

AIR POWER Air to Ground Attack Table(空対地攻撃表)

対地攻撃投下/射出ポイント

対地ロケット弾 降下攻撃		水平爆撃					降下爆撃				
		低落下抵抗			高落下抵抗		低落下抵抗			高落下抵抗	
水平 射程	対応 高度	水平 距離	対応 高度	DR 修正	対応 高度	DR 修正	水平 距離	対応 高度	DR 修正	対応 高度	DR 修正
0	—	0	—	—	T-2	-1	0	1-3	-2	1-3	-1
1	T-4	1	1-2	0	3-6	0	1	4-6	-1	4-8	0
2	1-8	2	3-4	0	7-10	+1	2	7-10	+0	9-14	+2
3	2-12	3	5-6	+1	11-14	+2	3	11-12	+1	15-20	+4
4	2-10	4	7-8	+2	15-18	+3	4	13-15	+2	—	—
5	3-10	5	9-10	+3	19-24	+5	5	16-20	+4	—	—
6	4-9	6-7	11-15	+5	25-32	+7	6-7	—	—	—	—
7	4-7	8-9	16-25	+7	33-40	+9	8-9	—	—	—	—
8	4-5	10-12	26-40	+8	—	—	10-12	—	—	—	—

対地ロケット射程修正

実測射程	DR 修正
1-4	0
5-6	+1
7	+2
8	+3
9-10	+5

※TFF 実施機: +2

照準時間表

爆撃照準器	照準時間(FP)
手動(Manual)	2/3 × 速度
弾道計算(Ballistic)	1/2 × 速度
コンピュータ(Computed)	1/2 × 速度
第三世代(Advanced)	1/3 × 速度
・端数切り捨て（最低 1FP は必要）	
・照準未完了は攻撃 DR+3	
・照準完了は照準器の修正加算	
・旋回/機動不可 ET 旋回後には回復期間必要	

最終攻撃力 (FAS) 算定表

・単独使用

全兵器	修正なし
・複数投下/発射（端数切り上げ）	
機関砲、GP（スナップ・ショットは 1/2）	全攻撃力の和
CBU、RP	全攻撃力の和
BB、BG	全攻撃力の 2/3
RK の斉射	全攻撃力の 2/3
FAE	全攻撃力の 1/2
・対副次目標*（端数切り下げ）	
CBU、4 基以上の RP	主目標 FAS の 2/3
火炎弾(Fire)、ナパーム(Napalm)	主目標 FAS の 2/3
その他の全兵器	主目標 FAS の 1/3

※目標別（硬軟、歩兵、POL、建物、滑走路など）の攻撃力修正に注意

*オフセット爆撃は常に副次目標として解決

掃射/ロケット弾攻撃高度要件

- ・水平飛行中は、自機と同じか 1 レベル低い目標にのみ攻撃可能
- ・降下中のロケット弾攻撃は、対地攻撃投下/射出ポイント表に従う
- ・降下中の掃射は、攻撃の前か後に LOA 上で VFP の消費により高度を下げる必要あり

空対地攻撃結果表

FAS-TDS 攻撃比

DR	1-4*	1-3	1-2	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	8-1	10-1	12-1*
0-	S	D	2D	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
1	S	D	2D	2D	K	K	K	K	K	K	K	K	K
2	S	S	D	D	2D	2D	K	K	K	K	K	K	K
3	—	S	S	D	2D	2D	2D	2D	K	K	K	K	K
4	—	S	S	S	D	2D	2D	2D	2D	K	K	K	K
5	—	—	S	S	D	D	D	2D	2D	2D	K	K	K
6	—	—	—	S	S	D	D	D	2D	2D	2D	K	K
7	—	—	—	—	S	S	D	D	D	2D	2D	2D	K
8	—	—	—	—	S	S	D	D	D	D	2D	2D	K
9	—	—	—	—	—	S	S	D	D	D	D	2D	2D
10+	—	—	—	—	—	—	S	S	S	D	D	2D	2D

*1-4 以下の比率は1-4で、12-1 以上の比率は12-1で解決する。

対地攻撃修正

損傷 L/2L S	+1	N(初級)パイロット/クルー	+1	レーザー誘導爆弾/滑空爆弾/ロケット	-4
損傷 H S	+3	G(訓練)パイロット/クルー	+2	スマート滑空爆弾/ロケット S	-4
損傷 C S	+3	V(ベテラン)パイロット/クルー	-1	トス爆撃 水平距離 1 ヘクスにつき	+1
照準未完了	+3	CH(コンパット・ヒーロー)パイロット/クルー	-1	側方トス爆撃 水平距離 1 ヘクスにつき	+2
照準完了(爆撃照準器)	可変	ナパーム/火炎弾; 投下高度-目標高度=X	+X	レーザー・トス爆撃 水平距離 2 ヘクスにつき*	+1
副次目標	+3	BB/BG クラス兵器の一斉投下3発ごとに	-1	特記:	
爆弾投下地点	可変	追加照準(追尾); 最小照準時間+速度の 1/3 毎に↑-1 *	-1 *	*視認されていない目標なら水平距離 1 ヘクスにつき+1	
ロケット弾攻撃の射程↑	可変	煙幕による指示	-1	↑誘導ロケットの攻撃には、追尾と射程の修正は適用しない。	
機関砲掃射射程3-4	+2	レーザーによる指示+レーザー追尾装置(LST)	-1	* 追尾の修正は最大-2 まで。	
掃射/ロケット弾 旋回率	可変	RCG(無線指令)ロケット/CG 滑空爆弾	-2	S スマート兵器の攻撃には、地形と発射航空機の損傷修正、誘導方式の修正のみが適用される(DP を使用していれば爆撃照準器修正も適用)。	
地形修正 S	可変	ACG(自動指令)ロケット	-3		