

ゼロ以外の結果では、再びダイスを振ってその目を2で割り、端数を切り捨てる。これで、さきの方向から何ヘクス目に計画射撃ヘクスがあるのかが確定する。

次に計画射撃を行う高度を決める。ダイスを2回振り、各々の目を2で割る(端数切り捨て)。1 回目の結果から2回目の結果を引く。引いて出た結果(プラス・マイナスに関係なく)に目標機のターン開始時の高度を足す。最終的に出た結果が、計画射撃の行われる高度となる。プレイに使用する重AAAにつきこの手順を繰り返す。

24.7— 密集隊形と AAA 射撃

照準射撃は密集隊形全体を 1 つの目標とみなす。命中判定には-1の修正が適用され、命中したら、どの航空機が命中したのかをランダムに決める。また、命中が決まった時には、隊形内の他機についても各々ダイスを振り、その目が1であればその航空機にも命中となる。ジレンダの効果は適用し、損傷は通常どおりに解決する。弾幕射撃と計画射撃では各航空機を通常どおり攻撃する。

※第 25 章— 地対空ミサイル (SAM)

地対空ミサイル(SAM)ユニットは、1 両または複数からなるミサイル搭載車両、携帯型 SAM を装備する 1 個歩兵チーム、もしくは目標追尾レーダー(TTR)の周囲に並べられたミサイル発射機のグループから構成されている。

SAM のタイプ: SAM のタイプには、IR 誘導、レーダー誘導、光学誘導、レーザー誘導がある。SAM ユニットのカウンターに記載された特性の中には、別々の SAM のタイプに関する項で説明されているものがある。また、カウンターに記載された情報の読み方については、ユニット識別表に例示されている。下記のルールはすべてのタイプの SAM に適用されるものである。

SAM ミサイル・データ表: SAM のタイプ別にデータをまとめた表がいくつかあるが、これらは空対空ミサイル・データ表と同じような書式である。ただし、ブースト(飛行)と最低高度に関する記載事項は SAM 独特のものである。

SAM の飛行: SAM は、AAM の飛行ルールを使用して航空機への攻撃を行う。以下に、AAM と SAM の相違点をあげる。

・**発射:** SAM は、空対空ミサイルフェイズでなく、SAM 活動フェイズに発射される。発射判定は、空対空ミサイルと同様に行われる。発射が成功した場合、ミサイルは発射したユニットのヘクスに置かれる。方向は自由である。

・**ブースト飛行:** 発射したターンにのみ、SAM にはブースター段階が設けられる。その間、ミサイルは誘導制御のもとで加速中の状態にある。ブースト飛行中のミサイルは、起爆状態になく、また SAM ミサイル・データ表の“ブースト”の欄にある数値に等しい FP を使用するまで機動を開始できない。

ブースター段階の間は、ミサイルは直進および／または高度上昇にのみ FP を使用できる。航空機は、ブースト飛行にあるミサイルの攻撃を受けることはない。**ブースト飛行を完了した時点で安全解除状態となり**、通常の飛行を開始できる。空対空ミサイルと同様に、安全解除状態となったら即座にスナップ旋回も可能となる。

・**速度:** サステナ・モーターを使用して飛行する各ターンの SAM の速度減衰係数は 1.0 であるが、旋回、機動、上昇などによる速度の損失は起きる。

SAM 活動フェイズ: プレイの手順拡張版には、SAM 活動フェイズでとられる手順が略述されている。電子戦と SAM ユニットの能力を適正に示すため、この手順は正確に守ること。

SAM ユニットの特性: SAM ユニットの特性を 1 つ以上有する。

・**即応 (Quick Reaction) 能力:** SAM 活動フェイズでは、ロックオンが行われる機会が 2 回ある。『即応能力』を有する SAM ユニットの、ロックオンを両方の機会を試みることができる。その他の SAM は 2 回目にのみロックオンを試みることができる。最初のロックオンの試みは、SAM 発射の試みよりも前に行われるため、即応 SAM は同じターンに目標を捕捉しての発射が可能となっている。

注: すべての歩兵携帯型 SAM は即応能力を持つものとする。

・**斉射 (Volley) 能力:** SAM ユニットの『斉射能力』が与えられており、これはカウンターに示されている。これは、1 ターンに発射できるミサイルの最大数である。これは、ユニットが一度に誘導できるミサイルの最大数でもある。IR および CW ミサイルは例外で、これらについては後述する。同じユニットから 1 つの目標に対して 1 ターンに複数のミサイルを発射した場合、“後続”ミサイルのルール(14.3 項)が適用される。

・**発射準備 (Ready) ミサイル:** SAM ユニットの『発射準備ミサイル』数が決まっており、これはカウンターに示されている。これは、各ゲームの開始時に、発射準備ができていたミサイルの総数である。プレイ中に、ユニットが消費したミサイルの数を記録しておくこと。発射または発射に失敗したミサイルは、発射準備ミサイルの消費とみなす。すべてのミサイルが発射された場合、そのユニットのミサイルは使い果たされたものとみなされ、もはや航空機へ発射することはできないが、目標として地図盤にとどまる。

注: 歩兵 SAM ユニットの、シナリオで示された数の発射準備ミサイル(装填されたミサイルランチャー)を持っている。シナリオで言及していない場合、ゲーム開始時に装填されているミサイルランチャーは常に 2 機である。

・**SAM 再装填 (Reload) 能力:** すべての歩兵 SAM および、『自動再装填 (Auto-Reload) 能力』があると示されている SAM ユニットの、プレイ中に消費した発射準備ミサイルの補充を試みることができる。そのターンにミサイルの発射や誘導を行っていない SAM ユニットの、再装填を実施できる。ユニットは以下の方法で消費した分のミサイルを補充できる。

a) **歩兵 SAM:** 空のミサイル発射機につき、そのターンのターン終了管理フェイズにダイスを振る。その目が 3 以下であれば、再装填される。

b) **自動装填能力のあるユニット:** 発射準備ミサイルが 2 消費されると、各ターンのターン終了管理セグメントに、ユニットが有する予備ミサイルが自動的に装填される。

シナリオでは通常、ユニットが使用できる再装填ミサイルの数が記されている。もし、シナリオで言及していなければ、もともとの発射準備ミサイル 1 発につき 2 回の再装填が可能である。

・**多目標交戦 (Multi target Engagement) 能力:** ユニットの斉射数に下線が引かれているものは、『多目標交戦能力』を有しており斉射数と同数の異なる目標へのロックオンの試行／獲得ができる。また、発射したミサイルを各目標へ 1 発以上割り当てること、ロックオンを得ている異なる目標へ同時にミサイルを発射し誘導できる。この場合でも、一度に空中に存在できるミサイルの数は、斉射数の分までである。

SAM ユニットへの損害の影響: 制圧状態の SAM ユニットは、ミサイルの発射／誘導ができない。SAM ユニットに“D”損害が与えられるたびに、それがユニットを除去しなければ、残っている発射準備ミサイルと再装填用ミサイルのそれぞれ半数(端数切上げ)が破壊される。レーダー誘導 SAM は、ARM の命中によりレーダーが破壊された場合に使用不能となりうる(25.3 項参照)。

SAM の最小高度飛行能力: SAM は、ミサイル・データ表に記載の(地上からの)最小高度を下回る高度にいる目標に対しては、ミサイルの発射／誘導ができない。もしミサイル・データ表の最小高度の欄に T とあれば、この SAM は TFF を行っている目標へも発射できる。T のあとに数字がついていれば、TFF を行う目標に対する攻撃判定にそれを修正値として適用する。

25.1—早期警戒レーダー (EWR) および SAM への目標情報伝送

早期警戒レーダー(EWR): EWR は、SAM ユニットのロックオン獲得を助ける。EWR が統合防空組織(IADS)の一部をなしていれば、EWR は IADS 内のユニットへレーダー情報を伝送できる。EWR が SAM ユニットと一体型であれば、その EWR はレーダー情報を、自身の目標追跡レーダー(TTR)へ伝送できる。シナリオではレーダー情報伝送の指揮系統を規定している。情報伝送に CCU が必要であれば、シナリオにその旨が明記されている。

情報伝送の手順: 1 個の EWR は、1 ターンに IADS 内の各ユニットに 1 回の情報伝送を試みることができる。複数の異なる SAM ユニットに単一目標の情報を伝送したり、異なるユニットに異なる目標の情報を伝送することができる。

EWR が情報伝送を行うには、その EWR が探知している目標のうち、どの情報をどの SAM ユニットに伝送するかを宣言する。そこでダイスを振り、適切な修正を加える。結果が 7 以下であれば情報伝送に成功する。情報伝送が成功すれば、SAM ユニットのロックオンの試みに-3 の修正がつく。

EWR による目標探知: EWR は、機上レーダーと同じ手順で航空機の探知を行うが、この場合はレーダー表の EWR の行を使用する。EWR は、機上レーダー索敵／ロックオン・フェイズにレーダー探索を行う。EWR は全方位の索敵能力を持つため、作動中の EWR (ジャミングを受けておらず、制圧状態になく、スイッチを切ってもいない)の LOS 内の航空機はすべて目標となりうる。“The Speed of Heat!”では、EWR の ECCM 値は 0 である。

レーダー地上探知範囲: TFF を行っている航空機は、“MTI”(移動目標指示)能力を持つ EWR か、“T”(地表)レベル飛行可能な SAM の LOS の 20 ヘクス以内に入るまで、レーダーによる探知やロックオンを受けない。高所にある(航空機より高度の高い地形にいる／艦艇のマストに装備されている／高いタワーに据えられている)レーダーの探知範囲は 60 ヘクスにまで延びる。

25.2—IR 誘導 SAM

ミサイル・データ表: 歩兵携帯 IR SAM と車載 IR SAM ユニット用のデータ表が用意されている。AAM とは異なり、IR SAM には発射可能領域(Launch Envelope)ではなく、その代わりに最大ロックオン射程(max lock-on range)が与えられている。

シーカー・ヘッドのタイプは、AAM とまったく同じに扱う。IR SAM は、同じシーカー・ヘッドを持つ空対空 IRM と同様のアングル・オフの制約と、追尾の要件を満たす必要がある。

目標捕捉と発射: すべての IR SAM ユニットは、即応(Quick Reaction)能力を有する。SAM 活動フェイズにミサイルを発射するには、目標に対して事前にシーカーが目視ロックオンしている必要がある。

シーカーのロックオン手順: 目標が視認されており、かつ最大ロックオン距離(2 高度レベルの差につき 1 ヘクスの距離と換算)内であれば、SAM 活動フェイズにある 2 つのロックオン機会(第 5、第 8 セグメント)のどちらか、もしくは両方でダイスにより判定する。

SAM 発射機または SAM 発射車両ユニットにつき、1 度に 1 回のロックオンを試みられる。各ユニットは、一度に 1 つのロックオンのみを維持できる。ロックオン判定の値が、カウンターに記された目視ロックオン・ナンバー以下であれば、目標捕捉(ロックオン)となる。ロックオンは、LOS が途切れるか、航空機が最大ロックオン距離よりも遠ざかるまで維持される。

指揮管制ユニット(CCU): SAM と連携する指揮管制ユニット(CCU)の有無は、目標捕捉の判定に影響を及ぼす。CCU の指揮範囲(常に 4 ヘクス以下である)内いる IR SAM ユニットは、早期警戒レーダーからの情報伝送による利点も得られる。これについては、シナリオの特記を参照すること。

25.3—目標追尾レーダーとレーダー誘導 SAM

レーダー誘導の地対空ミサイルには、ビーム・ライディング(BR)、指令誘導(CG)、持続波レーダー・ホーミング(CW)、およびミサイル経由目標追跡(TVM)の 4 つの誘導方式がある。

目標追尾レーダー(TTR): すべてのレーダー誘導 SAM は、目標のロックオンとミサイルの誘導に TTR を使用する。TTR が装備されているユニットは、カウンターの表にレーダー周波数コードが記載されており、裏面の光学(目視)ロックオン・ナンバーの隣にはレーダー・ロックオン・ナンバーが記載されている。

TTR ロックオン: TTR ロックオンの試みは、SAM 活動フェイズの通常のロックオンの機会(第 8 セグメント)に行える。この際に、レーダーはスタンドオフ・ジャミングを受けていたり、それまでの攻撃により制圧状態にあってはならない。視認の必要はないが、目標へは LOS が通じている(地形に遮蔽されていない)必要があり、かつ目標が TTR の追跡距離内になくなくてはならない。

