捉マーカーの配置が、審判用マップの対応する爆撃機と一致していなければならない。

**7.1 爆撃機の向き**

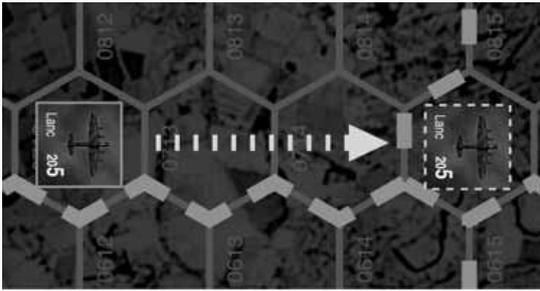
爆撃機の向きは常に固定されている。そのため、爆撃機は自身が占めているヘクス列から、離脱側のマップ端に向かって直接移動する。爆撃機は常に、自身が占めるヘクス列の、より高い行番号を持つヘクスを向く。(例外: 照明弾の投下[26.2.1])

*例: ヘクス 0712 を占める爆撃機は、0713 を向く。*

爆撃機はマップ上において、常に向いている方向のヘクスに進入する。

**7.2 爆撃機の移動**

爆撃機移動フェイズにおいて、審判は爆撃機をMPに等しいヘクス数だけ移動させる[6.0]。(例外: MPは進入ゲームターンにおいて変更される[8.2.1]) 爆撃機はマップの離脱端を向いていることから、常に同じヘクス列を離脱端に向かって移動する。



**例:** MP3 の爆撃機がヘクス 0712 を占めている。爆撃機移動フェイズにおいて 0713、0714 と移動し 0715 で移動を終了する。爆撃機が 07xx のヘクス列を外れることはできない。

MP 値の後にアスタリスクがついた爆撃機は、偶数ゲームターンに、追加の 1MP を得る。これらターンは、ゲームターントラックにおいてアスタリスクが記されている。

**例:** MP2\* の爆撃機は、ターン 1 に 2 ヘクス移動し、ターン 2 に 3 ヘクス、ターン 3 に 2 ヘクス (以下同様に) となる。

### 7.2.1 移動の順序

審判は、マップの離脱端に遠い爆撃機に先立ち、もっとも近い位置の爆撃機から移動させること。離脱端から等距離に 2 機の爆撃機がある場合、審判がどちらを先に移動させるか選択すること。侵入機シナリオをプレイしている場合、すべての爆撃機が移動してから侵入機を移動させる [27.2]。マップ上に複数の侵入機がある場合、審判がどれを先に移動させるか選択すること。

### 7.2.2 爆撃機の離脱

爆撃機は離脱端 (行番号 XX27) に到達するまでヘクス列の飛行を続ける。そこからさらに MP を消費することで、マップより離脱する。審判は自身のマップから爆撃機カウンターを取り除き、プレイヤー用マップから対応する視認または捕捉マーカーを取り除くこと。

## 8.0 爆撃機の進入

爆撃機進入フェイズにおいて、審判は自身のマッ

プに爆撃機を配置する。審判は、いまだ進入していない爆撃機のみ配置できる。それ以外の場合、このフェイズをスキップすること。

## 8.1 進入チット

### 8.1.1 攻撃側の進入

シナリオの「攻撃側の進入」欄に、いつ何機の爆撃機が到着するかが記載されている (通常は 1 または 3 機)。進入の手続きは、爆撃機がボード上に登場するターンにのみ実施される。

爆撃機が進入してきた場合、審判は未進入の爆撃機プールから、ランダムに適切な数の爆撃機カウンターを引く。

爆撃機が残っていない場合、残りのゲームにおいて進入手順は実施されない。

### 8.1.2 チット

40 個の進入チットプールが用意されている。それぞれのチットには、赤色と黄色の 2 面がある。プレイ開始前に、審判は秘密裏に赤色の面と黄色の面どちらを使用するか選択しておくこと。いったん決めたら、ゲームを通して同じ面を使用すること。

**デザインノート:** 赤色と黄色の面は、マップの中央に対していずれかの側に爆撃機飛行経路を偏らせる。

チットの各面には、2桁の数字が 3 つ縦に記載されている。爆撃機の存在や位置に関してプレイヤーを混乱させるため、進入を遅らせることも推奨されている。ただし、その事実はプレイヤーに対して秘密にしておくこと。



これらの数値は 01~18 までの範囲であり、マップ上のヘクス列の 1 つと対応している。

### 8.1.3 チットを引く

審判はカップなどの不透明な容器に、すべての進入チットを入れておく。爆撃機が登場するターンごとに審判は 1 枚のチットをカップから無作為に引き、プレイヤーから隠しておく。審判はシナリオの開始に先立って秘密裏に選択した面の数字を確認し、相手から隠したまま横に置いておく。

**例:** 審判は、プレイに先だって秘密裏に赤色の面を選択した。従って、ゲーム中は黄色の面ではなく赤色の面ですべての結果を参照する。

このターンに 1 機の爆撃機のみが進入する場合、引いたチットのもっとも上に表示されている数値のヘクス列に進入する。このターンに 3 機の爆撃機が進入する場合、爆撃機はチットに表示されている、それぞれの数値のヘクス列に進入する。審判は引いたチットの使用した面を、プレイヤーの視界から隠しておくこと。すべてのチットがカップから引かれた場合、これらのチットをカップに戻す。

#### 8.1.4 進入の遅延

1 機の爆撃機のみが進入を予定されているターンにおいてのみ、審判は進入チットを引いた後に最大 2 ゲームターンまで進入の遅延（続くターンまたは、さらに 1 ターン先）を選択できる。爆撃機を、審判用マップのチットで指示された進入ヘクスの隣に置くこと。爆撃機は、審判が選択した以降の爆撃機進入フェイズにおいて、通常通りそのヘクスに進入する。審判が望むならば、遅延した爆撃機が遅延していない爆撃機と同じターンに登場しても良い。

### 8.2 爆撃機の進入

マップの進入端において、指示されたヘクス列のもっとも行番号の小さなヘクス（たとえば XX01 など）に、審判は爆撃機を進入させる。これら進入ヘクスは、その列において大きな文字で記載されている。爆撃機は、そのヘクス列のマップ離脱端（進入ヘクスにおいて矢印が示す方向）に向け

ること。

**例:** 03 列が示された場合、爆撃機はヘクス 0301 に置かれ 0302 を向く。

#### 8.2.1 進入ターンにおける爆撃機の移動

進入する爆撃機はルール[7.2]に従って移動する。爆撃機が進入ヘクスへ移動するにあたり、1MP を消費する。

爆撃機の進入ターンにおいて、審判はどれだけの MP で移動するか選択できる。このとき爆撃機は、1MP から自身の最大移動力までにおいて、任意の MP で移動できる。

審判は、新たに進入した爆撃機の位置に関してプレイヤーを混乱させるため、進入にあたり MP に幅を持たせることが推奨されている。

進入を遅らせたことにより、爆撃機が同じヘクスに進入することがある。この場合審判は、一方の爆撃機を少なくとも 1 ヘクス後ろに移動させることで、爆撃機が同じヘクスにスタックされることを避けなければならない。

## 9.0 戦闘機の移動

戦闘機移動フェイズにおいて、プレイヤーは自身のすべての夜間戦闘機を移動させなければならない。**(例外:** 無線ビーコンボックスに配置された戦闘機は移動する必要がない[23.0]) いちどに 1 機の夜間戦闘機を移動させ、1 機の移動が完了してから次の戦闘機を移動されること。移動にあたり、プレイヤーは順番を任意に指定できる。

### 9.1 移動ポイント

夜間戦闘機は、航空機データチャートに記載された MP 値と同じだけの移動ポイントを有する[6.0]。これは、戦闘機移動フェイズにおいて航空機が使用できる MP の最大値である。

MP 値は降下[18.0]または緊急回避[27.3.1]により増加する。MP 値の後にアスタリスクがついた戦闘機は、爆撃機と同様に[7.2]、偶数ゲームターンに

追加の1MPを得る。すべてのMP増加は累積する。

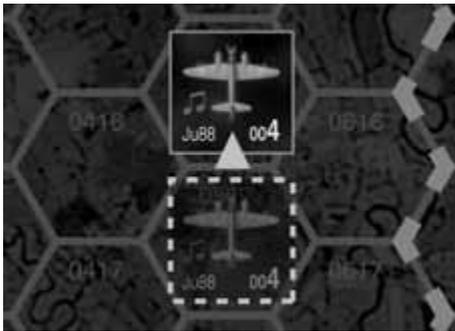
**例:** MP3\*の爆撃機は、ターン1に3ヘクス移動し、ターン2に4ヘクス、ターン3に3ヘクス(以下同様に)となる。

戦闘機移動フェイズにおいて、プレイヤーは夜間戦闘機の最大MPより少ないMPで移動しても良い。ただし、最低2MPは移動しなければならない。

(**例外:** Me262は少なくとも5MPを移動しなければならない)

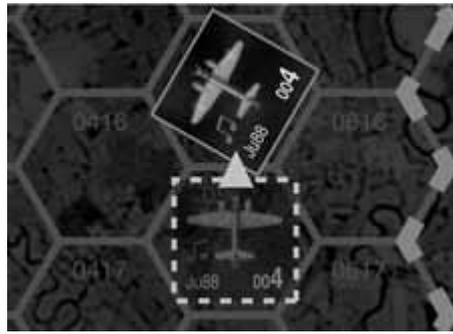
## 9.2 移動

MPごとに、航空機はマップ上で1ヘクス移動できる。移動ポイントを消費すると、戦闘機は自身が向いている方向の隣接ヘクスに移動する。



**イラスト:** 戦闘機が、自身の向いているヘクスに移動した。

夜間戦闘機は、隣接する6つのヘクスのうちいずれか1つの方を向いていなければならない。向きは旋回によってのみ変更できる。夜間戦闘機はMPの消費後(消費前ではなく)直ちに旋回を選択できる。航空機を60度、右または左に旋回させること(それ以上は不可)。旋回は、さらなるMPを消費する前に実施しなければならない。そののち再度旋回する場合は、その前に1MPを消費すること。



**イラスト:** 戦闘機が移動し、60度左に旋回した。

### 9.2.1 マップの離脱

1MPを消費することで、戦闘機はマップ端ヘクスからマップ外に離脱できる。マップを離脱した戦闘機は、ゲームに再登場できない。

## 10.0 視認の基本ルール

視認フェイズにおいて、プレイヤーは爆撃機を視認できるかどうかチェックできる。視認のチェックは任意であり、プレイヤーは成功のチャンスがあると考えた場合にのみロールできる。

### 10.1 視認ロール

プレイヤーは視界[3.3.2]に応じた数のダイスをロールする。視界不良ならば1個、平均ならば2個、良好ならば3個となる。半月または満月ならば、さらに1個のダイスを加えること。そののち、重複したダイス目を除き、ロール結果を読み上げること。

**例:** 視界が良好かつ新月であり、プレイヤーは2、2、6をロールした。彼は「2」と「6」を告げる。任意の爆撃機が眩惑状態にない[17.3.2]夜間戦闘機の視界内[3.3.2]にあり、かつ宣言されたロール結果のひとつが、これら爆撃機の視認ナンバー[2.2.1]と一致している場合、爆撃機は視認される。

