

パイロット/搭乗員作成表

訓練水準

乗員の質	優良(Ex.)	良好(G)	平均(Av.)	限定(Lim.)	劣悪(P)
ベテラン(Vet.)	1-3	1-2	1	1	—
基幹(Reg.)	4-8	3-7	2-6	2-4	1-4
初級(Nov.)	9-10	8-9	7-9	5-8	5-7
訓練(Gr.)	—	10	10	9-10	8-10

・乗員ごとに1回DR;該当の訓練水準の下の数値に当てはめ、左の乗員の質を参照する。
例:訓練水準良好(G)の場合、ダイスの目が6であれば基幹兵となる。

乗員の資質

資質レベル	視力(Eyesight)	体力(Fitness)	自信(Confidence)
優良	1-2	1-3	1-2
平均	3-9	4-8	3-8
劣悪	10	9-10	9-10

・乗員ごとに、各資質につき1回、計3回DR;該当の資質の下の数値に当てはめ、左を参照すると資質レベルが確定する。

・視力:視認判定修正 優良=-1 劣悪=+1

・体力:GLOC判定/救出判定修正 優良=-1 劣悪=+1

・自信:操縦不能判定/方向感覚喪失判定/救出判定 優良=-1 劣悪=+1

乗員の特殊技能

特殊技能	シエラ・ホテル (S.H.)	タクティクス・マスター (T.M.)	コンバット・ヒーロー (C.H.)
ベテラン	1	1-3	1-2
基幹	1	1-2	1
初級	1	1	—

・ベテラン、基幹、初級の乗員は、各特殊技能につき1回、計3回DR;該当の数値以下の出目で、その特殊技能を獲得する。

・タクティクス・マスターの獲得DRには、以下の修正が適用される。訓練水準が優良=-1;訓練水準が限定、もしくは劣悪=+1

射出/自力脱出(B.O.)判定表

射出座席

	無し(B.O.)	初期	標準	最新
—	7	8	9	9
L/2L	6	7	8	9
H/D	5	6	7	8

撃墜:損傷悪化による場合

3	5	6	8
---	---	---	---

撃墜:攻撃力6以下の攻撃による場合

2	4	6	7
---	---	---	---

撃墜:攻撃力7以上の攻撃による場合

1	2	4	6
---	---	---	---

・脱出の試みにつき1回DR;下記の修正適用後、該当の数値以下の出目で脱出に成功する。

・自力脱出(B.O.)は、脱出時の航空機の速度が4.0以下で、かつ地上からの高度が4以上でなければ実施できない。

射出/自力脱出判定修正

1. 地形追従飛行中	=+1
2. 地上からの高度が1もしくは2	=+1
3. 航空機の速度が3.0以下	=-1
4. 航空機の速度が5.0以上	=+1
5. 航空機の速度が超音速以上	=+3

救出判定表

DR	1-3	4-5	6-10
結果	P.O.W.	M.I.A.	救出

救出判定修正

1. 友軍地域上空で脱出	=+2
2. 敵軍地域上空で脱出	=-2
3. 搜索/救出部隊が存在	=+2
4. 体力の優/劣	=+1/-1
5. 自信の優/劣	=+1/-1

パイロット/搭乗員 能力別修正早見表

	特殊技能			乗員の質				資質		
	S.H.	T.M.	C.H.	Vet.	Reg.	Nov.	Gr.	Eye.	Fit.	Con.
イニシアティブ	+1	+1	+1	+1	0	-1	-2	0	0	0
視認	0	-1	0	0	0	+1	+2	+1/-1	0	0
レーダー	0	-1	0	-1	0	+1	+2	0	0	0
兵器発射	0	-1	-1	-1	0	0	+1	0	0	0
機関砲射撃	0	0	-1	-1	0	+1	+2	0	0	0
対地攻撃	0	0	-1	-1	0	+1	+2	0	0	0
操縦不能	+1	0	0	+1	0	-1	-2	0	0	-1/+1
操縦不能回復	-1	0	0	-1	0	0	+2	0	0	0
GLOC	0	0	0	0	0	-1	-2	0	-1/+1	0
方向感覚喪失	0	0	0	+1	0	0	0	0	0	-1/+1

・シエラ・ホテルパイロットは、アドバンテージの順位を1ランク上昇可能。

・これらの修正は、チャートの各項目にも存在している。

キャンペーンシナリオにおける乗員損失 V.P.

乗員の運命

乗員の質	死亡	M.I.A.(行方不明)	P.O.W.(捕虜)
訓練(Gr.)	6	2	10
初級(Nov.)	8	4	10
基幹(Reg.)	10	6	12
ベテラン(Vet.)	15	8	15
コンバット・ヒーロー	+6	+2	+10

パイロットの質による飛行制限

訓練(Gr.)	1. ET 旋回不可、スナップ旋回不可。 2. 地形追従飛行不可、VIFF 機動不可。 3. VTOL 飛行、垂直反転機動不可。 4. 高ピッチ率能力使用不可。 5. ミサイルからの回避行動不可。 6. ロール機動による方向感覚喪失の危険。 7. 垂直上昇/降下による方向感覚喪失の危険。 8. GLOC 修正=-2
初級(Nov.)	1. 垂直反転機動不可。 2. 高ピッチ率能力使用不可。 3. パーチカル・ロールによる方向感覚喪失の危険。 4. GLOC 修正=-1

パイロットの質によるダメージ・コントロール制限

訓練(Gr.)	ダメージ・コントロール不可。ただし、複座機のクルーが基幹兵かベテラン兵であるなら、基幹兵と同様にダメージ・コントロールを実施可能。
初級(Nov.)	損傷の悪化を防ぐには、2ターン連続したダメージ・コントロールが必要。ただし、複座機のクルーが基幹兵かベテラン兵であるなら、基幹兵と同様にダメージ・コントロールを実施可能。