ダイスを振り、AJM や BJM の存在と SAM ユニットのミサイル ECCM 値を加味した修正を行う。その結果が、カウンターに記載のロックオン・ナンバー以下であれば、目標はロックオンされる。

ジャミング効果: BJM によるスタンドオフ攻撃を受けている TTR は、ロックオンの試みができない。AJM を装備した航空機や、ノイズ・モードにある BJM の有効アーク内にいる航空機は、ジャミング・ナンバーを自機に対するロックオンの試みへのダイス修正として使う。この修正値は、SAM ユニットの TTR の ECCM 能力によりゼロにまで減少しうる。

HOJ 能力: ホーム・オン・ジャム(HOJ: 対ジャミング追尾)能力を持つミサイルを搭載したレーダー誘導 SAM ユニットは、BJM ノイズやスタンドオフ・ジャミング攻撃を行っている航空機に対して、以下の要領で HOJ モードでの発射を選択できる。

- ・スタンドオフ攻撃による妨害を受けているユニットは、そのスタンドオフ攻撃を行っている航空機に対して発射できる。
- ・BJM のいずれかのモードを使用している航空機に通常のロックオンが失敗した場合でも、HOJ ミサイルを発射できる。

注: バラージ・ジャミング中の目標へ通常の誘導飛行を行っている HOJ 能力のあるミサイルは、飛行中にロックオンが破断した場合に HOJ モードへと切り換えることができる。

HOJ ミサイルの目標が、自身の BJM の使用を止めた (SAM 活動フェイズに宣言する) 場合、ミサイルはプレイから除かれる。ただし、もとの発射ユニットが、通常の誘導を再開できるよう SAM 活動フェイズの終了時までにはロックオンを得られれば別である。

追尾の要件: レーダー誘導 SAM が目標への追尾を継続するには、各比率飛行セグメントの終了時と、ターンの終了時に以下の条件を満たす必要がある。

- ・**ビーム・ライティング (BR):** 目標をミサイルの 180° アーク内に収め続けており、かつ SAM ユニットのいるヘクスの中心と目標のいるヘクス／ヘクスサイドの中心を結ぶ直線から 3 ヘクス以上離れてはいけいない。
- ・**指令誘導 (CG):** 目標をミサイルの 120° +アーク内に収め続けていること。
- ・**持続波レーダー・ホーミング (CW):** 目標をミサイルの 150° +アーク内に収め続けていること。
- ・**ミサイル経由目標追従 (TVM):** 指令誘導と同じ。
- ・**HOJ モード:** ビーム・ライティングと同じ。

さらに、TTR はロックオンを維持していなくてはならず (HOJ SAM は例外)、またミサイルは、ターン終了時における航空機との距離がターン開始時よりも離れていてはならない。

TTR ロックオンの破断: SAM 活動フェイズ中に TTR ロックオンが破断する状況は以下のとおり (電子戦表 2 も参照)。

- ・目標が、チャフ PPL を搭載しており、BR、CG、CW、TVM の SAM ユニットへのロックオン破断判定に成功する。
- ・目標が、ミニ・ジャマー PPL を搭載しており、BR、CG、CW、TVM の SAM ユニットへのロックオン破断判定に成功する。
- ・目標が SAM ユニットの TTR 周波数に対応する DJM を装備しており、ロックオン破断判定に成功する。
- ・SAM TTR が BJM のスタンドオフ・ジャミング攻撃による妨害を受ける。
- ・SAM の所有プレイヤーが、ロックオン破断やレーダー・シャットダウンを選択する (第 26 章: ARM を参照)。

飛行フェイズ中に TTR ロックオンが破断する状況は以下の通り。

- ・SAM ユニットが、制圧以上の戦闘結果を被る。もしくは、前のターンの攻撃によりまだ制圧状態にある。
- ・SAM の所有プレイヤーが、ロックオン破断を選択する。
- ・目標が地形の遮蔽を受ける。

ただし、地形遮蔽が生じた時点で以下の事項を考慮すること。

- ・ミサイルが上昇、降下や機動を行っておらず、その飛行セグメントでは直進のみ行っている場合は、プレイから除かれなない。もし、航空機が現在の飛行中もしくは飛行終了時に地形遮蔽の状態から再び姿を見せた場合、ミサイルを発射した SAM ユニットは、即座に再捕捉の判定を行える。これは通常のロックオンと同様に判定する。もし、これに成功した場合、ミサイルは通常の飛行を再開できる。失敗した場合には、プレイから除かれる。

無誘導発射: これは敵を欺くための“汚い罠 (Dirty Tricks)”の一種である。CG や TVM SAM は、(ロックオンせずに) 無誘導の発射を選択できる。無誘導発射は、ミサイルの上昇率を指定したうえで実行される。上昇率は、ヘクス進入ごとに行う高度レベルの上昇で表す (2:1 であれば 2 ヘクス前進することに 1 レベル上昇など)。ミサイルはその比率どおりに FP を使用する。ミサイルは、後のターンに誘導状態となるまでは、他に何もできない。無誘導で発射したターンには、誘導状態とすることはできないが、無誘導で発射した次のターンから数えて 5 ターンを経るか、ミサイルの飛行時間を使い果たすまで (どちらか早く来たほう)、プレイから除かれることはない。

誘導状態とするには、発射ユニットが目標に対してロックオンを得る必要があり、またミサイルは追尾の要件を満たしていなくてはならない。ロックオンを得たが、ミサイルの追尾条件が満たされない場合、ミサイルはプレイから除かれる。ミサイルを誘導状態で発射して、その後で無誘導状態とすることはできない。SAM が無誘導で発射された場合、航空機の RWR には発射信号が受信されないの、発射警報が鳴らない (目視するまで回避行動をとれない: 19.3)。

25.4— 光学／レーザー誘導ミサイル

光学および／またはレーザー誘導 SAM は、OG もしくは LG の略号で表す。レーダー誘導ミサイルには、光学誘導をバックアップ・モードとして備えているものがある。

OG/LG の目標捕捉: IR SAM と同様、OG/LG SAM は目標に対し目視ロックオンしなくてはならない。目視ロックオンを得るためには、目標を視認しており、かつミサイルの最大ロックオン距離内でなくてはならない。歩兵携帯 OG ミサイルの最大ロックオン距離は表に記載されている。その他の OG ミサイルは TV システム (場合により IR 光学システム) を使用しており、その最大ロックオン距離は航空機の視認ナンバーを 6 倍したものとなる。

ロックオンの判定は、IR SAM と同様に行うが、歩兵携帯でない OG/LG タイプの SAM のロックオンには、視認表にある V.A.S の距離による修正が適用される。

誘導の要件: 光学／レーザー誘導ミサイルは、基本的に短射程で LOS 上の目標に対して使用する兵器である。大半の OG SAM は、ミサイルの後方噴射炎をもとに誘導を行う。したがって、ミサイルはそれを発射したユニットの LOS 内に居続ける必要がある。レーザー誘導 SAM は、目標に向けられたレーザー・ビームに乗って飛ぶものである。そのため両方とも BR タイプのレーダー誘導 SAM と同じ追尾要件を満たす必要がある。

OG 誘導の制限: SAM ユニットは、一度に 2 発以上の OG ミサイルを扱えない。そのため、ユニットの注やシナリオで述べられていない限り、斉射できない。

OG/LG ミサイルの利点: OG/LG SAM にはジャミングは効果がなく、デコイの影響も受けにくい。目標機は、OG/LG SAM では RWR の警告を受けないため、回避行動をとるにはそれを視認しなくてはならない。

両用誘導 (Dual Guidance) モード: 多くのレーダー誘導 SAM には、光学誘導のバックアップ能力がある。こういった両用モードの SAM は、同時に光学とレーダーによるロックオンができるが、同一目標に対してしか行えない。光学誘導は、レーダーより前のターンや後のターンにロックオンを得ることが可能である。

発射にあたって両モードによるロックオンがなされている場合、バックアップ光学モードを使用せざるをえなくなるまで、レーダー誘導を常に優先して使用しなければならない。レーダー・ロックオンができなかった場合や、発射前に(ジャミングやシャットダウンなどで)破断しても、目視ロックオンができていながら SAM を発射して光学的に誘導できる。ミサイルの飛行中にレーダー・ロックオンを失っても、目視ロックオンがすでになされていれば OG モードで飛行継続ができるが、そうでなければミサイルを地図盤から取り除く。2 発以上のミサイルが誘導状態にある場合、OG 誘導の制限により 1 発を除いて残りのすべてを地図盤から取り除く。いったん OG バックアップ・モードになれば、光学誘導によるミサイルの飛行が何らかの理由により終了するまで、SAM ユニットのレーダー・モードへ復帰することはできない。

※第 26 章—対放射源ミサイル (ARM)

対放射源ミサイル (ARM) は、敵のレーダーを攻撃するミサイルである。ARM は、シーカー・ヘッドが探知できる周波数で作動しているレーダーのみを攻撃する。ARM が搭載しうるシーカー・ヘッドのタイプは、単に 1 つの周波数を対象とするものから、複数の周波数に対応する洗練されたものまで多岐にわたっている。各 ARM のシーカー・ヘッドのタイプについては、ARM データ表を参照。

ARM の発射: ARM は、発射モードにより 1 ターンに 3 回ある発射機会のうち 1 つを選んで発射できる。モードには 3 つのタイプがあるが、すべての ARM が 3 つのモードを使用できるわけでない。各モードについては以下のとおり。

1) 自衛モード: ARM は、SAM 活動フェイズに、ARM 搭載機に対して行われる SAM TTR ロックオンの保持や獲得に対応して発射する。これには照準は不要であるが、このモードを使える ARM は少ない。

2) 直接射撃モード: ARM は、照準要件を満たせば航空機の飛行中のどの時点でも発射できる。このミサイルは、発射後に上昇できない。発射機は、水平または降下している必要がある。

3) 撃ち上げモード: ARM は、空対空ミサイル発射フェイズに、撃ち上げ方式を利用してより遠距離から発射する。発射機は上昇している必要がある。

注: すべての ARM は、直接射撃や撃ち上げモードでの発射を行えるが、AGM-122 サイドアームは例外的に直接射撃しか行えない。

ARM 発射手順: ARM の発射には 3 段階の手順がある。まず、目標を探知 (Detection) していなくてはならない。次に、目標とするレーダーを位置決定 (Fix) しなくてはならない。そして、表に記載されている ARM の飛行可能領域内で発射判定に成功しなくてはならない。ARM は視認していないレーダー目標へ発射できる。

・**目標の探知:** SAM 活動フェイズの終了時に EWR または TTR が作動しているか、AAA の計画射撃に FCR が使用されているか、もしくは夜間や悪天候で AAA の照準射撃(好天時であれば、目標追尾を開始した時点からターン終了時まで)に FCR を使用しており、それが ARM シーカーのロックオン・アーク内であれば、目標はそのターンを通じて探知状態になる。

・**目標位置決定:** ARM は、他の兵器のような照準は行わない。ARM 発射には通常、レーダー上で距離と方位の確認を行い位置決定することが求められる。

距離と方位の確認を行う航空機は、第 1 に機動や旋回を行って探知した敵レーダー・ユニットを (ARM の通常のロックオン・アークに関わらず) 機の制限アーク内に収めている必要がある。位置決定そのものは急降下を実施しているターンに実行され、目標を制限アーク内に収めたまま、速度の半分以上の FP を消費すれば位置決定は完了する。

距離と方位の確認をまったく必要としない ARM もあり、その場合は ARM 表にその旨記載されている。そのような ARM を装備した航空機は、自機の爆撃照準器の通常の照準要件と同数の FP を、旋回/バンクもしくは特殊機動せずに飛行(上昇や降下は可)したら、その後のどの時点でもロックオン・アーク内にいる探知状態のレーダーの位置決定ができる。

自衛モード可能な ARM は、搭載機に対してロックオンを得た探知状態のレーダー SAM ユニットの自動的に位置決定する。

・**位置決定の持続時間:** いったん位置決定がなされたら、ARM は発射可能となる。位置決定が維持されていれば、発射は次のターンの空対空ミサイル発射フェイズまで遅らせることができる。位置決定を維持するには、航空機はレーダー目標を ARM のロックオン・アーク内に収め続け、かつ対空・対地を問わず他の攻撃を行わないことが必要である。位置決定が無効となったら、再度位置決定がなされないと、再び ARM を発射することはできない。