**例:** 2と6が宣言された。視界は良好で、爆撃機ナンバー102が夜間戦闘機の1ヘクス以内に存在している。この爆撃機は視認される。



審判は視認された爆撃機[5.1]をごとに、記録のためプレイヤー用マップの正しいヘクスに視認マーカーを配置する。そののち、プレイヤーはどの爆撃機の視認を維持するかどうか選択すること。それぞれの夜間戦闘機は 1 つの視認を維持でき、かつ目標を戦闘機の視界に収めていなければならない。

どの爆撃機が視認されるか選択した後、すべての維持されていない視認は失われ、カウンターはプレイヤー用マップから除去される。プレイヤーが、任意の視認を維持する必要はない。視認された爆撃機は、審判用マップにおいて視認マーカーで記録する。

### 10.1.1 追加の視認ダイス

照射された雲が存在しているマップ上の地点においては[3.3.3]、視認ダイスに 1 つ加えてロールする。また良好な視界[6.0]を得ている夜間戦闘機、ダイスを 1 つ加える。これらボーナスダイスは他の視認ダイスと分けておくか、違う色のダイスを使用すること。ボーナスダイスの結果は、照射された雲ヘクスまたは良好な視界を持つ戦闘機の視界内においてのみ適用される。

## 10.2 視認の維持

それぞれの夜間戦闘機は、いちどに 2 つ以上の視認を維持できない。そのためすでに目標を視認している場合、捕捉した目標に対する視認ロールを実施することはできない[15.1]。しかしながら、戦闘機は他の目標を視認するため、視認フェイズで視認ロールを実施する前に、それまでの視認を失うことができる。

夜間戦闘機は、爆撃機の視認を次の視認フェイズまで維持できる。フェイズの開始時点で爆撃機が

夜間戦闘機の視界を外れた場合[3.3.2]、視認は失われ視認マーカーはプレイヤー用マップから除去される。それ以外の場合、視認は維持される。

また視認は、目標か夜間戦闘機がコークスクリー（螺旋機動）を実施した場合にも失われる[17.4.3、17.4.4]。

## 11.0 戦闘の基本ルール

戦闘フェイズにおいて、夜間戦闘機は爆撃機への攻撃を試みられる。夜間戦闘個は、ターンごとに 1 機の爆撃機を 1 回攻撃できる。爆撃機を攻撃するにあたり、夜間戦闘機は以下の状況になければならない。

- (a) 爆撃機と同じヘクスを占めている。
- (b) 爆撃機と同じ方向を向いている。
- (c) 爆撃機を視認している。

これらの必要条件を満たしている場合、プレイヤーは攻撃を宣言し、ダイスを 2 個ロールして合計値に戦闘機の火力を足す。そののち、何発のヒットを与えたか判定するため、以下の表を参照すること。

命中数判定	
9 以下	0
10	1
11	2
12	3
13 以上	4

審判は自身のマップにおいて、目標の爆撃機に与えられたヒット数と同じ値のカウンターを置き、記録すること。累積のヒット数が航空機データ表[6.0]に記載された損害値と等しくなった場合、目標は破壊される。

目標の爆撃機に

### 11.1 衝突回避

シナリオの特別ルールにおいて「衝突回避」(deconfliction) が実施されているならば、夜間戦

闘機は他の味方夜間戦闘機が 5 ヘクス以内に存在する場合は攻撃できない。

シナリオ 1 をプレイするのに十分なルール読み終わった。このシナリオは大戦初期の夜間戦闘における困難を表している。プレイヤーがより競技性の高いシナリオを望む場合、[12.0、18.0]の章を読んだうえでシナリオ 3 をプレイすることをオススメする。

## 12.0 装備

大戦における、すべての航空機装備のバリエーションを記載することは不可能である。航空機データチャートには、一部の標準的な装備が記載されている。航空機データチャートの装備欄には、航空機タイプごとの装備の詳細が記載されている。装備には航空機の AI レーダーも含まれており、記載されている AI レーダーをより新しいものに換装できるオプションが提供されていることもある。AI レーダーを除き、航空機に追加されたアップグレード装備や試験的な装備は、他の装備と置き換えられない。

「Std」と記載されているものは、その航空機の標準装備である。これらは常に搭載されている。

「Upg」と記載されているものは大戦の後半で航空機に追加された装備を表している。AI レーダーのアップグレードは、標準のレーダーに置き換えられる。

「Exp」と記載されているものは、少数のみが提供された試験的なまたは貴重な装備を表している。試験的な AI レーダーは、標準のレーダーに置き換えられる。

アップグレードまたは試験的な装備は、シナリオに記載されているか、またはプレイヤーと審判がゲームに加えることを同意した場合にのみ利用できる。

シュレーゲ・ムジークがアップグレードとして提

供された場合、航空機に装備するにはダイスロールが必要となる[20.1]。

日付は歴史的な参考のため記載されている。日付が（カッコ内に）記載されている場合、その装備は記載された日付より提供される。

## 13.0 レーダー搜索

*デザインノート*: 初期の地上レーダーと戦闘機管制システムは、夜間迎撃において目標を搜索し捕捉するための正確性に欠けていたと報告されている。たいてい、これらのもっとも優れた成果は、目標の約 1 マイルに迎撃機を誘導することだった。

プレイヤーは敵爆撃機の位置特定に、地上レーダーによる搜索を利用できる。

### 13.1 レーダー搜索カウンター

シナリオには、レーダー搜索カウンターの種類と数が記載されている。プレイヤーはプレイの開始時に、対応するスイープカウンターと共にこれらのカウンターを取り出し、すぐ使えるよう横に置いておくこと[2.2.2]。「フレンスブルク」と「ナクソス」カウンターも、対応する ID を持つスイープカウンターを取り出しておくこと。

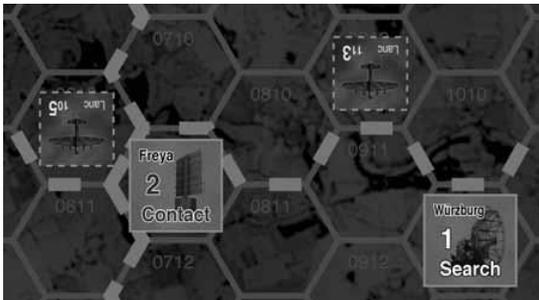
各カウンターには搜索値が記載されている。加えて、搜索カウンターの裏側は「探知」面が記載されている。

#### 13.1.1 レーダー搜索フェイズ

レーダー搜索フェイズにおいて、プレイヤー「搜索」面を上にして、自身のマップの任意の位置に搜索カウンターを配置できる。すべてのレーダー搜索カウンターが配置されたら、審判は自分のマップでそれらの位置を確認すること。

レーダー搜索カウンターから数えて、搜索値以内の距離に爆撃機がいた場合、審判はレーダーが探知したことを宣言する。プレイヤーはカウンターを「探知」面に裏返すこと。審判が、何機の航空

機がカウンターに近接しているのか、または実際に航空機がどこにいるのかを告げる必要はない。ただ、爆撃機がカウンターの搜索範囲内にあることを示せばよい。

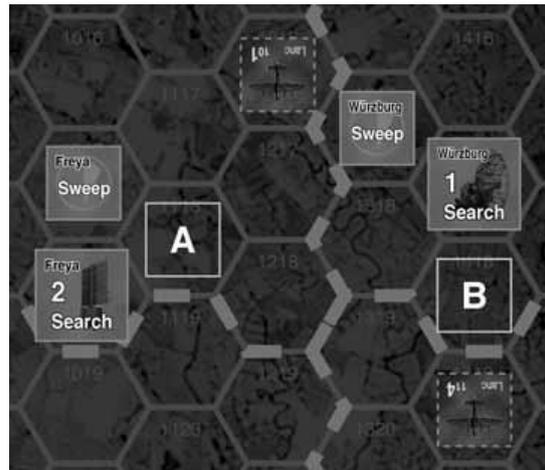


**例:** 「フライア」が、2機の爆撃機の2ヘクス以内に配置された（図で示している爆撃機は、本来は審判が自身のマップ上で隠しておく）。そのためカウンターを「探知」面に裏返す。ただし、いずれの爆撃機も「ヴェルツブルク」の1ヘクス以内にはいないため、このカウンターは裏返さない。

搜索カウンターの搜索値は、ジャミングの影響を受けることがある[24.5.1]。

### 13.1.2 レーダースweep

レーダーによる探知ができなかった場合、審判はレーダースweepカウンターを、搜索カウンターの隣（爆撃機により近くなる位置）に置く。爆撃機にもっとも近くなるヘクスが複数存在する場合、審判がいずれにレーダースweepカウンターを置くか選択できる。搜索カウンターから複数の爆撃機が等距離にある場合、審判はどちらの側にレーダースweepカウンターを置くか選択できる。



**例:** 審判は「フライア」の sweepカウンターをヘクス 1017 に置いた。この場合、爆撃機から同じ距離にあるヘクス 1118（「A」と記してある）を選択しても良い。「ヴェルツブルク」は2機の爆撃機から同じ距離にあるが、審判はヘクス 1418（「B」と記してある）ではなく、ヘクス 1317 を選んだ。

マップ上に爆撃機がない時に搜索カウンターが配置された場合、審判は任意の隣接ヘクスに sweepカウンターを配置できる。審判は、マップ上に爆撃機がないことをプレイヤーに知らせる必要はない。

sweepカウンターの配置は、ジャミングによる影響を受けることがある[24.5.1]。

### 13.13 カウンターの除去

レーダー搜索フェイズの開始時点において、すべてのレーダー搜索カウンターと sweepカウンターを除去する。

#### 13.1.4 記録カウンター

記録カウンターは、プレイヤーの記憶を補助するものとして提供されている。搜索カウンターと sweepカウンターがマップから除去されたら、記録カウンターと置き換えること。

「探知」面の搜索カウンターを置きかえる場合は、記録カウンターの「探知」面を上にして配置すること。搜索カウンターと sweepカウンターを置

きかえる場合は、「搜索」面を上にしてカウンターを配置し、矢印がスイープカウンターのヘクス位置を示すようにしておくこと。

記録カウンターは、純粹にプレイヤーが以前のレーダー搜索を記憶しておくためのものであり、いつでもマップに配置／除去できる。

なお記録カウンターの色が異なっているのは、複数のレーダーを区別できるようにするためだ。

シナリオ 2 をプレイするのに十分なルール読み終わった。このシナリオは「ハード」の難易度となっており、困難な挑戦であることを示している。

## 14.0 サーチライト

サーチライトは爆撃機の搜索と捕捉に使用される。

### 14.1 サーチライトと雲

サーチライトは、天候が許す限りにおいて使用できる。雲の存在はサーチライトの機能を妨げ、これにより搜索と捕捉ができなくなる。しかしながら雲が存在している場合、利用可能なサーチライトゾーンにおけるすべてのヘクスは、月の状態に関わらず「照射された雲」として扱われる[3.3.3]。

### 14.2 サーチライトゾーン



各サーチライトゾーンは、識別記号 (ID) のついた 4×6 ヘクスの長方形となっている。シナリオにはどのゾーンを利用できるかどうか、ID で記載されている。記載されていない場合、そのゾーンは使用できない。またシナリオには、サーチライトがレーダーにより誘導されているかどうか記載されている。

