

空対空機関砲/ロケット弾命中修正表

航空機

スナップショット*	+1
損傷 L/2L	+1
損傷 H	+2
損傷 C	+3
RE レーダー照準	-1
CA レーダー照準	-2
IG レーダー照準	-3
SSGT; 1/3FP 消費につき	-1
目標のサイズ	±X
旋回率	+Y
CCA テクノロジー*	-2

*機関砲にのみ適用

*ロケットにのみ適用

アングル・オフ

0ライン	-2	120°	+4
30°	±0	150°	+4
60°	+2	180°	+3
90°	+4	180ライン	+2
垂直攻撃(目標が水平飛行中) +2(1)			

乗員;パイロットのみ考慮

V(ベテラン)	-1
CH(コンバット・ヒーロー)	-1
N(ノービス;初級)	+1
G(グリーン;訓練)	+2

航空機損傷表

攻撃力										
DR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0-	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
1	C	C	K	K	K	K	K	K	K	K
2	H	H	C	K	K	K	K	K	K	K
3	L	H	H	C	K	K	K	K	K	K
4	L	L	H	H	C	C	K	K	K	K
5	L	L	2L	H	C	C	C	K	K	K
6	L	L	L	H	H	C	C	C	K	K
7	—	L	L	L	H	H	C	C	C	K
8	—	—	L	L	2L	H	H	H	C	C
9	—	—	—	L	L	2L	H	H	H	C
10+	—	—	—	—	L	L	2L	H	H	H

損傷判定修正

1. 目標がすでに損傷を受けている 右1コラムシフト
2. スナップショットによる命中 左1コラムシフト
3. ロケット弾/ミサイルの直撃 -2
4. 目標の脆弱性(Vulnerability) ±X

損傷の累積

3×L	=H
2×H	=C
2×C	=K
C+H	=K

損傷の悪化

現在の損傷	DR 判定値	悪化した損傷
L または 2L	2	H
H	3	C
C	4	K

航空機損傷影響表

—	微損傷;この命中の効果はない。
L	軽損傷;ET 旋回不可、高ビッチ航空機能力喪失、低ロール率
2L	軽損傷;Lの影響に加え、BT 旋回不可、旋回/機動の準備移動 FP+1
H	重損傷;2Lに加え、ミリタリーおよび AB 推力半減、CCC 半減、ロール機動、超音速飛行不可。システム損傷表で1回DR。
C	大破;Hに加え、AB 使用不可、HT 旋回不可、煙発生、全テクノロジー喪失、システム損傷表で追加DR。
K	破壊(撃墜);ゲームから取り除く。
特記	H/Cの損傷を受けている航空機の速度が、飛行終了時に超音速であった場合、ダメージ・コントロールを行っていても2回の損傷悪化判定を実施する。

システム損傷表

DR	致命的損傷
1	コクピット;パイロット死亡。撃墜とみなす
2	コクピット;クルー死亡。複座機の利点喪失、レーダー、兵器テクノロジー喪失。爆撃システムは手動となる。
3	エンジン;エンジンが1基、恒久的なフレーム・アウトとなる。
4-5	レーダー;すべてのレーダー機能喪失。
6-7	ECM;すべてのECM機能喪失。
8	攻撃システム;対地攻撃不可。機外装備投棄。
9	機関砲;内装機関砲、ガン・ポッドのすべてが使用不可。
10	テクノロジー;全テクノロジー機能喪失。

空対空ロケット弾命中ナンバー表

ロケット弾戦力値										
射程	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6
2	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5
3	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
4	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2
攻撃力	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8

※射程とロケット弾戦力値を交差して求めた数値が基本命中ナンバーである。命中が得られた場合、戦力値に対応する攻撃力を用いて損傷判定を行う。

CCA テクノロジー適用要件

- ・空対空レーダー・ロックオン
- ・TT 旋回不可
- ・1高度レベルを超える上昇/降下不可

空対地ロケット弾の対空使用

・単体ロケット弾×10	1戦力
・小型ロケット・ポッド(7発以下)	0.5戦力
・中型ロケット・ポッド(8~19発)	1戦力
・大型ロケット・ポッド(20発以上)	2戦力

空対空ロケット弾の対地攻撃使用

空対空ロケット1戦力=2軟目標/1硬目標攻撃力