発射制限: ARM は、1 度に 1 発か 2 発発射することができる。ARM が発射されたのがターンのどの時点かに関係なく、発射は 1 回の対地攻撃と換算され、このターンは他に対地兵器を使用できない。通常、2 発の ARM を発射する場合、それは同一目標に対してのものでなくてはならない。ただし、距離と方位の確認を必要としない ARM は、別々の目標へ発射できる。

26.1—ARM の飛行

ARM は、空対空ミサイルと同様に開始速度を決定し、飛行する。ただし、目標は静止しているためロール機動は行えない。さらに、ARM は発展型の少数の例外を除き、旋回能力値が与えられていない。ARM は旋回する代わりに、目標への接近経路と交差するまで直進する。交差した時点で目標への接近経路上を飛行するよう最大 60° の旋回が許される。また、接近路へ近づきやすくするために飛行中に 1 回のスナップ旋回が行える。

自衛能力のある ARM は旋回能力を持っており、発射機から見ていずれの方向にあるレーダー目標に対しても、発射後に旋回することで攻撃を行える。

ARM 飛行の制限: 各発射モードにつき、ARM の飛行には若干の制限がある。制限は以下のとおりである。

・**直接射撃モード:** 発射機は、水平もしくは降下している必要がある、発射時に旋回や機動をしていてはならず、表に記載されている射程内であること。これらの条件を満たした上で航空機が 1FP 以上を使用すれば発射が可能となる。発射したら ARM は即座に全 FP で飛行を行い、それから発射機の飛行を終える。

・**“撃ち合い (Shoot-Out)” の注意:** 発射機やその他の航空機が SAM の攻撃下にある、ARM がそのミサイルを誘導している SAM ユニットへ向けて発射したものであれば、空対空ミサイルの“撃ち合い”(17.5 項)と同様にこの撃ち合いを解決する。撃ち合い解決の飛行の間は、ARM は目標高度以上の高さには上昇できない。

・**撃ち上げモード**: ARM を撃ち上げることで、最大射程は 2 倍となる。発射機は発射を行うターンに急上昇か持続上昇をしている必要がある。ARM は空対空ミサイル発射フェイズに発射され、次のターンより飛行を開始する(飛行時間の点では、これが最初の飛行ターンとみなす)。

注: 航空機は 1 ターンの間に降下と上昇の両方は行えないため、もし距離と方位の確認を最初にする必要があれば、撃ち上げ発射の準備に 2 ターンかかることになる。

撃ち上げ発射の ARM は、直接射撃と同じ制限を受けるが、“撃ち上げ段階(Loft-Phase)”にある間は通常のミサイル飛行ルールに従って上昇を行える。撃ち上げ段階には、飛行可能ターン数の前半分(端数切り下げ)までを充てることができる。その後から、もしくはミサイルが上昇を行わなかったターン、もしくは高度減少や直進しながらの高度減少に FP を使用したら、撃ち上げ段階は即座に終了し、もはや上昇することはできない。撃ち上げ段階では、使用できる FP の範囲内であれば ARM が上昇できる高度に制限はないが、最大上昇高度は 100 レベルとする。

・**自衛モード**: このモードは直接射撃と同様にみなされるが、SAM 活動フェイズに発射する点異なる。ARM は、発射機の飛行時に飛行を行う。撃ち合いとなっていないければ、ARM は発射機が飛行をした直後に飛行する。撃ち合いであれば、その手順に従う。

接近経路(LOA)との交差: すべての ARM は、自身の飛行中に目標への手近な LOA と交差する必要がある。いったん交差したら、目標がシャットダウンして、なおかつ ARM が目標を切り換える能力を持ってない限り、LOA から外れることはできない。

ARM の攻撃: ARM は常に、レーダー目標に対して完全攻撃力で攻撃する。ARM はそのヘクスの主目標にのみ攻撃を行う。車両ユニットが目標であれば、1 発の ARM が与える最大の損害は 2D となる。ARM は、目標のヘクスと高度に達した時点で攻撃を解決する。一度に複数の ARM が命中した場合、別々の攻撃として解決する。そのターンに目標へ到達しなかった ARM は地図盤にとどまるが、TOF の限度に達するか、どこにも目標が存在しなくなれば地図盤から取り除く。

目標レーダーの破壊: ARM がレーダー装備のユニットを攻撃した場合、ユニットが破壊されなくともレーダーを破壊する可能性がある。これにより SAM ユニットの無力化される。これを表現するため、目標のレーダーは以下の場合に破壊される。

- ・ ARM 攻撃のダイスの目が偶数で、損害が D 以上である。
- ・ ARM 攻撃のダイスの目が偶数で、目標が制圧となり、かつもう一度振ったダイスの目が 3 以下である。

注: ARM の攻撃判定では修正はまったく適用されない。

作動中のレーダー: ARM の探知と攻撃に関し、レーダーは以下の場合に作動中(ジャミングを受けていても)とみなされる。

・**通常の EWR**: ARM 攻撃を『**察知(Recognized)**』してシャットダウンしない限り、ゲーム開始時から継続的に作動中である。

・**SAM EWR/TTR**: 通常の EWR から最初の目標情報が伝送されるまで、もしくはプレイヤーが作動を宣言するまで未作動である。それ以降はシャットダウンしない限り継続して作動中となる。

・**AAR FCR**: 計画射撃の場合、AAA 計画フェイズの開始時からそのターン終了時まで作動中となる。**レーダー追跡による**目視に

よる照準射撃の場合は、**追跡開始時**からそのターン終了時までの間だけ作動中となる。AAA ユニットが夜間および/または悪天候に照準射撃ができるようレーダーを使用する必要性があれば、EWR と同様に継続的に作動中となる。

レーダーのシャットダウン: レーダーは、ARM の攻撃を回避するためにシャットダウンを試みることができる。レーダーは、ARM 警報(Alert)を受ければ(EWR は以下に記すようにこの例外となる)SAM 活動フェイズに、もしくは自身に対する ARM 発射を察知(Recognized)すればその飛行フェイズにシャットダウンを試みることができる。

ARM 警報(Alert): 地図盤にある片方の陣営の全レーダー・ユニットは、レーダーの 1 基が ARM の攻撃を受けるか、ARM 発射を察知すればその時点で『**ARM 警報(Alert)**』を受ける。作動中の EWR レーダーは、ARM 警報によってはシャットダウンが許されない。EWR は、自身への ARM 発射を察知した場合にのみシャットダウンが可能となる。

ARM 発射の察知(Recognized): ARM 発射の『**察知(Recognized)**』には、レーダー装備ユニットが ARM の目標となっており、また発射機に対して以下のいずれかの要件を満たしている必要がある。

- ・ 目視している。
- ・ EWR であれば探知している。
- ・ TTR であればロックオンしている。
- ・ FCR を使用しての ARM 発射機への照準射撃をこのターンにすでにしている。

注: 天候上の理由および/または計画射撃で使用している FCR は、ARM 発射を察知することは決していない(ARM 警報は受ける)。

ARM 発射の察知によるシャットダウンは自動的には起きない。以下に記すようにダイス判定が必要であり、また ARM 発射時点で 1 回限りの試みが行えるだけである。

シャットダウン(作動停止)の手順: SAM 活動フェイズに警報を受けたレーダーや、飛行フェイズに察知の要件を満たしたレーダー目標がシャットダウンを望むのであれば、ダイスを振る。6 以下の目で、レーダーは即座にシャットダウンされ、作動をやめる。この判定は ARM の飛行前に行う。

再作動の手順: シャットダウンしたレーダーは、シャットダウンしたターンより後の任意のターンの SAM 活動フェイズに再作動を試みることができる。これにはシャットダウンと同様にダイス判定が必要である。6 以下の目で、レーダーは再びスイッチが入れられて通常どおりに作動する。

シャットダウンの影響: シャットダウンしたレーダーは、すべての探知、ロックオン、およびレーダー誘導していた SAM を失う(光学誘導のバックアップを除く)。EWR と TTR の両方を備えた SAM は、シャットダウンと再作動を同時に行う必要がある(ダイス判定は 1 回だけである)。

ARM の目標切り換え: ARM の発射時の目標がシャットダウンした場合、以下のいずれかが生じる。

- ・ ARM が目標切り換え能力も目標記憶能力もない場合、地図盤から取り除く(ARM データ表を参照)。
- ・ ARM が目標切り換え(Switch)能力を有している場合、別の探知可能で作動中のレーダーへの接近経路と交差するまで直進

を継続できる。接近経路と交差した時点で、接近経路上を飛行するために 60° まで向きを変更できる。旋回能力を有する ARM は、コースを変更して新たな目標への接近経路へ入るために旋回を行える。

注: 通常は、1 回だけの目標切り換えが許される。ARM によっては、それよりも多くの目標切り換えが行える (ARM データ表を参照)。

・ARM が目標記憶 (Memory) 能力を有しており、すでに接近経路上を飛行しているならば、目標位置へ到達するまで本来の接近経路での飛行継続を選択することができる。目標へ到達したら ARM の通常の攻撃力に関係なく、1:2 で攻撃を解決する。

注: 目標記憶能力の使用を選んだら、もはやこの ARM は目標切り換え能力を使用できない。

・すべての目標となりうるレーダーがシャットダウンしたら、目標記憶能力によって飛行しているものを除いて、すべての飛行中の ARM を地図盤から取り除く。目標記憶能力を有する ARM は、新たなレーダーが再作動するのを待ちつつ、もう 1 ターン飛行することができる。追加に飛行したターンの終了時に、目標が現れない場合は、この ARM も地図盤から取り除く。能力の有無に関わらず、TOF を超えて飛行させることはできない。

ここまでのルールで、トレーニング・シナリオ 6 と、空対地誘導／スマート兵器の登場しない全シナリオをプレイできる。

※第 27 章－空対地誘導兵器

レーダー誘導の対空砲や SAM を組み入れた対空防御が洗練されてきたため、航空機には誘導爆弾が供給され、スタンドオフ能力の改善と生残性の強化がなされた。以下の各項では、様々な誘導兵器の進展について説明する。

27.1－指令誘導(CG)ロケット弾

指令誘導により、外部コントローラーから飛翔コースに修正を行う兵器である。指令誘導(CG)ロケット弾には 2 つのタイプがある。

1) 無線指令誘導(RCG): 発射機のパイロットまたは兵装士官は、ロケット弾を目視確認して(噴射炎により高い視認性がある)、ジョイスティックと無線データ・リンクを通じて誘導指令を送る。精密さは、操作する者の技量次第である。

2) 自動指令誘導(ACG): 発射機のパイロットまたは兵装士官は、(ロケット弾でなく) 目標を目視確認する。ロケット弾は光学センサーにより自動的に航空機から追尾され、無線データ・リンクを通じて誘導指令が送られる。発射機の乗員は、ロケット弾が命中するまで、単に目標を視野に収めていればよい。

CG ロケット弾の発射: 航空機は LOA 上で目標へ向かって急降下しており、かつロケット弾の最小－最大射程内(高度も換算)にいる必要がある。ロケット弾は、主翼が水平の状態(旋回や機動をしていない)で 1FP 以上を使用すれば発射できる。1 回の攻撃で 1 発だけの誘導ロケット弾を発射できる。

注: 照準を完了させる必要はないが、その場合は攻撃修正に+3を適用し、爆撃照準器は手動扱いとなる。発射成功のダイス判定は必要である。

CG ロケット弾の飛行: 発射したら、CG ロケット弾は即座に LOA 上を目標に向かって全 FP を使用して飛行する。ロケット弾と航空機は、ミサイルとの比率飛行のように交互に FP を使用して飛

行する(ロケット弾が先に飛行する)。“撃ち合い”は通常どおり解決する。航空機が自身の飛行途中にロケット弾を発射した場合、ロケット弾よりも早くに FP を使用し尽くすことがある。飛行する最初のターンのロケット弾の開始速度は、基本速度に航空機のを加えたものとなる。ロケット弾が目標へ到達するのに何ターンが必要な場合、空対空ミサイルと同じように速度が減衰し始める。

CG ロケット弾の誘導: ロケット弾が目標へ向かって飛行している間、誘導を行う航空機は LOA 上を急降下している必要がある。ロケット弾が命中する前に、これらの要件を満たさなければ、ロケット弾は自動的に失中する。誘導機は他の自由航空機よりも先に飛行する点に注意すること。