#### 14.2.1 サーチライトによる搜索

サーチライトフェイズにおいて、利用可能なサーチライトゾーンに爆撃機が存在する場合、審判は

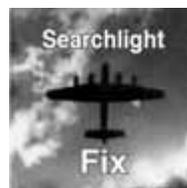
爆撃機が接近しておりサーチライトがそれを狩りだそうとしていることを示すため、プレイヤー用マップの該当するゾーンにサーチライトマーカーを「搜索」面にして配置しなければならない。

審判は、マーカーをゾーン内の任意の場所に配置でき、爆撃機が占めているヘクスを示す必要はない。

**デザインノート:** サーチライトの慌ただしい動きは、夜間戦闘機に爆撃機の存在を示した。

すべての搜索マーカーが配置されたら、プレイヤーはマップに配置されたそれぞれのマーカーごとにロールを行うこと。ロールされるダイスの数は、

視界によって変わる。視界不良の場合は 1 個、平均的な視界ならば 2 個、視界良好ならば 3 個を振ること。半月または満月ならば、さらに 1 個のダイスを足すこと。サーチライトがレーダーにより誘導されているか「引き継ぎ」を試みる場合、視界や月齢に関わりなく 4 個のダイスをロールする。ダイスをロールし、出た目を読み上げること。サーチライトゾーン内の爆撃機が持つ視認ナンバー [2.2.1] が読み上げられたダイス目のいずれかと一致した場合、爆撃機はサーチライトに捕捉される。搜索ロールの出目と視認ナンバーが一致した爆撃機が、ゾーン内に複数存在する場合、夜間戦闘機により近い 1 機が捕捉される。夜間戦闘機から等距離に条件を満たした爆撃機が複数存在する場合、審判がいずれを捕捉するか選択できる。



審判はサーチライトマーカーを爆撃機のシルエットが記載された「捕捉」面に裏返し、プレイヤー用マップの対応するヘクスに正しい向きで置くこと。

捕捉マーカーをプレイヤー用マップに配置したら、

捕捉された航空機を記録するため、審判は 1/2 インチのサーチライト捕捉マーカーを自分のマップに配置できる[5.1]。

「探索」面のサーチライトマーカーは、ゲームターの終了時にマップから除去される。

#### 14.2.2 サーチライトの捕捉制限

サーチライトゾーンは、いちどに 1 機の爆撃機しか捕捉できない。すでに爆撃機が捕捉されている場合、別な爆撃機の捕捉を試みることはできない。審判はこれらのゾーンに探索マーカーを配置しないこと。

#### 14.2.3 捕捉の消失

いったん捕捉されたら、爆撃機は捕捉マーカーが失われるまで捕捉されたままの状態に留まる。

サーチライトによる捕捉は、爆撃機がコークスクリュール機動を行うか[17.4.3]、サーチライトゾーンの外に出ると失われる。ただし、「サーチライトの引き継ぎ」を参照のこと[14.2.4]。

#### 14.2.4 サーチライトの引き継ぎ

**デザインノート:** いったん爆撃機がサーチライトに捉えられると、他のサーチライト陣地は照射を維持しようとする。

捕捉された爆撃機が利用可能なサーチライトゾーンから他のゾーンに移動し、かつ新たなゾーンが現在爆撃機を捕捉していない場合、新たなゾーンにおいて捕捉の「引き継ぎ」を行える。引き継ぎが成功したら、以前のゾーンを離脱しても捕捉マーカーは除去されない。

捕捉された爆撃機が新たなゾーンへ進入する際に、プレイヤーは引き継ぎを行うかどうか決定すること。引き継ぎを試みるならば、ダイス 4 個でサーチライト探索のロールを行う。目標の爆撃機の視認ナンバー[2.2.1]がロール結果のいずれかと一致している場合、新たなゾーンにおいて捕捉される。それ以外において、捕捉は失われる。

引き継ぎロールを行った後に、爆撃機の移動を完

了させること。

#### 14.2.5 サーチライトの効果と視認

爆撃機がサーチライトにより捕捉されると、夜間戦闘機は「2 番目」のより大きな視認距離で爆撃機を視認できる。(例外: 高度修正を受けている航空機は 2 番目の視認距離を利用できない[18.0])。

#### 14.3 照明弾による照射

**デザインノート:** ルフトバッフェは爆撃機飛行経路を照明弾で照射するため、「照明係」と呼ばれる照明弾を投下する航空機を使用していた。

シナリオによっては、特定のサーチライトゾーンが「照明弾により照射されている」と記載されていることがある。

「照明弾により照射されている」ゾーンは、利用可能なサーチライトゾーンと同じように扱うが、以下の点で異なる。

- (1) 「照明弾により照射されている」ゾーンでは、爆撃機が存在しなくても常にサーチライト探索マーカーを配置する。
- (2) 視界に関わらず、探索ではダイスを 1 個ロールする (半月または満月の場合はダイスを 1 個加える)。ゾーンに利用可能なサーチライトがあり、かつ「照明弾により照射されている」場合はサーチライトのロールにダイスを 1 個加える。
- (3) 「照明弾による照射」は引き継ぎを行えず、サーチライトの引き継ぎに寄与することもない。「引き継ぎ」には、利用可能なサーチライトがなければならない。
- (4) 「照明弾により照射されている」ゾーン内の爆撃機は、反応ロールに修正を受ける[17.4]。

「照明弾による照射」は、雲が存在する場合でも機能するが、「照射された雲」とはならない。雲と利用可能なサーチライトがいずれも存在する場合のみ、ゾーンが「照射された雲」として扱われる[14.1]。ただしこのとき、ダイス 1 個で「照明弾による照射」のロールを行う。

## 15.0 上級視認ルール

それぞれの夜間戦闘機は視認ルール[10.1]に加え、個別に AI レーダーまたはサーチライトで捕捉された爆撃機の視認をロールできる。

### 15.1 捕捉された敵の視認

すべての敵航空機に対する視認ルール[10.1]が終了したら、プレイヤーは捕捉された敵に対するロールを実施できる。眩惑状態にない[17.3.2]夜間戦闘機は、それぞれ視認フェイズに 1 回、捕捉された目標の視認ロールを行える。

夜間戦闘機が AI レーダーで探知している場合、探知された目標に対する視認を試みなければならない。それ以外の場合、サーチライトで捕捉された目標に対する視認のみ試みられる。視認ロールの目標は夜間戦闘機の視認距離内[3.3.2]でなければならず、プレイヤーはロール前に目標を指定しなければならない。

(別な航空機の) 視認を維持している戦闘機は、捕捉された目標に対するロールを実施できない。

#### 15.1.1 視認ロール

捕捉された目標に対する視認は、3 個のダイスをロールする。ロールを行う前に、ダイスの数に以下の修正を加えること。

**+2** 夜間戦闘機のパイロットがエキスパートの場合[17.2]

**+1** 半月または満月の場合

**+1** 目標が AI レーダーとサーチライトの両方に捕捉されている場合

**?** 夜間戦闘機に搭載された AI レーダーの最小距離修正 (目標がサーチライトで捕捉されている場合は適用されない) [19.1.3]

**-2** 夜間戦闘機のパイロットが未熟の場合[28.5]

マイナス修正値がいくつあるかに関わらず、プレイヤーは最低でも 1 つのダイスをロールできる。なお捕捉された目標の視認を行う場合、「追加の視

認ダイス」は適用されない。

プレイヤーはダイスをロールし、出目を読み上げること。目標の視認ナンバー[2.2.1]が出目のひとつと一致していれば、夜間戦闘機により視認される。視認マーカーをプレイヤー用マップに配置し、また審判用マップにおいて視認された爆撃機を記録すること。

## 16.0 「戦場の霧」上級ルール

**デザインノート:** 以下のルールは、いったん失われた捕捉の回復が困難であることを再現するものである。

サーチライトによる捕捉、AI レーダーによる探知、コークスクリュウ機動中ではない爆撃機に対する視認が失われるか維持されなかった場合、審判は直ちに、コークスクリュウ機動[17.4.3]を行った際のように爆撃機の位置をずらす。ただし、他の捕捉や視認が残されていない場合にのみ、爆撃機の位置変更を行うこと。位置変更は、新たなサーチライトによる搜索や視認ロール、AI の探知が行われる前に実施される。

位置変更により、爆撃機が以前にサーチライトで捕捉されたサーチライトゾーンに進入しても、捕捉が回復することはない。

侵入機が後方警戒レーダー[27.3]により探知されるか、またはその攻撃による反応が引き起こされた場合にも[17.4.4]、審判の選択により残るターンの任意の時点において位置変更が行われることがある。

審判が位置変更を選択した場合、爆撃機が位置変更するヘクスをロールする必要はなく、単に望む方向へと位置変更できる。

## 17.0 上級戦闘ルール

以下は基本の戦闘ルールを拡張するものである。

## 17.1 火力

目標がそのターンにおいてコークスクリュール機動を行っている場合[17.4.3]、夜間戦闘機の火力はゼロとして扱う。コークスクリュールを行っている爆撃機の防御火力を減少させないこと。

戦闘機のパイロットがエキスパートの場合[17.2]、記載された火力を 2 増加させること。戦闘機のパイロットが未熟の場合[28.5]、記載された火力を 1 減少させること。また不十分な攻撃位置[28.4]の場合は 2 を減少させること。

修正値により、火力がマイナスになることもある。

## 17.2 エキスパート

**デザインノート:** 全夜間戦闘機パイロットの 10%以下で、半数の撃墜を記録した。本ルールは、これら特別なハンターたちを表すものである。



シナリオにおいて夜間戦闘機にエキスパートパイロットが搭乗していると記載されている場合、エキスパートカウンターでそのことを示す。エキスパートは、その航空機に利益やボーナスをもたらす。

エキスパートパイロットは、捕捉された航空機の視認を試みる場合[15.1.1]、ジャミングされた AI でロールを試みる場合[24.5.2]、コークスクリュール機動を追尾する場合[28.1]のいずれにおいても、ダイスを 2 個加えられる。またすべての攻撃において航空機の火力に 2 を加え[17.1]、反応ロールに修正を受ける[17.4]。

## 17.3 撃墜

プレイヤーが航空機を破壊した場合、ダイスを 1 個ロールし、以下の表の結果を参照すること。

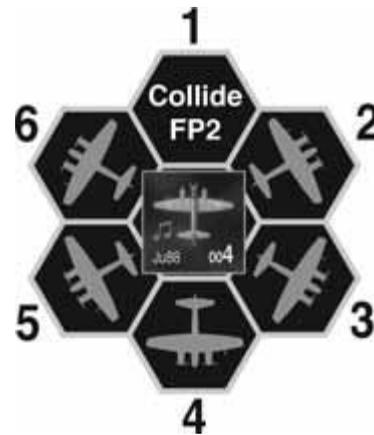
ロール結果

1	回避
2	閃光
3、4、5	追従
6	効果なし

結果については、以下で説明されている。

### 17.3.1 回避

結果が「回避」の場合、攻撃側の夜間戦闘機は傷ついた敵との衝突を避けなければならない。プレイヤーはダイスを 1 個ロールし、夜間戦闘機を隣接ヘクスに回避させる（図を参照、戦闘機を回避元ヘクスとは逆に向けること）。