RCG/ACG ロケット弾の攻撃: 攻撃は、兵器の攻撃力を使用して通常どおり解決する。常に主目標にのみ命中する。**車両目標に対しては、1000 ポンド未満の兵器ならば最大の損害は D となり、1000 ポンド以上の兵器なら 2D までとなる。**誘導ロケット弾の攻撃には、発射機の損傷と爆撃照準器の修正のみが適用される。追尾時間とロケット弾の直距離数による修正は適用しない。

27.2－レーザー誘導(LG)兵器

レーザー誘導兵器には、目標に反射するレーザー・エネルギー(レーザー・スポット)へ導くシーカー・ヘッドが備わっている。レーザー誘導兵器を使用する前に、レーザー指示器を有する航空機または FAC が地上目標を指示する必要がある。

レーザー指示器: レーザー指示テクノロジーまたはレーザー・ポッド(LP)を装備する地上 FAC や航空機は、目標にレーザー・スポットを当てることができる。地上 FAC は、6 ヘクスまでの視界内の敵目標へレーザー・スポットを当てることができる。航空機の指示器は、タイプによって能力が異なる。これには 3 タイプある。

・**A タイプ:** パイロットが操作するのであれば、航空機の 180+ アークのどこにでもレーザー・スポットを照射することができる。兵装士官が操作するのであれば、120+アークとなる。レーザー・スポットを当てることのできる最大距離は 18 ヘクスである(高度を換算する)。

・**B タイプ:** 最大 24 ヘクスまで(高度を換算する)、90+アークのどこにでもレーザー・スポットを照射できる。

・**C タイプ:** 望遠照準装置により、最大 36 ヘクスまで(高度を換算する)のどの方向にでもレーザー・スポットを照射できる。

レーザー・スポット: 地上 FAC は視認フェイズにレーザー・スポットを当てる。航空機は、レーザー誘導兵器を発射する前であれば飛行中のどの時点でもレーザー・スポットを当てられる。レーザー・スポットは、兵器が命中するまで当て続けていなくてはならない。レーザー指示は航空機の対地攻撃とみなし、自身のレーザー・スポットへのレーザー誘導兵器の投下を除いて、他の攻撃は行えない。兵器がまだ飛行中でない限り、レーザー・スポットはターンの終了時に除去される。ターン終了時に兵器が飛行中であればレーザー・スポットは残せるが、FAC や指示機は兵器が命中するまで次のターンもレーザー・スポットを維持しなければならない。

レーザー・スポット追尾装置(LST): LST を装備した航空機は、照準の精度を上げるためにレーザー・スポットを使用できる。そのため、使用兵器が従来型であるかレーザー誘導兵器であるかに関係なく、レーザー・スポットを目標に当てたら、攻撃表に示すダイス修正を適用できる。

統合攻撃(Joint Attack) :レーザー指示器を装備した航空機は、他機が爆弾を投下するためにレーザー・スポットを当てることのできる。これを統合攻撃とよび、航空機行動決定フェイズに攻撃参加機を宣言して実施する。

飛行順序は通常どおり決めるが、レーザー・スポットを当てるレーザー指示航空機は、そのレーザー・スポットを利用して爆撃する他の攻撃機の前に飛行することになる。指示機が先んじて飛行する予定であれば飛行順序を変更する必要はないが、そうでない場合には指示機の移動順が先になるように変更しなければならない。

指示機は自身の飛行の開始時、もしくはレーザー指示距離内に入った時点で指示を行わねばならない。そして、飛行終了時まで指示を維持している必要がある。指示機が飛行中に無事であり、指示条件に違反しなければ、レーザー・スポットはこのターンの終了時まで存在するものとみなす。これは指示機が同じターンの後になって撃墜されたとしても問題ない。

いったんレーザー・スポットが当てられたら、他の航空機は攻撃にそれを使用できる。統合攻撃に指定された航空機は、同じレーザー・スポットにレーザー誘導爆弾を投下できる。

レーザー指示器の使用制限:ミサイル回避行動中、失速、操縦不能状態の航空機はレーザー指示を行えない(すなわち、自由航空機のみが可能である)。指示器を使用すると、自由航空機の機動には以下の制限が課される。この制限は指示を維持している限り適用される。

- ・**A タイプ:**スライド以外の機動は不可。TT 率よりもきつい旋回は不可。
- ・**B タイプ:**スライド以外の機動は不可。HT 率よりもきつい旋回は不可。
- ・**C タイプ:**スライド以外の機動は不可。BT 率よりもきつい旋回は不可。

レーザー誘導爆弾:レーザー誘導爆弾(BG)は、BB兵器と同じように照準や投下を行い、通常の修正を適用するが、以下の例外がある。

- ・1 発の爆弾が車両ユニットに与えられる最大の損害は、1000 ポンド未満の HE 爆弾であれば D、1000 ポンド以上であれば 2D となる。
- ・爆弾投下機が『レーザー・スポット追尾テクノロジー』を有して(もしくは同等のボッドを搭載して)おり、かつ自身がレーザー指示機ではない場合、攻撃判定に-1 の追加修正を適用できる。
- ・レーザー・スポットがまったく使用できない場合、通常の BB 兵器と同様に投下し、BB の攻撃力を使用する。
- ・兵器が誘導下にある状態で投下された後にレーザー・スポットが失われた場合、この兵器は通常の BB 兵器となるが、未照準による+3 の修正を適用する。

注:レーザー誘導滑空爆弾は、スマート兵器の章の滑空爆弾のルールに従って移動／攻撃を行う。

レーザー誘導爆弾のトス投下:レーザー誘導爆弾は、トス爆撃のルールに従ってトス投下を行える。側方トス爆撃はできないが、オフセット照準トス爆撃は可能である。レーザー誘導爆弾の投下点の要件はそれほど厳しくない。照準は必要であるが、追尾時間による照準修正は適用できない。

トスの手順:照準は目標へ向かう LOA 上で HFP を使用することで行われる。それから急上昇で VFP を使用し、3〜8 ヘクスの距離で兵器を投下する。投下時には、航空機は目標との高度レベル差よりもヘクス距離数が上回ってはいくなくてはならない。

トス爆撃を行う航空機は、自身レーザー指示機を兼ねていてはならない。ただし、C モデル指示器を装備しており、かつ兵器投下時から着弾時まで目標への LOS が維持できていれば問題ない。レーザー・トス爆撃での攻撃修正は、視認目標への 2 ヘクスの距離につき+1、非視認目標では 1 ヘクスの距離につき+1 となる。

レーザー誘導ロケット弾:レーザー誘導ロケット弾(RG)は、主翼が水平の状態(旋回や機動を行っていない)で水平飛行、降下もしくは急上昇を行っている航空機から発射する必要がある。航空機は目標への LOA 上におり、かつロケット弾の最小-最大射程内(高度換算)でなければならない。

誘導ロケット弾は、上記の条件を満たしつつ 1FP 以上を使用した後で発射できる。1 回の攻撃で 2 発までのレーザー誘導ロケット弾を発射できる。両方とも同一目標を攻撃するが、攻撃は個別に解決する。他の誘導兵器と同様、発射判定が必要である。

レーザー誘導ロケット弾は、(撃ち合いの手順も含め)CG ロケット弾と同じように飛行する。ただし、誘導の必要がないため、自身がレーザー指示を行っているのでない限り、発射後に自由に機動できる。照準が完了していなければ、+3 の攻撃修正が適用され、爆撃照準器は手動とみなされる。さらに以下のルールを適用する。

- ・車両目標に対しては、1000 ポンド未満の単体 RG であれば最大の損害は D となり、1000 ポンド以上であれば 2D までとなる。
- ・ロケット発射機が『レーザー・スポット追尾テクノロジー』を有して(もしくは同等のボッドを搭載して)おり、かつ自身がレーザー指示機ではない場合、攻撃判定に-1 の追加修正を適用できる。
- ・RG はレーザー・スポットがなくても発射できる。その場合、無誘導のロケット弾とみなして、その通常の攻撃力を使用し、またすべての通常の無誘導空対地ロケット弾への修正を適用する。
- ・飛行中の RG が目標へ到達する前にレーザー・スポットが失われた場合、上記のように無誘導ロケット弾になるが、未照準による+3 修正が適用され、爆撃照準器の修正は手動となる。

※第 28 章ー空対地スマート兵器

TV／IR 誘導の滑空爆弾および TV／IR 誘導のロケット弾は、外部からのデータを必要とせずに自己誘導ができるためスマート兵器と呼ばれる。スマート兵器の略号は BS および RS である。

攻撃可能目標:スマート兵器は、大きさの明瞭な目標に対してのみ使用できる。攻撃対象目標は以下のとおりである。

・**TV 誘導:**(すべて非カモフラージュであること) AAA サイト、SAM サイト、砲、列車、POL、橋梁、車両、艦艇、機関車、建物(Building)、格納庫、掩体、市街地(Urban)、住宅地(Built Up)、タワー、レーダー・ユニット。※網掛けは IR 誘導と共通

・**IR 誘導:**(すべて非カモフラージュであること) 車両、艦艇、機関車、レーダー・ユニット、建物、格納庫、掩体、タワー、市街地、住宅地。

発射の手順: スマート兵器を使用する航空機は、LOA 上におり、主翼は水平の状態ですべて水平飛行か急降下を行っており、兵器の最小-最大射程内に目標をおさめていなければならない。発射にはダイス判定が必要である。さらに照準も必要であり、これが完了しないと兵器を発射することはできない(スマート兵器を自己誘導させるには目標へのロックオンが必要となる)。

1回の攻撃につき、1発のみのスマート兵器が発射できる。ただし、発射機の爆撃照準器がコンピュータまたは第三世代のものであれば、1ターンに同一目標のみに対して2回の攻撃が行える。この場合、2回目の攻撃には新たに照準を完了させておく必要がある。これは、航空機の攻撃が通常1ターンにつき1回に制限されるというルールの例外である。

注: データ・リンクを使用していれば1ターンに1発のみの発射が行え、この兵器が攻撃を行うか発射中止となるまで、データ・リンクを別の兵器発射に使用できない。

スマート兵器の攻撃: スマート兵器の攻撃には、目標がいる地形と発射時の航空機の損傷による修正のみを使用する。データ・リンク・ポッドを使用していれば、発射機の爆撃照準器による修正も適用できる。車両目標に対しては、1000 ポンド未満の単体スマート兵器であれば最大の損害は D となり、1000 ポンド以上であれば 2D までとなる。

28.1—スマート滑空爆弾

滑空爆弾の発射: 滑空爆弾は、最小-最大射程内(高度も換算)かつ水平距離に対応する最小投下高度より高い高度から投下せねばならない。最小投下高度とは、水平距離 6 ヘクス(まで)につき目標上空 1 レベルとなる。

滑空爆弾が発射できる最大-最小速度は、それぞれ 6.0-2.0 となる。2.0 未満の速度で発射した場合、爆弾は失速するため地図盤から取り除く。6.0 を超える速度で発射した場合、ピッチアップを起こして発射機にぶつかるため、発射機は攻撃力 2 の命中を受けたものとして損傷判定する。一方で爆弾は制御不能となる(地図盤から取り除く)。6.0 を超える速度で投棄を行った場合にも同様のことが起きる。

滑空爆弾を搭載して最大 8.0 の速度で飛行できるが、これより速いと爆弾が損傷するため自動的に発射は失敗する。

滑空爆弾の移動: 発射したターンの滑空爆弾には、発射機と同じ速度が与えられる。移動を開始した最初のターンは、航空機が発射時に残っていた FP の分だけ LOA に沿って降下するだけである。それ以降は、各ターンとも航空機の発射時の速度と同じ速度で移動する。滑空爆弾は、前進および／または急降下を行えるが、旋回したり LOA を逸脱することはできない。

注: 移動目標に使用した場合は、滑空爆弾は LOA を維持するのに必要なスライド機動を行える。

滑空爆弾は、発射したターンに降下する必要はないが、以降は各ターンにつき少なくとも 1 高度レベルは降下する必要がある。注意して発射位置を決めておけば、爆弾が手前で着弾することが避けられよう。

データ・リンク・ポッド: スマート兵器のいくつかは、それを使用する航空機がデータ・リンク・ポッドを搭載している必要がある。これらの兵器はデータ表にその旨が注記されている。