マップ外に回避した戦闘機は、マップを離脱したものと見なす[9.2.1]。回避した戦闘機は、次の戦闘機移動フェイズで移動せず、その場に留まる。

1 をロールした場合、戦闘機は回避せず爆撃機と衝突する。審判は火力 2 で夜間戦闘機への攻撃ロールを行うこと（その他の修正値は適用されない）[11.0]。

衝突によるダメージがなかった場合は、ニアミスとなる。戦闘機が衝突に生き残った場合、次の戦闘機移動フェイズで通常通り移動する。

斜銃[20.0]により攻撃した航空機は、回避のロールを実施するが 1 以外のすべての結果を無視する（回避を行わないが衝突する可能性がある）。1 がロールされたならば斜銃を装備した戦闘機は衝突し、火力ゼロで攻撃を行うこと。

### 17.3.2 閃光と追従

結果が「閃光」の場合、爆発が一時的に夜間戦闘機搭乗員の視力を奪う。プレイヤーはダイスを 1 個ロールしその結果が、夜間戦闘機が眩惑されるゲームターン数（次のターンから開始される）となる。

眩惑されている間、戦闘機は前進しかできず旋回できない（後方警戒レーダー[27.3]を備えている場合はこれらの旋回制限を無視できる）。航空機がマップ端から出た場合、ゲームから離脱したと見なされる[9.2.1]。眩惑されている夜間戦闘機は視認できず、AI レーダーやフレンスブルク、ナクソス、スリット[24.2.3、24.3.2、24.4]で爆撃機を探知できない。

結果が「追従」の場合、夜間戦闘機は致命的損傷を受けた目標が破壊されたか確認するため追尾する。これは「閃光」の結果と同じように扱うが、1 ゲームターンのみ持続する。

### 17.4 爆撃機の反応

戦闘フェイズにおいて夜間戦闘機が爆撃機と同じヘクスに位置し、かつ同じ向きの場合、爆撃機は反応を行える。

審判は戦闘機が攻撃（もし行うならば）を宣言した後で、なおかつ攻撃が解決される前に反応ロールを行うこと。爆撃機は夜間戦闘機が攻撃を実施しない場合でも反応を行える。

審判は 1 個のダイスをロールし、爆撃機の反応を確認するため以下の表を参照すること。航空機がモニカ、ビレッジ・イン、ブーザーなどの警戒システム[24.2.1、24.2.2、24.2.4]を装備していない場合は「通常」の欄を使用する。それ以外の場合は「警戒」欄を使用する。

爆撃機が「警戒態勢」をとっている場合は[17.4.1]、ダイス目に 2 を加える。

ダイス目	通常	警戒
1~4	反応なし	反応なし
5	反応なし	反応

6	反応	反応
---	----	----

爆撃機が反応した場合、審判は 2 つ目のダイスを振る。

ダイス目	結果
2 以下	コークスクリュウ
3~4	防御射撃
5 以上	反応なし
2 番目のダイスロールにおける修正は以下の通り。	
+2	夜間戦闘機が斜銃[20.0]で攻撃している。
+1	夜間戦闘機がエキスパートパイロットである[17.2]。
+1	夜間戦闘機がこのフェイズでは攻撃を実施していない。
-1	夜間戦闘機が未熟なパイロットである[28.5]。
-1	攻撃が照明弾により照射されたゾーンで行われている[14.3]か、あるいは満月である。

#### 17.4.1 警戒態勢の爆撃機

爆撃機がコークスクリュウ／防御射撃を実施するか、または夜間戦闘機が攻撃を行った場合、爆撃機はゲームの残り期間において警戒態勢となる。攻撃や反応が解決された後に、警戒マーカーで記録すること。警戒態勢の爆撃機は反応ロールに修正値が加算される。

攻撃前に「反応なし」の結果をロールした爆撃機は、攻撃解決後に反応ロールを再度行う（新たに警戒態勢となった爆撃機もロールに修正を適用できる）。攻撃により破壊された爆撃機は、反応を実施できない。

#### 17.4.2 防御射撃

反応が「防御射撃」となった場合、爆撃機は夜間戦闘機を射撃できる。審判は通常の戦闘[11.0]と同様にロールを行い、爆撃機の火力で修正を行う。命中が与えられた場合は、命中マーカーで夜間戦闘機に記録すること。夜間戦闘機が破壊されたら、マップから除去する。

攻撃前の反応ロールにより防御射撃が引き起こさ

れた場合、夜間戦闘機が自身の攻撃をロールする前に防御射撃を解決すること。夜間戦闘機に命中が与えられた場合、夜間戦闘機は攻撃を中断し、このフェイズにおいて攻撃を行えない。

斜銃[20.0]により攻撃を行う航空機を射撃する場合、爆撃機の火力を1減少させる。またビレッジ・イン[24.2.2]を装備している場合は、火力を1増加させる。エキスパートまたは未熟なパイロットの修正値が防御射撃に適用されることはない[17.4.4]。

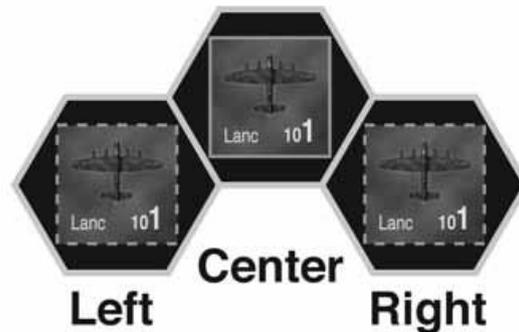
### 17.4.3 コークスクリュウ

**デザインノート:** コークスクリュウとは、回避機動である。

反応が「コークスクリュウ」となった場合、爆撃機はまず、防御射撃により夜間戦闘機を射撃する[17.4.2]。防御射撃を解決したら、審判は密かにダイスを1個ロールし、以下の表を参照すること。

ダイス目	結果
1~2	左にコークスクリュウ
3~4	前方にコークスクリュウ
5~6	右にコークスクリュウ

結果に従い、爆撃機を左右斜め後ろのヘクスに位置変更させるか（以下の図を参照）、「前方にコークスクリュウ」であれば現在の位置にとどめておく。左にコークスクリュウまたは右にコークスクリュウして位置変更された結果、爆撃機がマップ外に出た場合や、他の爆撃機が存在するヘクスに位置変更された場合は「前方にコークスクリュウ」として処理する。



夜間戦闘機は直ちに、その爆撃機に対する視認とAIレーダーによる探知を失い、そのためどのヘクスに爆撃機が位置変更したのかわかることができない。またサーチライトによる捕捉も失われる。

コークスクリュウの実施直前に、夜間戦闘機が爆撃機を視認している場合、コークスクリュウを実施する爆撃機の追尾を試みることができる。追尾を行うならば、3つの推定されるコークスクリュウ実施ヘクスのうちいずれか1つに、コークスクリュウを実施する爆撃機と同じように夜間戦闘機を位置変更させること。

夜間戦闘機がコークスクリュウを実施した爆撃機と同じヘクスに位置変更した場合、爆撃機に対する視認を回復でき、(AIレーダーやその他による探知を含む) 攻撃を実施できる（ただしすでに攻撃している場合は除く、すでに攻撃を実施しているならば2回目の攻撃は実施されない）。それ以外の場合は、以降の影響はなく、夜間戦闘機は爆撃機のコンタクトを失う（例外: 斜銃[20.0]で攻撃した夜間戦闘機は攻撃後にコークスクリュウする爆撃機を追尾できない）。

コークスクリュウ中の爆撃機を攻撃する夜間戦闘機は、火力がゼロであると見なす。

### 17.4.4 侵入機シナリオにおける反応

侵入機シナリオにおいて、夜間戦闘機と侵入機は爆撃機と同様に攻撃に反応する。戦闘機と侵入機が後方警戒レーダーを装備していない場合は、「通常」の欄を使用すること。装備している場合は「警

戒」の欄を使用する[27.3]。

夜間戦闘機と侵入戦闘機も、爆撃機と同様に警戒態勢ボーナスを受けることができる。なお防御火力[6.0]を備えている場合のみ、防御射撃を行うことができる。エキスパートまたは未熟なパイロットによる修正が、夜間戦闘機による防御射撃に適用されることはない。

侵入機は、爆撃機のようにコークスクリュウの実施にあたりロールを行う。夜間戦闘機はコークスクリュウを実施できるが、侵入機はこれを追尾できない。プレイヤーはコークスクリュウの実施にあたりロールを行わず、どのヘクスに位置変更するか選択できる。なおコークスクリュウを実施した戦闘機は、視認とレーダーの探知を失う。また残るゲームターンにおいて、視認や AI レーダー、フレンスブルク、ナクソス、スリット[24.2.3、24.3.2、24.4]による爆撃機の捜索を行えない。

## 18.0 高度アドバンテージ

**デザインノート:** 一部の夜間戦闘機は、爆撃機の上空から追跡を開始し、高度を速度に変換できた場合にのみ高速な爆撃機を捕捉できた。

シナリオに、「夜間戦闘機が高度アドバンテージを有した状態で開始される」と記載されている場合がある。戦闘機移動フェイズにおいて、プレイヤーは高度アドバンテージを持つ航空機の降下を宣言できる。このターンにおいてのみ航空機の MP が 1 増加し、かつ MP の最大値まで移動しなければならない。



プレイにおいて、それぞれの夜間戦闘機は合計 3 回まで降下を実施できる。3 回目の降下後に高度アドバンテージは失われる。降下を実施した戦闘機

移動フェイズにおいて、夜間戦闘機がすべての高度アドバンテージを消費した場合、プレイヤーはそのことを宣言し、以降に降下は行えない。なお 2 回または 3 回分の降下を実施したとしても、1 MP しか得ることはできない。戦闘機が残している降下数を記録するため、マーカーが用意されている。高度アドバンテージを残している夜間戦闘機が攻撃を行うことはできない。また降下と同じターンに、戦闘機が斜銃[20.0]で攻撃を行うことはできない。

高度アドバンテージを残している夜間戦闘機は、サーチライトまたは照明弾により捕捉された爆撃機の視認において、2 番目の、より大きな視認距離を利用できない[14.2.5、14.3]。この場合、1 番目の数値のみ使用すること。

**デザインノート:** 照射された爆撃機の上空に位置する航空機は、実質的に下方を見ることができなかつた。

ここでいったん、シナリオ 3 をプレイしてみよう。

## 19.0 AI レーダー

AI レーダーを装備している夜間戦闘機は、敵航空機を探知できる。

### 19.1 AI レーダーに関する説明

航空機データチャート[6.0]には、どの航空機が AI レーダーを装備しているかが記載されている。またレーダー性能値の前に、レーダーの名称が記載されている。

**デザインノート:** 一部の機種に関しては、もっとも一般的なレーダーのバリエーションが記載されている。たとえばリヒテンシュタイン BC は、機能的に同一のリヒテンシュタイン C-1 レーダーをも表している。

レーダーには以下の順番で性能値が記載されている。

**レンジ** レンジ値は、レーダーが目標の爆撃機を

探知できる最大ヘクス数である。

**アーク** アークは、目標を探知できる夜間戦闘機前方のヘクスパターンを表している[19.1.1]。

**最小レンジ修正** カッコ内に記載されたこの数値により、探知された敵に対する視認ロールが修正される。この修正値は、目標がサーチライトにより捕捉されていない場合にのみ適用される[19.1.3]。

**周波数帯** レーダーの周波数帯が記載されている。一部の周波数帯は、低高度またはジャミングによる影響を受ける。

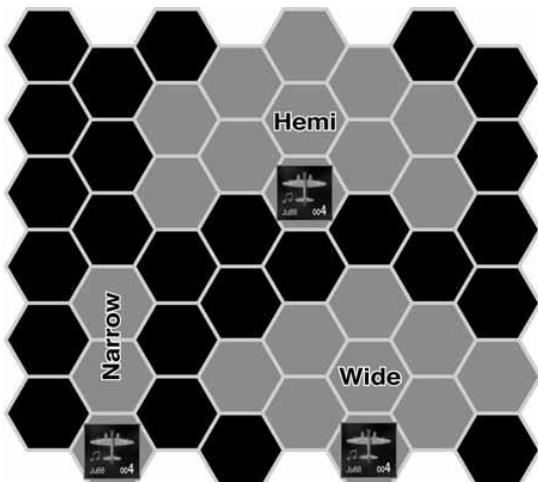
¶ このシンボルは、レーダーにジャミング耐性があることを示している[24.5.2]。

**例:** 「2 Narrow (0) L-band」と記載されているレーダーは 2 ヘクスのレンジがあり、ナローアークで視認修正がなく、Lバンドで作動することを示している。

**デザインノート:** 周波数帯は戦時における名称であり、レーダーの波長を表している。波長の長いものから順に、周波数帯は P、L、S、X となっている。

### 19.1.1 AI レーダーアーク

アークは **Narrow** (航空機のまっすぐ前のヘクス)、**Wide** (航空機の前前方 120 度の範囲)、**Hemi** (航空機の前前方 180 度の半球状の範囲) のいずれかが記載されている。



**イラスト:** これらのレーダーアークは、レンジ 2 となっている。アークには、夜間戦闘機が占めるヘクスも含まれる。

### 19.1.2 AI 探知



AI 探索フェイズにおいて夜間戦闘機が装備している AI レーダーのアークとレンジ内に爆撃機が存在する場合、戦闘機は爆撃機を探知できる。AI 探知マーカーをプレイヤー用マップに配置すること[5.1]。

複数の爆撃機が夜間戦闘機のアークとレンジ内に存在する場合、もっとも距離の近いものが探知される。2 機以上の爆撃機が同じ距離にいる場合、審判がどちらを探知するか選択できる。

AI レーダーにより探知された爆撃機は、レーダーのアーク外に移動した場合においても、次の AI 探索フェイズまで探知が維持される。次の AI 探索フェイズにおいて、夜間戦闘機のレンジやアーク内にない場合、あるいはより近距離に別な爆撃機が存在する場合 (上記参照)、探知は失われる。爆撃機が視認もしくはサーチライトにより捕捉されていないならば、審判は爆撃機をプレイヤー用マップから取り除く。

また AI レーダー探知は、爆撃機か夜間戦闘機がコークスクリュー[17.4.3、17.4.4]を実施した場合にも失われる。眩惑された、あるいは回避を実施した戦闘機は爆撃機を探知できない[17.3.2、27.3.1]。ジャミングを受けた AI レーダーは、復旧のためロールを行わなければならない[24.5.2]。

### 19.1.3 最小レンジ修正

**デザインノート:** すべての AI レーダーは最小レンジを有しており、このレンジ内の目標はスコープから消失する。これは、進路のズレや高速

度の追い越しといった他の要素と組み合わせることで、視認を行うことを難しくしていた。

AI レーダーには、最小レンジ修正が記載されている（カッコ内）。夜間戦闘機が探知した目標を視認しようと試みる場合、この値により視認ダイス数が修正を受ける[15.1.1]。目標が夜間戦闘機と同じヘクスにいない場合も、修正を適用すること。ただし目標がサーチライトにより捕捉されている場合は修正を適用しない（修正が有利なものである場合も）。

**例:** 「2 Hemi (-2) L-band」と記載されたレーダーは、その他の修正を適用する前に、視認ダイスの数を3個から1個に減少させる。

最小レンジ修正は以下のそれぞれの状況において、さらに-1される。

- 1 夜間戦闘機が低高度に位置している[21.1]（Xバンドのレーダーは修正を受けない）。
- 1 夜間戦闘機が探知した目標と同じ方向を向いていない。
- 1 夜間戦闘機が直前の戦闘機移動フェイズで旋回した。
- 1 このゲームターンにおいて、夜間戦闘機が目標を2以上上回るMPを消費した。

**例:** 爆撃機が2MPで移動し、戦闘機が4MPで移動しかつ移動中に旋回した場合、-2の修正が適用される。

## 20.0 斜銃

**デザインノート:** 情報に射撃する火器の発達により、下方の死角から爆撃機を攻撃できるようになった。

斜銃を装備している航空機は、通常の火力ではなくブルーの欄に記載された斜銃の火力で射撃行っても良い。斜銃による攻撃の決定は攻撃を宣言する際に行い、爆撃機が反応ロールを行う前に決定すること。

斜銃による攻撃により、爆撃機の反応ロールに修正が適用される[17.4]。ただし爆撃機がコークスクリューを実施した場合、夜間戦闘機はこのフェイズにおいて攻撃できない[17.4.3]。戦闘後に衝突を避けるため「回避」することはないが、衝突する可能性はある[17.3.1]。

斜銃で攻撃を行う航空機に対する防御射撃の火力は、1つ減少する[17.4.2]。

夜間戦闘機は高度アドバンテージを降下により利用したのと同じターンにおいて、斜銃による攻撃を実施できない[18.0]。

## 20.1 シュレーゲ・ムジーク

**デザインノート:** ドイツは率先して斜銃を利用し、「シュレーゲ・ムジーク」というコードネームを与えた。ほとんどのルフトバッフェ航空機が現地改修を受けており、夜間戦闘機部隊はこのシステムを持つ航空機と持たない航空機を一緒に飛行させていた。

シュレーゲ・ムジークは、斜銃装備を表している。シュレーゲ・ムジークがアップグレード[12.0]として提供されると記載された夜間戦闘機は、シナリオで使用されるこれら航空機ごとにダイスを1個ロールすること。1~3が出た場合はシュレーゲ・ムジークが装備され、4~6が出た場合は装備されない。装備された場合は、戦闘機のカウンターを青色の音符が記載されたシュレーゲ・ムジーク面に裏返すこと。

シュレーゲ・ムジークが標準装備として記載された航空機は、常にシステムを有しており、ロールは必要ない。

## 21.0 高高度と低高度

一部のシナリオは極端な高度——超低空または超高空で行われる。

### 21.1 低高度作戦

**デザインノート:** 5000 フィート以下の高度は低

高度襲撃機や雷撃機、機雷敷設機などの領域である。これら高度においては、地上からの反射がレーダーの有効性を減少させる。

シナリオが低高度で実施される場合、以下のルールが適用される。

一部の航空機は、低高度において L のついた移動力を使用する。詳細は航空機データチャートを参照すること[6.0]。

AI レーダーの最小レンジ修正は、低高度でさらに -1 される[19.1.3]。(例外: X バンドのレーダーはこの特別なペナルティを受けない)

P バンドと L バンドの AI レーダーは、レンジがゼロに減少する。これらは、同じヘクスの目標のみ探知できる。S バンドと記載されたレーダーは、レンジが半減する(端数切り捨て)。X バンドのレーダーは低高度作戦による影響を受けない。

## 21.2 高高度作戦

シナリオが高高度で実施される場合、以下のルールが適用される。

一部の航空機は、高高度において H のついた移動力を使用する。詳細は航空機データチャートを参照すること[6.0]。

サーチライトは高高度の航空機を捜索できるが、捕捉はできない。爆撃機を含む利用可能なサーチライトゾーンに捜索マーカーを配置するが、捜索のロールは実施しない[14.2.1]。

### 21.2.1 飛行機雲

**デザインノート:** 氷から形成され、高高度を飛行する航空機の航跡に残る飛行機雲により、夜間戦闘機が爆撃機に導かれることが、まれに起こっていた。

シナリオが高高度で実施され、かつ特別ルールに飛行機雲の発生が記載されている場合、夜間戦闘機がマップ上の爆撃機と同じヘクス列にあり、かつ爆撃機と侵入端の間を占めているならば、審判は視認フェイズにおいてプレイヤーに飛行機雲と

の遭遇を告げなければならない。

ここでいったん、シナリオ4をプレイしてみよう。

## 22.0 高射砲

**デザインノート:** 夜間において高射砲(あるいは「flak」)は、敵と同様に味方にとっても脅威であった。これは高射砲ではなく夜間戦闘機のためのゲームなので、爆撃機に対する高射砲の戦果に関しては言及していない。

シナリオに高射砲が存在すると記載されている場合、すべての利用可能なサーチライトゾーンには高射砲が含まれる。

夜間戦闘機が高射砲を含むサーチライトゾーンに進入したら、審判は高射砲フェイズで 2 個のダイスをロールすること(サーチライトゾーンごとにロールするのではなく、ロールは 1 回のみ行う)。ロール結果が 6 のゾロ目であれば、高射砲火が 1 機以上の夜間戦闘機を損傷させる。

4 つのダイスをロールし、出目を読み上げる。利用可能なサーチライトゾーンにいる夜間戦闘機いずれかの視認ナンバーが、読み上げられた数値のひとつと一致していれば、その夜間戦闘機は 1 ヒットの損害を受ける。視認ナンバーが複数回ロールされた場合、夜間戦闘機は自身の視認ナンバーがロールされた回数と同じだけのヒットを受ける。

爆撃機は高射砲による影響を受けない。

**例:** 高射砲フェイズにおいて、戦闘機 204 が高射砲の配備されたサーチライトゾーンを占めている。6 のゾロ目がロールされたため、4 つのダイスがロールされ 1、2、4、4 の出目を読み上げられた。戦闘機は 2 ヒットを受ける。

ここでいったん、シナリオ5をプレイしてみよう。

## 23.0 無線ビーコンボックス

**デザインノート:** 夜間戦闘機はゴマーストリー

ムに近い無線ビーコンを旋回しており、そこからの指示でストリームを迎撃できた。

何機の夜間戦闘機が、無線ビーコンボックスでプレイを開始しても良い。これらは戦闘機移動フェイズにボックスを離脱し、移動コスト 1MP でボックスに隣接する任意のヘクスに、プレイヤーの望む向きで進入できる。

それぞれの戦闘機移動フェイズにおいて、2機以上の夜間戦闘機が無線ビーコンボックスを離れてはならない。また直前のゲームターンに別な戦闘機が離脱した場合、夜間戦闘機がボックスを離れることはできない。

プレイ中において、戦闘機がボックスに再度進入することはできない。

## 24.0 高度な電子装置

以下のルールは爆撃機や夜間戦闘機によって運用された、特殊な電子装備を再現している。

一部のシステムは、敵航空機の装備を探知できる点に注意。プレイヤーや審判は、探知を避けるため、これら装備を「オフにする」ことはできない。

### 24.1 特殊 AI レーダー

#### 24.1.1 リヒテンシュタイン SN-2

**デザインノート:** *FuG 220* リヒテンシュタイン SN-2 AI レーダーは、ジャミングに対抗すべくドイツ部隊に急ぎ導入された。

リヒテンシュタイン SN-2 は、一部航空機のアップグレードオプションとして提供される。SN-2 にアップグレードされたら、ドイツ航空機データチャートの下部に記載されたレーダー値を使用すること。

ゲームにおいて、SN-2 には SN-2b と SN-2c の 2つのバージョンがある。SN-2b レーダーは史実において 1943 年 9 月から使用され、1944 年 4 月以降より徐々に置き換えられていった。SN-2c レーダーは史実において 1944 年 5 月以降に使用されて