撃ち上げおよび CG による滑空爆弾の攻撃: ある種の滑空爆弾はデータ・リンク・ポッドと連動して、撃ち上げや指令誘導(CG)による攻撃に使用できる。このような兵器はデータ表に特記されている。これらの攻撃は以下に行われる。

・**撃ち上げによる滑空爆弾の攻撃:** 滑空爆弾は、最小投下高度を下回る高度からでも、撃ち上げによって発射可能となる。トス爆撃と同様に、航空機は照準と急上昇を行う必要がある。航空機がいずれかの VFP を使用した時点で滑空爆弾を発射できる。撃ち上げられた滑空爆弾は、少なくともこのターンに航空機が発射前に上昇した高度レベルに等しい分だけ、使用可能な FP を上昇に充てなくてはならない(1VFP で 1 または 2 高度を得られる)。残りの FP は HFP に使用してもよい。以降のターンでは、爆弾は通常どおり移動する。

・**指令誘導(CG)モードの滑空爆弾:** このモードを使うことにより、発射機もしくはデータ・リンク・ポッドを装備した他機が、発射後の滑空爆弾に目標を捕捉させることができる。

指令誘導モードでは、オフセット照準爆撃の手法(23.1.3 項参照)で視認していない目標へ滑空爆弾を撃ち上げることができる。また、通常射程の 1.5 倍までの距離から通常投下できる。しかし、これには発射時の発射判定に加えて、追加の発射判定が必要となる。この追加判定は、撃ち上げの場合は 2 ターン目の移動開始時に、1.5 倍射程からの投下の場合は通常最大射程に進入した最初のターンに行われる。これは爆弾が目標をロックオンできたかどうかを判定するものである。この場合、データ・リンク機のパイロットもしくは兵装士官が、データ・リンクを通じて爆弾投下後のロックオンを試みている。判定に失敗したら、爆弾は地図盤から取り除く。判定に成功したら、爆弾は通常どおり移動する。

28.2—スマート・ロケット弾(RS)

スマート・ロケット弾の特性: スマート・ロケット弾(RS)は、最小-最大射程内から発射する必要がある。最小高度による制約は適用しない。スマート・ロケット弾は、LOA に沿って降下してゆき、指令誘導ロケット弾(27.1 項参照)と同様に攻撃を行うが、当然ながら発射機から誘導指令を出す必要はない。

長時間飛行: スマート兵器(BS や RS)が、飛行を開始した最初のターンに目標に到達しなかった場合、飛行フェイズの飛行順序(プレイ・エイドのプレイの手順を参照)に従い以降のターンも移動する。ただし、撃ち合いとなっている場合は撃ち合いの規定に従って移動する。

上級ルール

28.3—空対地ミサイル

空対地ミサイル(ASM)は、通常は大型の対艦兵器で、機能的にはスマート兵器と似たようなものである。これはふつう長射程で、終末誘導距離に入るまではプログラムされた飛行方式により飛行する。

ASM の発射: 飛行終了時に、航空機は水平飛行で主翼は水平である必要があり、旋回や機動を行ってはいならない。ASM は空対空ミサイル発射フェイズに発射される。ASM を発射する航空機は、他のタイプのミサイルを発射できない。まったく同じ種類の ASM を 1 ターンに 2 発まで発射できる。他のミサイルと同様、発射判定が必要である。

空路誘導のモード:ASM は、次の空路誘導モードのいずれかを有している。以下に挙げるのは、モード別の発射要件である。

・**慣性航法モード:**事前に目標の座標を把握しており、ミサイルにインプットしておく必要がある。目標がレーダーに映りやすい目標であり、その位置が知られていれば(シナリオで明記される)、その目標情報がプレイ前にASMに事前プログラムされているとみなす。そうでなければ、航空機は目標をレーダーに収め、ダイスで9以下の目を出すことで目標設定を完了させる必要がある。

・**オートパイロット・モード:**これには目標設定は必要とせず、ミサイルは単純にまっすぐ前方に発射される。慣性航法モードと同じように発射前に目標設定することは可能である。ASMが自身の終末誘導機能、もしくは中期コース誘導能力(MCG)を持っていれば、データ・リンクを通じて、発射後に目標設定が可能である。

・**終末誘導モード:**目標がASMのシーカーの終末誘導距離内であり、ロックオンが獲得できていれば、ASMはスマート兵器のように自力誘導を行う。終末誘導の方法と関連するルールについては必要に応じてシナリオブックに記載される。

飛行方式:発射されたASMは、地表(海面)スキミング(SSあるいはSS+)方式、もしくは最終降下(TD)方式のいずれかを使用して飛行する。

・地表(海面)スキミング方式のミサイルは、発射後に即座に急降下もしくは自由降下を行い、1高度レベルまたは地表+1レベルまで高度を下げる。次のターンに、ミサイルは地形追従飛行に移る。SS+ミサイルのみが陸地上空を飛べる。通常のSSミサイルは陸地を通過したら地面に激突する。SSミサイルは目標に到達するまで地形追従飛行を維持する。SS+ミサイルは同一ターンに地形の等高線に沿って上昇と降下を行え、1ヘクス内で3レベル以上の隆起を通過するため地形追従飛行をやめる必要がある場合はそうする。そのミサイルは、次のターンには地形追従飛行に戻る。

・最終降下方式のミサイルは、終末誘導距離に入るまで水平飛行のみが行える。目標へのロックオンが得られたら、ミサイルは目標に向かって急降下または垂直降下を行う。

ASMの速度:ASMが飛行を開始した最初のターンの速度は、表に記載の巡航速度に発射機の速度の半分を加えたものである。以降のターンでは、ミサイルは巡航速度で飛行する。最終降下時を除いてこの速度が変化することはない、目標への最終降下時は通常の加速がつく。

ASMの進路変更:慣性航法モードのASMは、連続していない3つターンの各ターンに旋回が可能であり(どのターンに行うかはプレイヤーが選択する)、進路を変更して目標へ向かうことができる。オートパイロットのASMは目標設定が完了するまで直進のみ行える。目標設定がなされたら、1ターンだけ旋回して進路の修正が行える。中期コース更新情報を受けるASMは、通常の旋回に加えて更新情報を受けたターンごとに旋回を行える。以上どの場合でも、終末誘導の段階に入ったら、ミサイルは目標攻撃のために通常の飛行を行える。

ASMの攻撃:ASMは目標ヘクスの0高度レベルに入った時点で攻撃を行う。空対空ミサイルと同様に命中判定を行うが、この時にASM修正表に記載されている目標の発射したデコイや

ECMによる修正が加わる。命中した場合、表に記載された攻撃力を使って空対地攻撃を解決する。

注:ASM、艦艇兵装や艦艇への攻撃に関する詳しい情報については、ラリー・ボンド(Larry Bond)制作のゲーム“Harpoon”(Clash of Arms)がすぐれた手引きとなる。“Harpoon”はAir Powerを直接補完するものではないが、縮尺や扱っているテーマが似ているものとなっている。

これで基本レベルでの全シナリオがプレイできる。

第29章 航空機の燃料消費

本章では、燃料の欠乏により航空機に課される制限について説明する。本章は全て**上級ルール**である。

29.1 燃料消費

燃料ポイント:燃料は燃料ポイントで表す。1燃料ポイントは、およそ20ポンドのJP4ジェット燃料に相当する(航空機によってはより少ない量の燃料のこともある)

機体内燃料:ADCでは、その航空機の機体内燃料の量を(燃料ポイントで)示している。

機体外部燃料:燃料は外部燃料タンクとして搭載することもできる。外部燃料タンク(FT)を取り付けた航空機は、追加の燃料ポイントを得る。

開始燃料:シナリオの指示で、開始燃料が機体内の許容燃料よりも大きければ、超過した燃料は外部燃料タンクに入っているものとする。外部燃料タンクが投棄された場合、使用できる総燃料は即座に機体内の許容燃料にまで落ちる。もし開始燃料が機体内の許容燃料よりも小さければ、外部燃料タンクは空である。このタンクは**燃料面**でのペナルティなく投棄できる(**VPは失う**)。

燃料の消費:航空機は毎ターン、そのターンでの出力設定に応じて燃料ポイント消費する。ADCの出力表には各出力設定での燃料使用量が示されている。各ターンの航空機管理フェイズに使用燃料を記入し、前ターンの残燃料から差し引く。

出力表は、航空機的全エンジンが作動していると想定したものである。1つまたは、それ以上のエンジンが作動していない場合、作動しているエンジンの比率を掛けた分だけ燃料を消費する。例えば、2基あるエンジンの1つが作動している場合、燃料消費は規定の量の半分となる。

燃料切れ:どの時点で、航空機の燃料ポイントがゼロにまで低下したら、エンジンはフレイムアウトし、これを再始動することはできない。こうなる前に着陸しなければ墜落飛行となり、敵に撃墜されたものとみなす。

ビンゴ:安全に基地へ帰投するのに必要な燃料残量が**ビンゴ**である。この燃料残量はシナリオに記載されている。航空機がシナリオを終えるか戦域離脱した際に、残った燃料とビンゴの燃料量を比べる。ダイスを振り、ビンゴ帰投判定表の適切な列を参照して、航空機が安全に帰投するか、緊急滑走路へ着陸するか、あるいは墜落するかを判定する。墜落となった場合、ゲーム終了時での損傷度と無関係に、撃墜に等しいVPを相手側が得る。緊急着陸の場合は、相手側はその航空機のL損害に等しいVPを得る。

29.2ー 延長戦

燃料ルールを使用する場合、決められたターン数を見捨てずにプレイを続けてよい。その代わり、シナリオはどちらかの陣営の全航空機が撃墜されるか戦域離脱するまで続く。

戦域離脱: 航空機は、損傷や燃料の問題から戦域離脱することがある。以下のいずれかが適用される場合、ターンの終了時に戦域離脱することができる。

- ・視認されておらず、レーダー・コンタクトも受けておらず、かつダイスで 8 以下の目を出す。
- ・視認距離外を飛んでおり、レーダー・コンタクトも受けておらず、かつダイスで 8 以下の目を出す。
- ・視認されているが、敵の機関砲射程外かつ IR ミサイルの最大ロックオン距離外であり、レーダー誘導ミサイルのためのレーダー・ロックオンがなされておらず、かつダイスで 6 以下の目を出す。
- ・戦域離脱の宣言をして、その後の 3 ターンの間にミサイルや機関砲の射撃を受けず、かつダイスで 4 以下の目を出す。
- ・他のすべてのプレイヤーから戦域離脱の承認を得る。

戦域離脱しようとする航空機は、いかなる攻撃も行えない。戦域離脱に成功した航空機は地図盤から取り除く。

29.3ー 空中給油

給油機: シナリオによっては、どちらかの陣営が給油機を使用できると述べているものがある。この場合、空中給油を受けられる航空機は、プレイ終了時に給油機からの燃料補給を求めることができる。

燃料補給の手順: シナリオでは給油機使用可能性ナンバーが記載されている。プレイが終了したら、同時に戦域離脱するか、プレイを終了した航空機のグループにつきダイスを 1 回振る。(個々の修正を適用した後の) 目が給油機ナンバー以下であれば、そのグループの構成機は給油機までたどり着き、プレイ終了時の残燃料に関係なく無事、母基地へ帰投する。

航空機が地図盤から離れた際の残燃料が、ビンゴから 20% ずつ下回ると +1 のダイス修正が適用される。この修正はグループ内の個々の航空機に対して適用する。

第 30 章ー 夜間・悪天候

本章では、様々な天候が航空機の飛行や戦闘に与える影響について述べる。本章は全て **上級ルール** である。

天候は、空戦では無視できない重要な要素である。雲は人の目や IR 誘導兵器にとっての遮蔽物となり、コントレールは航空機的位置を露呈させる。夜や悪天候は、航空機の飛行の妨げになったり、制約を課すものとなる。太陽は、パイロットを眩惑させ、IR ミサイルの進路をそらす。以下のルールは、こうした要素を扱うものである。

30.1ー 一般的な天候

コントレール: 高空を高速飛行する航空機やミサイルは、コントレール(飛行機雲)を残してゆく。航空機やミサイルが、コントレール発生レベルで 4.0 以上の速度を出したら、コントレールが発生する。

コントレール発生レベルを決めるには、ダイスを振って、天候表の該当するプレイ地域の列にあるコントレール高度にその目を加える。その結果が、コントレールが発生する最下限レベルとなる。コントレールは、最下限発生レベルから 25 レベル上の間の空間で発生する。