いる。

SN-2c レーダーは、ブーザー[24.2.4]を装備した航空機の反応を向上させない。

#### 24.1.2 ベルリンレーダーとブレーメンレーダー

**デザインノート:** 空気抵抗の少ないレドームに収納されたドイツ軍の S バンド AI レーダーは、作戦部隊への配備があまりに遅すぎた。

ベルリン N1A レーダー、またはブレーメン 0 レーダーを試してみたいプレイヤー/審判は、ドイツ航空機データチャートの下部に記載された値を使用すること。

これらのレーダーを装備した Ju88G-6 は、MP が 4\*に増加する。

## 24.2 警報装置

### 24.2.1 モニカ

**デザインノート:** モニカは爆撃機の後方警戒レーダーである。これには誤った警報を出す傾向があり、そのためしばしば無視された。ドイツ軍がモニカを誘導に使用していることが判明したため、1944 年 9 月には撤去された。

モニカを装備している爆撃機は、爆撃機反応表において「警戒」の欄を使用する[17.4]。

### 24.2.2 ビレッジ・イン

**デザインノート:** ビレッジ・インのシステムは、爆撃機の尾部機銃を統制するためにレーダーを使用していた。このシステムは、決して部隊に広くいきわたるものではなかった。

ビレッジ・インを装備した爆撃機は、火力を 1 増加させる。また爆撃機反応表において「警戒」の欄を使用する[17.4]。

### 24.2.3 フレンスブルク

**デザインノート:** *FuG 227* フレンスブルク・ハルベは、RAF 爆撃機が装備していた後方警戒レーダーの放射を識別できる誘導装置であった。

フレンスブルクを装備している夜間戦闘機は、それぞれ 1 つのフレンスブルクレーダー捜索カウン

ターと、対応するスイープカウンターを受け取る。レーダー捜索フェイズにおいて、プレイヤーは通常のレーダー捜索のように[13.1.1]捜索カウンターをマップに配置する。ただし、フレンスブルクを装備した戦闘機の Wide レーダーアーク内に配置しなければならない。カウンターは夜間戦闘機から任意の距離に配置できる。なお戦闘機が AI レーダーで爆撃機を探知している場合[19.1.2]、眩惑されている場合[17.3.2]、回避している場合[27.3.1]やこのターンにコークスクリュエを実施した場合[17.4.4]はフレンスブルクによる捜索を行えない。審判はモニカまたはビレッジ・インを装備した爆撃機がフレンスブルクレーダー捜索カウンターのレンジ内にある場合のみ、コンタクトを宣言する。コンタクトがなければ、審判は Wide アーク内のモニカまたはビレッジ・インを装備した爆撃機との距離が最小となるように、捜索カウンターの隣にスイープカウンターを置くこと。もしそのような爆撃機がいなければ、審判はスイープカウンターを任意の隣接ヘクスに配置できる。

#### 24.2.4 ブーザー

**デザインノート:** モニカと同時期に導入されたブーザーは、航空機がリヒテンシュタインまたはヴェルツブルクレーダーに捕捉されたことを検知する。モニカと同様に、ブーザーには誤った警報を出す傾向があった。

ブーザーを装備した爆撃機は、爆撃機反応表において「警戒」の欄を使用する[17.4]が、夜間戦闘機がリヒテンシュタイン BC またはリヒテンシュタイン SN-2b レーダー (NS-2c を除く) を利用している場合にのみ反応する。

### 24.3 航法レーダー

#### 24.3.1 H2S

**デザインノート:** RAF は H2S 航法レーダーを、目標を探し出し正確に爆撃するために利用していた。



シナリオに攻撃側部隊が H2S を装備していると記載されている場合、視認ナンバー6 を持つすべての爆撃機は H2S を有している (これらカウンターには「H2S」と記載されている)。ナクソスを装備する夜間戦闘機は、H2S を装備した爆撃機に誘導される[24.3.2]。

#### 24.3.2 ナクソス

**デザインノート:** FuG 350Z ナクソス Z は、H2S を装備した RAF 爆撃機へと指向する装置である。これは主に、戦闘機をゴマーストリームへと誘導するために使用された。

ナクソスを装備する戦闘機は、ナクソスの捜索カウンターとスイープカウンターを受け取る。レーダー捜索フェイズにおいて、プレイヤーは通常のレーダー捜索のように[13.1.1]捜索カウンターをマップに配置する

なお戦闘機が AI レーダーで爆撃機を探知している場合[19.1.2]、眩惑されている場合[17.3.2]、回避している場合[27.3.1]やこのターンにコークスクリュエを実施した場合[17.4.4]はナクソスによる捜索を行えない。

審判は H2S を装備した爆撃機がナクソスレーダー捜索カウンターのレンジ内にある場合のみ、コンタクトを宣言する。コンタクトがなければ、審判は H2S を装備した爆撃機との距離が最小となるように、捜索カウンターの隣にスイープカウンターを置くこと。もしそのような爆撃機がいなければ、審判はスイープカウンターを任意の隣接ヘクスに配置できる。

#### 24.4 スリット

**デザインノート:** スリットは RAF の夜間戦闘機に用意され、ルフトバッフェの夜間戦闘機が使

用する AI レーダーへの誘導が可能だった。大戦後期においてスリットは、ドイツ側の敵味方識別装置 (IFF) に指向するパッシブな誘導システムである「パルフェクトス」と対して用いられた。スリットのルールは、これら双方のシステムをモデルとしている。

スリットを装備する夜間戦闘機ごとに、プレイヤーはスリットのレーダー検索カウンターと関連するスイープカウンターを受け取る。レーダー検索フェイズにおいて、プレイヤーは通常のレーダー検索のように[13.1.1]検索カウンターをマップに配置する。ただし、スリットを装備した戦闘機の Wide レーダーアーク内に配置しなければならない。カウンターは夜間戦闘機から任意の距離に配置できる。

なお戦闘機が、眩惑されている場合[17.3.2]、回避している場合[27.3.1]やこのターンにコークスクリューを実施した場合[17.4.4]はナクソスによる検索を行えない。AI レーダーで探知している場合でも、スリットによる検索を実施できる。

審判はAI レーダーを装備したドイツの夜間戦闘機がスリットレーダー検索カウンターのレンジ内にある場合のみ、コンタクトを宣言する。コンタクトがなければ、審判は Wide アーク内にある AI レーダーを装備したドイツ夜間戦闘機との距離が最小となるように、検索カウンターの隣にスイープカウンターを置くこと。もしそのような航空機がいなければ、審判はスイープカウンターを任意の隣接ヘクスに配置できる。

## 24.5 ジャミング

**デザインノート:** 「雑音」によるジャミングや「ウインドウ」のような対抗手段はレーダーの機能を無効化し、ほとんど使い物にならなくした。

ジャミングが有効な場合、シナリオにはどのシステムがジャミングされるかが記載されている。搜索レーダー、AI レーダー、サーチライト誘導レー

ダーはすべてジャミングを受ける可能性がある。AI レーダーがジャミングを受ける場合、シナリオにはどの周波数帯がジャミングを受けるのかが記載されている[19.1]。そのためシナリオにおいて一部のシステムのみがジャミングを受け、他のシステムが受けないということがあり得る。ジャミングの効果は、それぞれのシステムごとに異なる。

### 24.5.1 搜索レーダーのジャミング

シナリオにはジャミングが、重度または軽度のいずれであるかが記載されている。

軽度のジャミングを受けた搜索レーダーはレーダーススイープカウンターを配置できない。重度のジャミングを受けた搜索レーダーはレーダーススイープカウンターを配置できず、記載された搜索値の代わりに搜索値 4 となる。

加えて、重度のジャミングを受けた GCI レーダーは同一ヘクスの配置が通知されない[25.1.1]。

**デザインノート:** 軽度のジャミングは不十分なジャミング範囲や、ジャミングの影響が少ない周波数に再調整を行う、熟練した搭乗員の能力を表すものだ。

### 24.5.2 AI レーダーのジャミング

シナリオにはジャミングが、重度または軽度のいずれであるかが記載されている。またどの AI レーダー周波数がジャミングを受けるか (例: P、L、S または X バンドのいずれか、あるいはこれらを複数組み合わせたもの) が記載されている。シナリオに記載された周波数と一致する AI レーダーのみが、ジャミングの効果を受ける。

夜間戦闘機の AI レーダーがジャミングを受けたら、AI 搜索フェイズにおいて審判が自動的に AI レーダーの探知を示すのではなく、プレイヤーがロールを行わなければならない。

**プレイノート:** 時間を節約するため、レーダーが何かを探知することがありそうにないと考えれば、プレイヤーはロールしないことにして

も良い。

AI レーダーに重度のジャミングを受けた夜間戦闘機ごとに、ダイスを 1 個ロールし出目を読み上げること。軽度のジャミングならば、3 個のダイスをロールする。

以下により、ロールするダイスの数を加えること。パイロットがエキスパートならば[17.2]、ダイスを 2 個加える。

レーダーに¶マークが記載されていれば、ダイスを 3 個加える。

**デザインノート:** ¶シンボルを持つ AI レーダーは対ジャミングの改良を加えられたものだ。

AI レーダーのアークとレンジ内に爆撃機が存在し、読み上げられた出目の 1 つと視認ナンバーが一致している場合、爆撃機はレーダーに探知される。2 機以上の爆撃機と視認ナンバーが一致した場合、ルール[19.1.2]によりもっとも近いものが探知される。

ジャミングを受けた AI レーダーで探知された爆撃機は、次の AI 検索フェイズまで探知されたままとなる。プレイヤーは探知を維持するため再度ロールに成功しなければならず、さもなければ探知は失われる。

侵入機の AI レーダーはジャミングによる影響を受けない[27.2.3]。

#### 24.5.3 サーチライト誘導レーダーのジャミング

サーチライトレーダーがジャミングを受けた場合、レーダー誘導が効果を発揮しない。サーチライトの検索においては、視界や月の状態に応じて示されるダイス数を利用すること[14.2.1]。

ここでいったん、シナリオ 6 と 7 をプレイしてみよう。

## 25.0 地上要撃管制

**デザインノート:** 地上要撃管制 (GCI) レーダーは革新的な全周囲撮像管 (PPI スコープ) を使

用しており、オペレーターにあたかも地図のような戦闘の視野を与えた。PPI スコープを用いることで、オペレーターは以前より正確に夜間戦闘機を誘導できるようになった。

GCI は検索レーダー[13.0]の一形態であり、以下の追記事項を除きレーダー検索のルールを使用する。

### 25.1 GCI 検索

シナリオにおいてプレイヤーが GCI を使用し、検索カウンターが探知を達成できなかった場合、審判はスイープカウンターをもっとも近い爆撃機の 1 ヘクス以内に配置する。もっとも近い爆撃機が複数存在する場合、審判はどちらの近くにスイープカウンターを配置するか選択すること。なおスイープカウンターは、爆撃機のヘクスまたは爆撃機に隣接する任意のヘクスに配置する。

**プレイノート:** 審判は、爆撃機の正確な位置に関して、プレイヤーを欺くようにスイープカウンターを配置すべきだ。

検索カウンターが配置された際に、マップ上に爆撃機が存在しない場合、スイープカウンターは置かない。

#### 25.1.1 同一ヘクスの GCI

プレイヤーが爆撃機と同じヘクスに GCI 検索カウンターを配置した場合、審判はプレイヤーにそのことを告げ、レーダースイープカウンターを探索カウンターの上に載せることで記録すること。

### 25.2 MEW

**デザインノート:** 低高度の襲撃に対抗する必然が、短波 GCI レーダーの発達を促した。その結果として生まれた AN/CPS-1 極超短波早期警戒 (MEW) レーダーはいちどに 5 つの目標に対して、迎撃機を誘導できた。ほんの少数の「巨獣」が建造されたにすぎなかったが、これらはヨーロッパや太平洋における戦闘での有用性を自ら証明した。

MEW レーダーは 1 つの探索カウンターと 5 つの

スイープカウンターを持つ。また、決してジャミングを受けない。

### 25.2.1 非探知時の MEW

MEW 探索カウンターが探知を達成できなかった場合、審判はもっとも近い爆撃機の 1 ヘクス以内にスイープカウンターを配置する。もっとも近い爆撃機が複数存在する場合、審判はどちらの近くにスイープカウンターを配置するか選択すること。なおスイープカウンターは、爆撃機のヘクスまたは爆撃機に隣接する任意のヘクスに配置する。

スイープカウンターを 1 つ配置したら、審判は別なスイープカウンターを 2 番目に近い爆撃機のヘクス、またはそれに隣接するヘクスに配置する。そのうち、5 つの MEW スweepカウンターが配置されるまで、より近い爆撃機からカウンターを置いていく。

マップ上に 5 機より少ない爆撃機しかない場合は、存在する爆撃機と同じ数のスイープカウンターを配置する。(爆撃機が存在しない場合はスイープカウンターを配置しない)

### 25.2.2 MEW の探知

MEW が探知を達成したら、審判は爆撃機が占めるヘクスにスイープカウンターを配置する。

複数の爆撃機が探知された場合、スイープカウンターをそれぞれの爆撃機と同じヘクスに置くこと。探知目標にスイープカウンターを配置したら、審判は残るスイープカウンターを、ルール[25.2.1]に従い探知されていない爆撃機ヘクスまたはその隣接ヘクスに配置する。これを、5 つすべてのスイープカウンターが配置されるまで行うこと。

ここでいったん、シナリオ 8 をプレイしてみよう。

## 26.0 海上作戦

以下のルールは、海上における夜間戦闘を扱ったものである。海上作戦を再現するすべてのシナリオは、低高度で実施される[21.1]。

## 26.1 機動部隊

**デザインノート:** 機動部隊は、空母のような重要な艦船を防護するため、近接した陣形で航行する艦船のグループである。機動部隊はレーダー近接信管の砲弾で武装し、致命的な弾幕を張ることができた。



シナリオにより、サーチライトゾーン N に機動部隊カウンターが指定されることがある。その場合、このゾーンは機動部隊ボックスとなり、海上機動部隊の複数の艦船を含むと見なされる。機動部隊ボックスにサーチライトはないが、ボックス内に高射砲は存在する。高射砲フェイズにおいて 6 のゾロ目がロールされたら 4 つではなく 8 つのダイスをロールし、ヒットを判定する。

## 26.2 照明弾投下機

**デザインノート:** 夜間の作戦においては低高度の雷撃を行うため、しばしば艦隊後方をゆつくと旋回し、照明弾を投下して艦船のシルエットを浮かびあがらせる航空機が必要であった。

照明弾投下機はシナリオによって明記されており、特別な種類の爆撃機となっている。照明弾投下機の任務は機動部隊ボックスまで飛行し、照明弾を投下することである。

### 26.2.1 照明弾投下機の進入と移動

ゲームへの登場にあたり、照明弾投下機が進入ヘクスに現れたりヘクス列に沿って飛行することはない。その代わりに、照明弾投下機は照明弾投下機進入ヘクスに登場し、ヘクスの矢印が示す向きに飛行する。

照明弾投下機の進入ヘクスは、通常の進入ヘクスと同様に 01~18 までの番号がついている。進入チケットを選択し、進入ヘクスを判定するためにもつ

とも上の番号を参照すること。通常の爆撃機と同様に、照明弾投下機は MP の引き下げや進入の遅延を行える[8.1.4、8.2.1]。

照明弾投下機はマップの指示されたヘクスに、ヘクスの矢印が示す向きで進入する。照明弾投下機は、爆撃機をヘクス列に沿って移動させる、爆撃機の向きと移動に関するルールを無視する[7.1、7.2]。ただし、矢印によって指示される一連のヘクスを辿らなければならない。

照明弾投下機はマップを斜めに横切り、マップの反対側の端から離脱する。

移動の方向と移動経路がヘクス列に沿わない点を除き、コークスクリューによって位置変更した場合も[17.4.3]、照明弾投下機は爆撃機として扱う。

### 26.2.2 照明弾の投下



機動部隊ボックスで照明弾投下機が移動を終了したターンごとに、照明弾カウンターをゲームターントラック上の現在のターンの3ターン先に置く。照明弾カウンターがすでに、トラック上の3ターンより手前に置かれている場合は、カウンターを3ターン先に動かす。

**例:** 現在はターン6であり、ターン8の位置に照明弾カウンターが置かれている。前のターンにおいてカウンターを配置した照明弾投下機が、ふたたび機動部隊ボックスで移動を終了した。この場合、照明弾カウンターをターン9の位置に動かすこと。照明弾カウンターがゲームターントラックに置かれている間、ゲームターンマーカーが照明弾カウンターの位置に到達するまでは、機動部隊が照射されていると見なす。ゲームターンマーカーが照明弾カウンターの位置に到達したら、照明弾カウンターを除去し、機動部隊の照射も終了する。

## 26.3 雷撃機

**デザインノート:** 海上航空攻撃の主要な武装は、魚雷であった。魚雷のため、爆撃機は低高度かつ発射に適した速度で飛行しなければならなかった。

すべての照明弾投下機ではない爆撃機は、魚雷を装備している。攻撃を実施するまで、雷撃機は2MPで移動しなければならない(通常の移動力がこれを上回っている場合でも)。

雷撃機が機動部隊ボックスで移動を終了した場合、魚雷を発射したと見なす。続くターンの移動において、雷撃機はすべてのMPで移動できる。

### 26.3.1 雷撃機の進入

雷撃機は通常の爆撃機と同様に進入端に登場する。ただし、ヘクス列07XX~12XXまでに限り登場する。

雷撃機の進入チットを引いた際に[8.1.3]、最初の数字が07~12までの間であれば、このヘクス列を利用すること。もしそうでなければ次の数字を参照し、07~12までの間であればそれを利用する。それでも要求された範囲のヘクス列を得られない場合は、3番目の数字を参照すること。

すべての数字が07~12の範囲にない場合、チットを破棄して新たなチットを選択し、適切なヘクス列が得られるまで上記の手順を繰り返す。

適切なヘクス列が指示されるまで、必要ならばチットを引き続けること。

### 26.3.2 雷撃機の移動

雷撃機は通常通り移動するが、コークスクリューのルールにおいて07XXと12XXのヘクス列をマップ端として扱う[17.4.3]。

ここでいったん、シナリオ9をプレイしてみよう。

## 27.0 侵入機

**デザインノート:** これらルールは、スリットとペルフェクトスを装備したRAFのボーファイターやモスキートがドイツの夜間戦闘機にもたらす

脅威を表している。

シナリオに侵入機の記載がある場合、審判は 1/2 インチの攻撃側夜間戦闘機（「侵入機」と呼ばれる）カウンターを爆撃機カウンターに加える。

## 27.1 侵入機の種類

審判は爆撃機カウンターに侵入機を混ぜること。爆撃機進入フェイズに進入する爆撃機を引く際、審判は爆撃機と侵入機のカウンターを合わせたプールからランダムに選択する。2機以上の侵入機を引いた場合、1機を取っておき、残りを戻して爆撃機に取り換える。

夜間戦闘機の侵入機が引かれた場合、進入チットに記載された最初のヘクス列から進入しなければならない[8.1.3]。

## 27.2 侵入機の挙動

侵入機は爆撃機移動フェイズで、すべての爆撃機が移動した後に移動する[7.2.1]。

爆撃機移動フェイズにおいて、審判は侵入機による AI レーダーによる探知や視認、戦闘など、通常は他のフェイズで実施される複数のアクションを実施できる。

侵入機の挙動は、フェイズの開始時点で侵入機が以下のどの状況にあるかで決定される。

- (a) 防御側の夜間戦闘機が、距離に関わらず侵入機の Wide アーク内に存在している（この場合は「スリット挙動」が使用される）。
  - (b) 防御側夜間戦闘機を AI レーダーで探知している（この場合は「追撃」挙動が使用される）。
- 上記の双方が満たされる場合は、追撃挙動がスリット挙動に優先する。

スリットまたは追撃挙動のいずれにも決定されなかった場合、侵入機は爆撃機のようにマップの離脱端に向かってヘクス列を移動していく。

侵入機が移動を開始した際にヘクス列を向いていない場合、審判は可能なだけの旋回を実施して離脱端を向くようにすること。マップから離脱した

侵入機は、ゲームから除去される。

### 27.2.1 侵入機の移動

侵入機は審判の選択により MP の最大値で移動するか、または最大値より 1 つ少ない MP で移動する。（例外：目標の夜間戦闘機ヘクスに進入した場合は、MP がどれだけ残っているかに関わらず移動を停止する[27.2.4]）

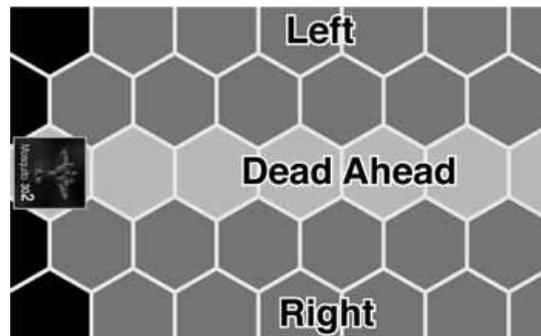
審判は、爆撃機移動フェイズの終了時点で侵入機が爆撃機と同じヘクスにいないよう、（追撃挙動の場合でも）努力しなければならない。

**デザインノート：**このルールは、同じヘクスに爆撃機が存在する場合、夜間戦闘機を追撃できないことを意味している。

### 27.2.2 スリット挙動

爆撃機移動フェイズの開始時点で、防御側の夜間戦闘機が（距離に関わらず）侵入機の Wide アーク内に存在する場合、かつ侵入機がマップ離脱端に向かうヘクス列に沿って飛行している場合、侵入機はスリット挙動に従って移動する。

侵入機は、夜間戦闘機が侵入機の前方にいるのか（同じヘクス列にいる場合など）、または右側や左側にいるのかによって移動する。



**イラスト：**侵入機との位置関係により左側、右側、前方をグレーで色分けしている。

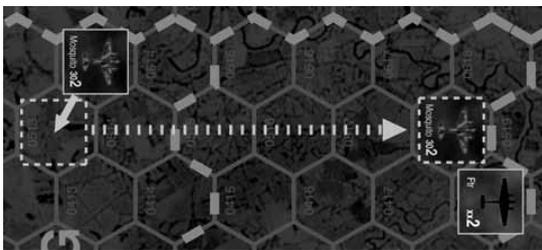
夜間戦闘機が侵入機の前方にいる場合、侵入機はまっすぐ移動する。

夜間戦闘機が侵入機の左側にいる場合、ヨークスクリューのときと同様に 1 ヘクス左に位置変更し（これに MP は必要ない）、残る MP でまっすぐ移

動する。

夜間戦闘機が侵入機の右側にいる場合、侵入機は同じように右方向に移動する。

複数の適切な防御側夜間戦闘機が Wide アーク内に存在する場合、侵入機は夜間戦闘機が占めるヘクス列のうち、もっとも近いものに向かって移動する。ヘクス列が等距離な適切な夜間戦闘機が複数存在する場合、審判はいずれか 1 つを選択し侵入機をそちらに移動させる。