コントレールが発生する航空機やミサイルは、自動的に視認される。ただし、捜索機との間に雲がなく、通常の視認限界に関係なく 150 ヘクス以内(ミサイルであれば 90 ヘクス)の距離であることが条件である。

天候表: ゲームでの天候は、シナリオの注記もしくは天候表により決まる。表を使用する場合、ダイスを振って適切な地域列を参照する。結果は、晴天、不安定、曇天のいずれかとなる。該当する項目でもう一度ダイスを振り、ヘイズおよび／もしくは雲が存在するかどうかを判定する。

ヘイズ(Hz): ある高度域にヘイズ(Hz)が存在するという指示がある場合、その高度域と地上間の全レベルにヘイズが存在する。ヘイズは視認性を低下させる。ヘイズ内への／ヘイズ内からの最大視認距離は目標の視認ナンバーを 2 倍したヘクス数となる。ヘイズがある場合、地上ユニットへの視認距離は半減する。

雲: 雲には層雲(Stratus:Str.)と濃密雲(Dense:Dns.)の 2 種類がある。種類別に複数の雲が存在しうる。天候表の結果に雲が含まれる場合、以下のように正確な高度を決める。

・**層雲(Str.):** 雲情報カウンターを全部カップに入れ、各層雲につき 1 個ランダムに取り上げる。それをコイン投げのように宙にはじく。表になった面にある数字が層雲の存在する高度レベルとなる。各層雲の厚さは 1000 フィート(1 高度レベル分)しかない。

・**濃密雲(Dns.):** 濃密雲情報カウンターを全部カップに入れ、各濃密雲につき 2 カウンターをランダムに取り上げる。最初に取り上げたカウンターの“Low Ceiling”の面と、次に取り上げたカウンターの“High Ceiling”の面を使用する。この数字が濃密雲の一番低いレベルと一番高いレベルを示す。濃密雲がこの 2 つのレベルとその間にある全レベルに存在する。濃密雲同士が重なり合う場合、単により大きな濃密雲となるだけである。

層雲の影響: 層雲の上や下にいる航空機は、反対側にいる航空機を視認できない。層雲の中にいる航空機を視認することは可能であり、層雲の中にいる航空機は自身の上や下にいる目標を視認できるが、悪天候による視認判定の修正がつく(視認修正表を参照)。同じ層雲内にいる 2 機の航空機は、同一もしくは隣接ヘクスにいない限り、互いを視認することはできない。

・**IRM への影響:** IRM は層雲内にいる航空機を追尾、攻撃できる。しかし、目標とミサイルの両方が同じ層雲内で、ある飛行セグメントを終えた際に、ミサイルが目標の隣接ヘクスにいないければ、シーカーのロックオン状態が失われるため、ミサイルを地図盤から取り除く。ある飛行セグメントの終了時に、目標とミサイルが層雲をはさんでそれぞれ反対側にいれば、シーカーのロックオン状態が失われるため、ミサイルを地図盤から取り除く。

濃密雲の影響:濃密雲の中にいる航空機は視認することも視認されることもない。航空機を追尾する IRM が濃密雲に進入したら、次の飛行セグメントで目標に到達した場合にのみ攻撃できる。到達できなければ地図盤から取り除く。

濃密雲に入った航空機は非視認状態となる。ただし、日中で敵機が追尾の要件を満たせば別である。追尾機のみが次のターンに濃密雲内の航空機を視認できる。機関砲射撃が行えるのは日中で、かつ追尾機のみである。濃密雲の中では、追尾機や密集隊形でない自軍機同士でも衝突の可能性が出る。

パイロットの方向感覚喪失に関して、濃密雲は悪天候とみなされる。夜間で、濃密雲の下にいる航空機は、悪天候下にあるとみなされる。濃密雲の中では、TV/IR 光学装置、照明弾、レーザー指示器は機能しない。

雲の視認／戦闘への影響:白地を背景にした航空機は視認しやすい。視認機と雲の間の高度レベルにいる航空機への視認には、視認表のシルエット修正を適用する。

雲に反射した太陽光は IRM の誘導を狂わせることがある。一番高い雲の上を飛ぶ“自機より低い”目標へ IRM を発射する場合、発射判定に+3 の修正がつく。

天候表

地域別の天候(ダイスを振り天候状態を判定する)

天候状態	極北/極南	中緯度域	砂漠地域	熱帯地域
晴天	1-4	1-5	1-8	1-6
不安定	5-7	6-8	9-10	7
曇天	8-10	9-10	—	8-10
コントレール高度	20	25	30	25

天候の詳細(ダイスを振りヘイズや雲を判定する)

DR	晴天	不安定	曇天
1	LO-Hz	LO-Hz + 3Str.	LO-Hz + 3Str. + 1Dns.
2	ML-Hz	ML-Hz + 1Dns.	LO-Hz + 3Str. + 1Dns.
3	1Str.	MH-Hz + 1Dns.	LO-Hz + 2Str. + 2Dns.
4	1Str.	1Str. + 1Dns.	1Str. + 3Dns.
5	2Str.	2Str. + 1Dns.	2Str. + 2Dns.
6		3Str.	2Str. + 2Dns.
7		4Str.	2Str. + 3Dns.
8		HI-Hz + 1Str.	ML-Hz + 1Dns.
9		LO-Hz + 1Str.	2Dns.
10		2Str.	1Dns.
Hz:ヘイズ	Str.:層雲	Dns.:濃密雲	

30.2— 太陽

太陽は常に空戦に影響を与える。パイロットはよく、敵パイロットや対空砲の砲手が太陽に眩惑するような機動を試みる。太陽はIRMの進路も狂わせることがある。

太陽の方向:太陽は常に地図盤外にあるものとする。太陽光アークは、各航空機を基点にして太陽の方向と逆の方へ延びている。太陽の方向は時間帯によって異なり、朝は東で、夕方は西となる。太陽光アークとは航空機の影が投げかける場所であると考え。目標機の太陽光のアーク内におり、かつ太陽光アングルの高度にいるユニットは、太陽光反射の影響を受ける。

註:季節により多少ずれが生じるが、払暁;E 早朝;SE 朝;SSE 昼;S 午後;SSW 夕方;SW 薄暮;W が妥当である。ただし、南半球ではSがNとなる。また、赤道近辺でも状況は異なる。3月前後と9月前後の午前中は、方向が東のまま太陽高度だけが上がっていく。正午前後では高度が90度近くとなり、太陽は天頂付近にある。午後は西の方向へ高度だけを下げていく。6月前後は正午の太陽は北に傾いており、12月前後は南に傾く。また、後述される太陽光アングルも季節と戦闘地域の緯度によって決まるものである。

太陽光アーク:太陽光アークは、制限レーダー・アークと同じ広さである。

太陽光アングル:太陽光反射の影響を受けるには、ユニットは目標から見てある相対高度以下にいる必要がある。この高度は時間帯によって決まる。太陽光アングルはヘクス距離と高度レベルの比で規定される。時間帯は、プレイヤー同士が相談して決めるか、ダイスを振って決める。太陽光アングルの比を得るには以下の表を参照する。

註:前述のとおり、このアングルは季節と戦闘地域の緯度によって異なる。時間帯決定方法がプレイヤーに任されていることを鑑みると、太陽のルールは上級ルールの中でも選択ルールとしての意味合いが強いものであるといえる。季節、時刻、緯度が分かる場合には、厳密な太陽方向やアングルを設定することも可能であろう。

太陽光アングル表

DR	時間帯	太陽光アングル
1	払暁	1ヘクスの距離につき0レベル
2、3	早朝	2ヘクスの距離につき1レベル
4	朝	1ヘクスの距離につき1レベル
5、6	昼	目標との距離が2ヘクス以内であれば、目標の下全高度
7	午後	1ヘクスの距離につき1レベル
8、9	夕方	2ヘクスの距離につき1レベル
10	薄暮	1ヘクスの距離につき0レベル

例:早朝に目標機の6高度レベル下にいる航空機は、目標西側の太陽光アークにいて、12もしくは13ヘクス離れている場合に太陽光反射の影響を受ける。太陽光反射は、関与する航空機がすべて一番高い雲の上におり、かつ目標機がヘイズ内にいない時にのみ起こる。

太陽光反射の影響:太陽光反射の影響範囲内にいるユニットは、その目標への視認やバドロックが行えない。ある航空機の敵性機すべてが、自身の太陽光反射の影響下でターンを終了した場合、その航空機は非視認状態となる。

太陽光反射を受けた目標へIRMミサイルを発射する場合、発射判定に+3の修正を行う。IRMミサイルが、各飛行セグメントやターン終了時に目標が太陽光反射を受けていれば、ダイスを振ってミサイルが太陽におびき寄せられたかどうかを判定する。出目がフレア脆弱性ナンバーに3を加えた数値以下であれば、ミサイルは太陽のほうへと飛んでゆく。

太陽光反射を受けた目標へAAAユニットが射撃を行う場合、命中判定に+1の修正を行う。

30.3— 夜間と悪天候

夜間と悪天候は、航空機のパイロットの行動に大きな制約を課す。夜間の晴れた空を飛ぶ場合は、それほど制約を受けない。

雲のない夜間飛行:すべての濃密雲の上におり、ヘイズや層雲の中にいない航空機は、雲のない空にいるものとみなす。雲のない空での夜間飛行では以下の制限が適用される。

- ・ET 旋回、ロール機動、VIFF 機動、垂直上昇／降下、垂直反転機動を行えば**方向感覚喪失**のリスクが生じる。
- ・IRM は、目標が視認されているか、IRSTS やレーダーの補助がなければ発射できない。
- ・すべての航空機の視認可能距離は 2 ヘクスとなる。ただし、目標がアフターバーナーを使用しているか、コントロールを生じている場合の視認可能距離は 6 ヘクスとなる。夜間の視認では、塗装、相対高度、排気煙による修正は適用しない。
- ・ミサイルは発射したターンと、サステナ・モーターが作動しているターンにのみ視認できる。視認ナンバーは半分となり、発射時点による修正は適用しない。
- ・月光の反射により、一番高い雲の上でコントロールを生じているミサイルや航空機は、24 ヘクス以内から自動的に視認される。
- ・敵機追尾は行えない。地形追従飛行テクノロジーを備えていない限り、TFF は行えない。TV/IR 光学装置の装備機は、地形追従飛行テクノロジー-A を有する。
- ・地上攻撃への目視照準は、目標がパラシュート投下の照明弾で照らされているか、航空機が TV/IR 光学装置を装備している、もしくはレーザー・スポット追尾装置を装備しており、かつ目標がレーザー指示されていれば可能となる。
- ・夜間では、レーザー指示器は B、C タイプのみが使用できる。
- ・夜間では、初級航空兵以上のパイロットのみが飛行できる。

悪天候での飛行: 濃密雲内にいるか、夜間で雲の下にいたり、夜間でヘイズ内にいる航空機は悪天候下を飛行している。上記の制限事項に加え、以下の制限が適用される。

- ・VIFF 機動、ロール機動、垂直反転機動は行えない。
- ・TT 以上の旋回をすれば、**方向感覚喪失**のリスクが生じる。
- ・地形追従飛行テクノロジー-A の航空機が、TFF 中に HT 以上の旋回を行った場合、地表激突のリスクが生じる。
- ・地形追従飛行テクノロジー-B の航空機が、TFF 中に BT 以上の旋回を行った場合、地表激突のリスクが生じる。
- ・地形追従飛行テクノロジー-C の航空機が、TFF 中に ET 旋回を行った場合、地表激突のリスクが生じる。

地表激突: 安全限界を超えた旋回率で向きを変えるたびに地表激突の判定を行う。ダイスの目が 1 で航空機は破壊、乗員は死亡する。

パイロットの方向感覚喪失: 航空機が方向感覚喪失のリスクを伴う機動や旋回で機首方向を変えた際にダイスを振る。修正後の出目が 3 以下で、パイロットは方向感覚を喪失し、航空機は以後の飛行をパイロットが GLOC を起こしたかのように扱う。

方向感覚喪失の判定には以下の修正がつく:

- ・±X パイロットの自信
- ・+1 ベテラン・パイロット
- ・-1 連続旋回で機首方向を変えるごとに（累積）

方向感覚喪失からの回復: 方向感覚喪失からの回復には、操縦不能状態と同様の判定が必要となる。これには、操縦不能からの回復の該当する修正がすべて適用される。

夜間と悪天候の地上ユニットに対する影響: 夜間および／または悪天候下にある航空機と交戦しようとするユニットには、以下の制限が課される。

- ・AAA は射撃を行えない。ただし、増設型 FCR がスタックしているか、W タイプの内蔵 FCR を搭載している、もしくは航空機を視認しており、射撃するのに十分な時間追跡していれば射撃できる（夜間での視認可能距離は前述のように 2 または 6 ヘクスとなる）。
- ・AAA は計画射撃を行えるが、レーダーを装備していない場合、各ユニットはゲーム開始前に 1 ヘクス/1 高度だけを射撃計画の対象とでき、変更はできない。
- ・IR SAM は、視認目標だけに対してロックオンの試みができる（夜間での視認可能距離は前述のように 2 または 6 ヘクスとなる）。
- ・夜間暗視装置を備えた IR SAM は、アフターバーナー中の航空機に対しては通常どおり作動する。またそれ以外の機に対しても 6 ヘクスまでならロックオンの試みが行える。
- ・上記と同様、OG、LG SAM は夜間暗視装置を備えていれば夜間でも作動する。
- ・レーダー誘導 SAM とレーダー誘導 AAA のみが、濃密雲内の航空機へ射撃できる。

※30.4— 夜間や悪天候での空対地攻撃

航空機の夜間での目標位置特定には補助が必要となる。FAC や目標指示についてはすでに説明した。夜間攻撃でのその他の補助手段には、照明弾、TV/IR、地上攻撃レーダーがあげられる

30.4.1— 照明弾（Illumination Flares）

照明弾ポッドを搭載した航空機は、パラシュート式の照明弾を投下でき、投下ヘクスと隣接する 6 ヘクスを真昼のように照らす。

照明弾ポッド(IP): 照明弾ポッドは、EP ポッドの搭載能力を持ったステーションに装備できる。ポッド 1 つにつき 4 回分の照明弾が搭載されている。パラシュート式の照明弾は、デコイのフレアとは別物であり、デコイとして使用することはできない。パラシュート式の照明弾は地上高 5 レベル以内で効果を生じる。

照明弾の投下手順: IP を搭載した航空機は照明弾投下航過を行えるが、これはそのターンに許された対地攻撃とみなされる。照明弾投下航過では、飛行中に通過する各ヘクスへ、計 4 発までの照明弾を投下できる。航空機は水平、上昇、降下のどれを行ってもよいが、実際の投下時には主翼は水平であり、旋回や機動を行っていないはならない。1 ターンの間での照明弾の投下の合間に旋回や機動は行える。

照明時間: パラシュート式の照明弾は、投下したターンを含め 10 ターンの間、もしくは地面に落ちるまでの間、照明が持続する。照明弾は、投下したターンから始まって奇数ターンに 1 レベルの速度で落下する。

照明弾の効果: 照明されたヘクスにいる地上ユニットに対しては、昼間と同様の視認・攻撃を行える。

30.4.2— TV/IR 光学装置

TV/IR 光学装置テクノロジーを持っているか、TV/IR 光学ポッドを搭載している航空機は、以下の能力を有するものとみなす。

- ・180° アーク内の 18 ヘクス（2 高度レベルの差は 1 ヘクスと換算）までの距離を昼間と同じように視認できる。その距離内の目標を昼間と同じように目視攻撃できる。

- ・レーザー指示器も装備している（そのテクノロジーがあるか、LP ボットを搭載しているか、あるいは OP/LP の両機能を備えたボットを搭載している）場合、その指示器がレーザー・スポットを当てることのできる 1 アーク内を（180° のアーク内の代わりに）昼間と同じように、視認および目視攻撃できる。上記と同様、その距離は 18 ヘクスまでとなる。

30.4.3-レーダー爆撃

地上航法／攻撃レーダー、もしくは 150+アーク能力を有する空対空レーダー、もしくは 180+アーク能力を有するレーダーを搭載した複座機はレーダー爆撃を行える。

レーダー爆撃:レーダー爆撃を用いることで、レーダーに探知 (Detect)されている“レーダーに映りやすい目標”に対して BB タイプの兵器で水平爆撃を実行できる。また、“レーダーに映りやすい目標”がロックオンされており、航空機がコンピュータまたは第三世代の爆撃照準器を搭載していれば、降下爆撃、トス爆撃、超低空爆撃も可能となる。

レーダーに映りやすい目標:以下にあげるのが“レーダーに映りやすい目標”である。

- ・地形を問わず一建物カウンター、機関車、列車、POL、橋梁。
- ・開路地もしくは道路や小道にいる一車両、AAA、砲、SAM、レーダー・ユニット。
- ・海、河川、もしくは港にいる艦艇ユニット。ドック、埠頭、ダム。
- ・滑走路や防壁内の航空機。飛行場の施設すべて（格納庫、掩体、タワー）。
- ・3 ヘクスまでの広さの、市街地 (Urban) に隣接していない孤立した住宅地 (Built-Up)。市街地。滑走路ヘクス
- ・確認済み座標 (▲; 23.1.3 項参照) があるヘクス。

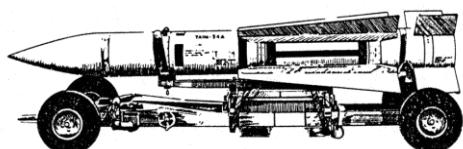
レーダー探知の手順:目標のカウンターやヘクスが LOS 上にあり、かつ航空機のレーダー・アークと探知距離内にあれば、ダイスを振る。7 以下の目で目標は探知される。空対空レーダーを空対地モードで使用する場合、最大探知距離は半減する。地上航法／攻撃レーダーには索敵強度はなく、空対空レーダーとして使用することはできない。こうした対地専用レーダーには、ロックオン・ナンバーにアスタリスクの目印がついている。

レーダー爆撃の手順:目標に対して通常の照準が必要である。追尾時間は加味しない。ロックオンがなされていれば、爆撃照準器の修正が適用されるが、そうでなければ無視する。攻撃は通常の手順を踏んで解決する。

対地レーダーとレーザー指示器:レーダーに映りやすい目標をロックオンしており、B または C タイプのレーザー指示器を装備していれば、視認していなくても目標へレーザー・スポットを当てることができ、レーザー誘導兵器で攻撃を行える。

おめでとう！

これですべてのルールを習得した（さあ、ビールの時間だ！）あなたは今や、どのシナリオでもプレイできる。



AIR POWER 戦術上のヒント

Air Power はジェット戦闘機の戦術を競うゲームである。戦闘での君の成功や失敗は、すべてが君の決断と戦術にかかっているのであって、飛ばしているハードウェアにあるのではない（無論、優れたハードウェアであるに越したことはないのだが）。

攻撃のヒント

朝鮮戦争期（1950 年代前半）で君が使える武器は機関砲だけである。そこでは多くの航空機が近接してくるだろうから、一戦を交えた敵は素早く破壊しなくてはならない。これを行うには、最大限に命中判定が良くなるようにする必要がある。偏差を最小限に抑えて近くから射撃するように努め、レーダー照準と継続照準追尾を活用すること。これは初期の MiG とその不精確な機関砲にとって特に重要である。可能性のある射撃なら撃ってみること。複数の航空機での戦闘では 1 機をいつまでも追いかけてはならない。他の機がすぐに君の後ろに寄ってくるからだ。

冷戦期（1950 年代後半～1970 年代初期）では、迎撃機は攻撃準備にある程度の余裕ができる。しかし、依然として望ましい迎撃バスの実行が非常に重要である。なぜなら旋回のタイミングが遅れたり、爆撃機の後ろにつくために速度を失い過ぎたら、目標へ迅速に向かってく爆撃機の後塵を拝する羽目になるからだ。これは特に、下手なアプローチを埋め合わせるだけの加速性能を持たない初期の遷音速迎撃機によくあてはまる。爆撃機側のプレイヤーは、最初の追尾曲線を無効にするような機動を試みるべきである。超音速迎撃機に対する爆撃機は、迎撃を突破しつつ生き残るためにジャミングとデコイに頼らねばならないだろう。

ベトナム戦争期（1960 年代～1970 年代初期）では、一方がミサイルを装備しており、もう一方にはそれが無いということがよくある。この場合、ミサイルを装備していない側に重要なのは敵機に接近してドッグファイトに持ち込むことである。これは危険ではあるが、大抵の場合はミサイルの脅威がなくなり、状況が対等になる。ミサイルを装備した敵機が距離を開けようとして速度を上げたら、機関砲のみの戦闘機はたとえ射撃がかなわなくとも後を追わねばならない。これならばミサイル装備機が戻って来た時に、再び交戦できるほどの間合いを詰めているだろう。

ベトナム戦争以降の現代（1975 年～）では、双方が性能の良いミサイルを装備している場合、早期に敵機を防御態勢につかせることが重要となる。命中率が低くても最初の一発を撃つことだ。敵が回避に専念する間により望ましい射撃を行える。ミサイルがあるなら、目標を要撃できるチャンスが大きいポジションへと飛ばねばならない。近すぎるとミサイルをかわされ、遠すぎれば、逃げられてしまうだろう。機関砲とミサイルを装備していれば、機関砲を使えるような場所へと機動する。こうすれば、たいていは良好なミサイル発射領域も確保できることになる。機関砲がないのにこれをするにはお勧めできない。ドッグファイトとなる可能性が増しても、ミサイルは効果的なものとならないからである。機関砲が無い状態でのミサイルの使用は、高速での激しい攻撃で行うのが一番いい。ミサイルの発射に失敗しても、速度を生かして敵の機関砲を簡単に避けることができるからである。

プレイを重ねてゆくにつれ、様々なジェット機の各種能力の使用法に開眼してゆくことだろう。もっとも、基本的な攻撃の指針のいくつかは以下のようにまとめられる。

1. 機首を敵機に向けよ。
2. 最初の一撃を与えよ。
3. 一番良い兵装を最初に使用せよ。
4. 乗機の特長を生かして戦え。
5. 敵を分断して一つ一つ倒してゆけ。
6. 自身の兵装に目を配れ。貪欲さは禁物である。

防御のヒント

ミサイルの時代はドッグファイトを終わらせたわけではなく、単にもっと危険にただけであった。もし防御に回っているならば、なすべき優先事項は生き残ることである。そうするには、速やかに相手の兵装発射要件から抜け出ることだ。

その後の最初の目標は、状況を対等にとってゆくことである。敵と向かい合うことでこれがなされるならば、なお良い。同じイニシアティブの Kategorie にあれば、自動的に先んじて移動することは防げるし、イニシアティブのダイスの目によっては、攻勢に回って、立場を逆転することだって可能だ。良い防御指針は以下ようになる。

1. 決してあきらめるな！いつでも幸運はやってくる。
2. 敵に簡単にとどめを刺されるな。そうすれば、先に根を上げるかもしれない。
3. 相互支援を維持せよ。常に僚機を助けよ。
4. 敵とのアングル・オフを開くこと。楽な射撃をさせるな。
5. 防御対抗策を総動員せよ。後で使おうなどと思ったら、その“後”はないものと思え。

機動のヒント

大抵の戦闘は対向状態での接近から始まる。射撃をする前に、接近してくる敵の側面に機動し、回り込むように旋回して敵を側面ないしは後面から射撃する。こうすれば相手がこちらを探知しても撃ち返すことができない。時間が許せば、部隊を分けて、向かってくる敵を挟み込むように両側から挟撃する。兵力を分けた場合、同時に攻撃するように位置すること。さもないと敵の反撃を許してしまう。

こちらが敵の分離（スプリット）を許した場合、斜めに旋回していき、中央で捕捉されないよう脅威の方へ向かい対抗すること。スプリットの 1 機をやり過ごすか、撃破すべく機動する一方で、別の 1 機が攻撃位置につけないようにすることである。

敵機とすれ違ったら、選択肢は 2 つある。反転を開始するか、もっと離れて距離をかせぐことである。どちらにも利点はある。

旋回性に優れていたり、アングル・オフで優位に立っているならば、反転する方を選ぶ。速度が速ければ、急上昇を行って速度を落とし、旋回半径を短くする。速度が遅ければ、旋回時に降下して速度を維持する。望ましい機動がないか考えよ。ハーフロール・アンド・ダイブ（HRD）を使えばすれ違った敵に素早く向き合えるが、高度は下がって数ターンの間は戦闘を行えない。