**イラスト:** 侵入機のスモークは、MP が 5 となっている。もっとも近い夜間戦闘機は右側にあり、そのため 1 ヘクス右に位置変更してから、5 ヘクス前方に移動する。

### 27.2.3 追撃挙動

爆撃機移動フェイズの開始時点で、審判は防御側の夜間戦闘機を侵入機の AI レーダーで探知しているか確認すること。プレイヤー用マップに探知マーカーを配置せず、プレイヤーに探知に関して告げない点を除き、これは夜間戦闘機と同様に実施する[19.1.2]。侵入機の AI レーダーはジャミングによる影響を受けない。侵入機が AI による探知を得た場合、そのフェイズはスリット挙動の代わりに追撃挙動となる。

追撃挙動となったら、審判は探知した戦闘機の攻撃を試みるため[9.0]、侵入機を夜間戦闘機のように自由に移動させられる。

**デザインノート:** これは審判が敵となる、ゲームにおける稀な例である。審判が積極的にプレイヤーの夜間戦闘機を狩りだし、破壊することが許可される。

### 27.2.4 侵入機の戦闘

スリット挙動または追撃挙動において侵入機が目標である夜間戦闘機のヘクスに進出したならば、2 MP 未満の移動力しか消費していない場合でも[9.1]、このフェイズにおける移動を中止する。このとき、侵入機は戦闘機の視認を試みることができる。審判は直ちに捕捉された敵の視認手順に従いロールを実施し[15.1]、視認を行うこと。

なお視認マーカーをプレイヤー用マップに配置せず、プレイヤーに視認に関して告げることもしない。視認は爆撃機移動フェイズの終了時点において、すべての戦闘が実施された後に失われる。

**プレイの指針:** 審判はプレイヤーを驚かせるために、遠慮なく「ニセの」ロールを実施すべきである。

侵入機が目標を適切に攻撃できる場合(例: 夜間戦闘機を視認しており、かつ夜間戦闘機と同じヘクスにおり同じ向きである)、この時点で攻撃を実施できる[11.0]。審判はプレイヤーに攻撃を実施することを告げ、戦闘フェイズではなく直ちに解決する。斜銃(もし装備されていれば)は使用できない。侵入機は、航空機の撃墜による影響のロールを行わない[17.3]。

夜間戦闘機は、爆撃機のように侵入機の攻撃に対する反応をロールできる[17.4.4]。[16.0]も参照のこと。

夜間戦闘機が侵入機を攻撃することもできる。これは、爆撃機への攻撃と同様に扱われる。侵入機は、爆撃機のように反応できる[17.4.4]。

### 27.3 後方警戒レーダー

**デザインノート:** ネプトウン R や VR シリーズといった後方警戒レーダーは、夜間戦闘機に侵入機の接近を警戒するため配備された。

後方警戒レーダーを装備した夜間戦闘機は、侵入機の攻撃に対する反応で「警戒」の欄を使用する[17.4.4]。詳細は[16.0]も参照のこと。

各戦闘機移動フェイズの開始時点において、夜間戦闘機が移動する前に、審判は追尾の警告を行わなければならない。侵入機または爆撃機が後方警戒レーダーを装備した夜間戦闘機と同じヘクスにいるか、夜間戦闘機の後方 2 ヘクス以内にいる場合、審判は戦闘機に対する追尾警告を行うこと。

(例外: 追尾警告を引き起こした同一ヘクスの戦闘機が、他の爆撃機のように視認されているか捕捉されている場合は、追尾警告を行う必要はない) 後方 2 ヘクスに位置する航空機の数に関わらず、審判は夜間戦闘機ごとに 1 回の警告を行うだけで良い。またどのヘクスを敵が占めているのかを告げる必要もない。また審判は、航空機の機種を明らかにする必要がない。後方警戒レーダーはジャミングの影響を受けない。



**イラスト:** 警告は、侵入機または爆撃機が灰色で示されたヘクスの 1 つを占めている場合に発せられる。

### 27.3.1 緊急回避

**デザインノート:** 緊急手段として、パイロットはスロットルを最大に入れ、攻撃機を回避するための機動を実施した。

夜間戦闘機が追尾警告を受けた場合、プレイヤーは回避を宣言できる。この戦闘機移動フェイズにおいて、MP を 1 つ増加させること。回避を実施する夜間戦闘機はすべての視認と AI レーダーの探知を失う。また残るゲームターンにおいて視認や AI レーダーによる爆撃機の探知、フレンスブルクやナクソス、スリット[24.2.3、24.3.2、24.4]による探索を試みることができない。回避を実施してい

る夜間戦闘機は、眩惑されていても[17.3.2]移動中に向きを変更できる。

ここでいったん、シナリオ 10 をプレイしてみよう。

## 28.0 オプションルール

以下のルールはゲームにリアリズムを加えるものであるが、その複雑さによりプレイの速度を低下させる。

これらルールはプレイヤーと審判の双方が合意した場合にのみ使用すること。

### 28.1 コークスクリュウの追尾

**デザインノート:** AI レーダーは、回避する爆撃機を追尾する夜間戦闘機の搭乗員を補助できた。とりわけ、改良された搜索機能を持つ S バンドのレーダーは手助けとなった。

爆撃機がコークスクリュウを行った場合、夜間戦闘機の視認とレーダー探知が失われる前に、プレイヤーはダイスを振る。

航空機が爆撃機を AI レーダーで探知していない (もしくは AI レーダーを装備していない) 場合は 1 個。

P バンド、L バンド、X バンドの AI レーダーで探知しているばあいは 2 個。

S バンドの AI レーダーで探知している場合は 4 個。

夜間戦闘機がエキスパートパイロットの場合はダイスを 2 個加える。

ロール結果を読み上げ、その数字の 1 つが爆撃機の視認ナンバーと一致している場合[2.2.1]、審判はどのヘクスに爆撃機が位置変更したかを教えなければならない。ロールが実施されたら、ロールが成功したかどうかに関わらず、プレイヤーは爆撃機を追尾するか、そしてどのヘクスに夜間戦闘機を位置変更するか[17.4.3] (もし行うならば) を選択しなければならない。

## 28.2 警戒状態の爆撃機

警戒状態の爆撃機[17.4.1]は航空機データチャートに記載されたMPを増加させる(例外: 攻撃を実施していない雷撃機[26.3])。MPが2と記載されている場合は2\*となり、2\*は3となり、3は3\*となり、3\*は4となり、4は4\*となる。この速度増加により、爆撃機が他の爆撃機が占めるヘクスで移動を終了することとなる場合は、速度増加を無視すること。

警戒状態の爆撃機に対する斜銃の基本火力はゼロとなる[20.0]。

### 28.2.1 フィッシュポンド

**デザインノート:** フィッシュポンドは素早く接近する夜間戦闘機を識別するため、H2S レーダーに追加された。

H2S を装備する爆撃機は夜間戦闘機が隣接ヘクスに移動してきた場合[17.4.1]、警戒状態となる。

## 28.3 サーチライトの混乱

**デザインノート:** サーチライトの操作員は、爆撃機の近くに夜間戦闘機が存在することで、混乱することがあった。

夜間戦闘機がサーチライトゾーン内のヘクスを占めているか、サーチライトゾーンに隣接している場合、そのゾーンにおけるサーチライトの検索ではロールされるダイスの数を通常の半分とする(端数切り上げ)[14.2.1]。

引き継ぎは混乱の影響を受けず、通常通り4個のダイスをロールする[14.2.4]。

## 28.4 攻撃位置

**デザインノート:** 爆撃機に忍び寄ることで、パイロットは自機を有利な攻撃位置に機動させる時間を得ることができた。

夜間戦闘機がゲームターンにおいて最初に爆撃機を視認した際に、攻撃位置が判定される。視認ルールにおいて2つ以上の成功値がロールされない限り(2つ以上のダイス目が目標の視認ナンバーと

一致する)、不利な攻撃位置となる。

いったん攻撃位置が判定されたら、いったん視認が失われ同じターンで再度視認された場合においても、次のゲームターンまで攻撃位置が改善することはない。

戦闘機が「2回分の」視認ルールを行うか、視認フェイズにおいてすでに確立している視認の維持を行った場合、このゲームターンにおいて有利な攻撃位置となる。審判は、プレイヤーに攻撃位置が不利であるか有利であることを告げなければならない。

**例:** 戦闘機が、捕捉されたID203の爆撃機を視認するため、4つのダイスをロールする。ロール結果は3、3、4、6となり審判はプレイヤーが有利な攻撃位置にいることを告げる。

不利な攻撃位置の夜間戦闘機は火力を2減少させる。有利な攻撃位置の夜間戦闘機は、このペナルティを被らない。コークスクリューを実施した爆撃機を攻撃する夜間戦闘機は、コークスクリュー実施直前の攻撃位置が適用される。

プレイヤーは、夜間戦闘機が有利な攻撃位置を獲得するまで攻撃を延期しても良い。侵入機にはこのルールが適用されない(有利な攻撃位置にいるものとして扱うこと)。

### 28.4.1 斜銃の攻撃位置

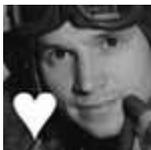
不利な攻撃位置から行われる斜銃による攻撃、上記の戦闘ダイスロールにおけるペナルティに加えて、戦闘機の記載された火力がゼロとなる。

斜銃を装備した夜間戦闘機が爆撃機を視認またはAIレーダーで探知しており、攻撃を延期するかその他の理由により攻撃できない場合、爆撃機は斜銃で攻撃を受けたときと同様に反応を実施できる[17.4]。

## 28.5 未熟なパイロット

**デザインノート:** このゲームに登場するパイロットは搭乗員全体の上位25%であり、彼らだけ

で夜間撃墜の 75%を達成していた。未熟なパイロットは、大部分を占める一般の兵士を表しており、彼らはまれにしか撃墜を達成できなかった。



一般的な夜間戦闘体験を再現するには、夜間戦闘機に未熟なパイロットを割り当て、未熟なパイロットカウンターでこれを示すこと。未熟なパイロットは視認と戦闘に不利な修正を被る。

捕捉された目標を視認する際に[15.1.1]、未熟なパイロットはダイスの数が 2 つ少なくなる。また彼らは夜間戦闘機の火力を 1 減少させ[17.1]、反応ロールを修正する[17.4]。未熟なパイロットは視認や攻撃位置の判定[28.4]において、追加の視認ダイスを利用できない[10.1.1]。

## 28.6 上級視認ルール

*デザインノート:* 多くの夜間戦闘機は後方視界が不十分であった。

夜間戦闘機が、機体の前方円にない捕捉された目標の視認を試みる場合、ダイスを 2 個減少させる。なお前方円とは、AI レーダーの Hemi アークと同じである[19.1.1]。

Ta154 はこのルールの影響を受けない。代わりに航空機データカードのルールを適用すること。