望ましい旋回を行えない場合、素早い一撃を与えられる場合のみ反転を行う。それが無理ならば、敵から距離を開けてから旋回を行う。速度が速ければ、通過時に緩やかな急上昇を行って緩旋回を開始し、敵が死角に入らないようにする。この後で、垂直上昇や垂直ロールを行って敵の背後につく。垂直上昇をするには速度が十分でないならば、HRD を使って後ろにつく。

状況を俯瞰するのを忘れてはならない。敵をやり過ぎたら、相手がこちらに射撃しに戻ってくるのに 2、3 ターンかかる。その敵を無視して、戦闘空域にいる別の敵に素早い一撃を食らわせる方がよいかもしれないのである。その後で僚機も同じようなポジションにおかれるだろうから、あなたが通過したばかりの敵機に向かわせることができるだろう。

離脱のヒント

朝鮮戦争では離脱は簡単なことであった。単に機関砲の射程から離れて、逃げればよいのである。ミサイル時代ではこれは少々難しくなった。ミサイルの射程外に出るのは難しく、ミサイルを振り切るとなればもっと困難であるからだ。離脱の最善の方法は、先に敵を殲滅することである。もっとも、これは常に可能とは限らないのだが。

ミサイルを装備した敵から逃げるには、時間と速度が必要である。離脱は慎重に行う。トラブルに陥ってからではいけない。離脱前の移動をよく考え、敵に対して速度面で優位を得ること。対進状態で通過した場合など、敵が一時的に戦闘ポジションから離れているなら、アフターバーナーをふかして、無重力降下を行って逃げ切ることだ。地表面反射を得られるよう高度を下げ、敵を視界に収められる程度の旋回を行う。こうすれば敵の繰り出す攻撃に対して防御することが可能となる。それから運も必要となるだろう。まあ、ゲーマーたるもの、常に運には恵まれているはずである。

対地攻撃のヒント

攻撃機のパイロットとしての仕事は接近して、目標を叩き、乗機を五体満足で返すことである。これには 3 ステップからなる申し分ない任務計画が必要となる。

第 1 ステップ: 脅威を類別する。

第 2 ステップ: 目標に合った武装を使用する。

第 3 ステップ: 進入・退出ルートを選択する。

目標エリアの入手可能な情報を吟味することから始める。次いで脅威のレベルを“低”、“中”、“高”で類別する。

低脅威とは、敵の砲火に晒されるのが短時間であることが予想される状況である。中脅威とは、ほとんどの時間を敵の砲火に晒すことになるが、致命性が高いという程ではない。高脅威とは、精確で致命性の高い防御システムが存在する、もしくは致命性は低いものの濃密な防御戦力が布陣されていることを意味する。護衛を突破してくるほどの数の戦闘機がいる場合もこれに含まれる。

次に使用可能な兵装の選択を行う。これには兵装発射要件の点で、目標破壊の確率と敵防御に身を晒す時間との兼ね合いが最もよいものにする。

最適な飛行経路と高度は、敵防御と選択した兵装によって決まる。脅威度が低いから中程度であれば高空を飛ぶ。これには 3 つの利点がある。目標の捕捉と追尾が容易であることと、多くの AAA の砲火を避けられることである。また SAM や敵戦闘機を、対処するのに十分な時間をもって視認できることがあげられる。

もし脅威度が危険なほど高ければ、低空を飛ぶ。地形追従飛行が望ましい。目標付近の地形を調べて、敵防御から守ってくれるかを確認し、そうであれば地形追従飛行を行う。攻撃機のパイロットは、目標への命中率を最大限に高めなければならないが、自殺攻撃であってはならない。帰還も仕事のうちである。航空機を

AIR POWER RULES

あらゆる攻撃に晒す時は来るものなので、以下の指針に従って、生残性を高めることだ。

1. 許容範囲内で最速を出して攻撃せよ。スピードは命である。
2. 攻撃航過は 1 回におさえる。敵防御に身を晒すのは最小限に留める。
3. チームワークを活用せよ。敵防御を圧倒するのだ。
4. 常に敵を制圧する。何機かを脅威のある AAA や SAM サイト攻撃に使う。
5. ぐずぐずしてはならない。決然と行動せよ。

まとめてみよう。乗機が速ければ、敵が反応しなくてはならない時間も短くなる。速度が速ければ、敵機の機関砲やミサイルの発射可能領域にいるターンも短くなる。絶対に単機で攻撃をしてはならない。あなたを倒す SAM や戦闘機は、あなたの目に入っていないものである（そのため防御行動ができない）。自身の攻撃を行っている間、そばにいる僚機は、あなたの後ろに目を光らせておくことができる。鉛の弾丸には対抗策はない。AAA とやりあう際はジレンマに陥ること。SAM の攻撃を受けた場合は、使える対抗策はすべて使うこと。敵戦闘機が背後を脅かしていれば、兵装を投棄して自衛に努めること。敵戦闘機が側面や正面にいるなら兵装は保持しておき、可能となった時点で使用する。

主たる攻撃を終えたら逃げ出すこと。これは臆病でもなんでもなく、分別ある行動である。

さて、これでゲーム開始に必要な基礎事項が出揃ったことになる。幸運を祈る。経験が最上の教師であり、プレイを積んでゆけば、より多くの戦術を把握することになるだろう。

デザイナーズノート (AIR POWER)

このゲームのルール制作には多くの時間を要したが、まぎれもなく愛すべき仕事の 1 つである。原型となる **Air Superiority** (GDW) は 1987 年に発売され、それから何年にもわたって多くの改善案を頂いてきた。私はこれに対して特に何かするというわけではなかったが、多くの手助けもあって、プレイをしやすくし、現代航空戦の精髓を描写できるよう、ゲームの一部に手を加える何かよい方法はないかと考えた。このルールには、そういった変更が取り入れられており、同じく GDW より発売されたモジュールである **Air Strike** や **Desert Falcon** で扱ったルールも含まれている。これらのモジュールは、オリジナルのゲームの守備範囲をシンプルな空中戦から、総合的な空中戦闘と地上部隊に対する攻撃にまで拡大したものである。

現代航空戦は、ウォーゲームの世界ではほとんど顧慮されなかった分野である。**Air Superiority** は、このテーマを扱う最初のゲームではないし、**Air Power** が最後となることもないだろう。しかし、このルールはかなり詳細に航空戦を網羅して成功した最初のものである。私は、このゲームをもっと習得しやすいものにして考えた。残念ながら、これは叶わなかったが、段階を踏んで学べるようにした。あなたにこのゲームシステムをよく吟味する時間があれば、戦闘機パイロットの世界についての知識と洞察を得られることだろうし、ゲームは正確で、誤りのないものだと感じられることと思う。これについては、12 年以上に及ぶジェット機パイロットとしての経験と、それ以上に長いウォーゲーマーとしての経験から自信を持って言えることである。ゲームシステムは、数箇所の軍事基地で訓練ツールとして利用されている。ぜひこのゲームで楽しいひとときを過ごしてほしい。

それでは幸運を祈る。ゲームを購入してくれてありがとう。

J.D.WEBSTER

略語一覧

AAA	Anti-Aircraft Artillery	対空砲
AB	After Burner Power	アフターバーナー推力
ADR	ARM Double Rack	ARM ダブルラック
ADC	Aircraft Data Card	航空機データカード
AFT	AtA Refueling Tank	空中給油タンク
AGC	Automatic Command Guidance	自動指令誘導
AHM	Active Homing Missile	アクティブホーミングミサイル
AJM	Active Jammer	アクティブジャマー
ARM	Anti-Radiation Missile	対放射源ミサイル
ASM	Air-to-Surface Missile	空対地ミサイル
BJM	Barrage Jammer	バラージ・ジャマー
BR	Barrel Roll	バレル・ロール
BRM	Beam-Riding Missile	ビームライディングミサイル
BS	Smart Bomb	スマート爆弾
BT	Break Turn	ブレイク旋回
BZ	Blast danger Zone	爆発危険域
C	Crippling Aircraft Damage	大破(航空機)
CA	Computer Assisted(RR)	コンピュータ(RR)
CBU	Cluster Bomb Unit	クラスター爆弾
CCA	Collision Course Attack	会敵コース攻撃
CCC	Climb Capability Chart	上昇能力表
CCU	Command Control Unit	指揮管制ユニット
CG	Command Guidance	指令誘導
CH	Chaff	チャフ
CL	Clean	クリーン
D	Damage	損害(対地攻撃)
DDS	Decoy Dispenser System	デコイ散布システム
DJM	Deceptive Jammer	欺瞞ジャマー
DP	Data-link Pod	データ・リンク・ポッド
DR	Double weapon Rack	ダブルウエポンラック
DR	Displacement Roll	ディスプレイメント・ロール
DR	Die Roll	ダイス振り
DT	Dirty	過載
ECM	Electronic Counter Measures	対電子戦装備
EP	ECM Pod	ECM ポッド
ET	Emergency Turn	緊急旋回
EWR	Early Warning Rader	早期警戒レーダー
EZ	Easy Turn	緩旋回
FAC	Forward Air Controller	前線航空統制官
FAS	Final Attack Strength	最終攻撃力
FCR	Fire Control Rader	火器管制レーダー
FL	Flare	フレア
FOV	Field of View (Missile Seeker)	視野(ミサイルシーカー)
FP	Flight Point	飛行ポイント
FT	Fuel Tank	燃料タンク
GLOC	G-induced Loss of Consc.	G による意識喪失
GP	Gun Pod	ガンポッド
GSSM	Good Supersonic Maneuver	超音速時高機動機
H	Heavy Aircraft Damage	重損傷(航空機)
HBR	High Bleed Rate	高抽気率抗力機
HFP	Horizontal Flight Point	水平飛行ポイント
HOJ	Home on Jam	対ジャミング追尾
HPR	High Pitch Rate	高ピッチ率航空機
HMS	Helmet Mounted Sight	ヘルメット装着照準装置
HRD	Half-Roll and Dive	ハーフロールアンドダイブ
HRR	High Roll Rate	高ロール率航空機

HT	Hard Turn	急旋回
HTD	High Transonic Drag	遷音速高抵抗機
HZ	Haze	ヘイズ
I	Idle Power	アイドル推力
IADS	Integrated Air Defense Syst.	統合防空組織
IFF	Identification-Friend/Foe	敵味方識別装置
IG	Integrated Gun radar ranging	統合機関砲(RR)
IRM	Infrared Guided Missile	赤外線追尾ミサイル
IRSTS	IR Search & Track System	赤外線探知追跡装置
K	Killed	撃墜(航空機)
L	Light Aircraft Damage	軽損傷(航空機)
LG	Laser Guided SAM	レーザー誘導 SAM
LOA	Line of Approach	接近経路
LOS	Line of Sight	視認線
LR	Lag Roll	ラグ・ロール
LRR	Low Roll Rate	低ロール率航空機
LTD	Low Transonic Drag	遷音速低抵抗機
M	Military Power	ミリタリー推力
M	Modern IRM seeker	第3世代(IRM)
MCG	Mid-Course Guidance	中間誘導
MDR	Missile Double Rack	ミサイルダブルラック
MDT	Missile Data Tables	ミサイル・データ表
MMVC	Min-Max Velocity Chart	最小-最大速度表
MTI	Moving Target Indication	移動目標指示(EWR)
N	Normal Power	ノーマル推力
OG	Optically-Guided SAM	光学誘導 SAM
OP	TV/IR Optics Pod	TV/IR 光学ポッド
POW	Prisoner of War	捕虜
PPL	Program Protection Level	プログラム防御レベル
PSSM	Poor Supersonic Maneuver	超音速時低機動機
RCG	Radio Command Guidance	無線指令誘導
RE	Regular Radar ranging	通常(RR)
RHM	Radar Homing Missile	レーダー誘導ミサイル
RK	Rocket	ロケット弾
RP	Rocket Pod	ロケットポッド
RPT	Rocket Pod/fuel Tank	ロケット/燃料タンク
RR	Radar Ranging	レーダー照準
RS	Smart Rocket	スマート・ロケット
RWR	Radar Warning Receiver	レーダー警報受信機
S	Suppressed	制圧(地上目標)
SAM	Surface-to-Air Missile	地对空ミサイル
SC	Sustained Climb	持続上昇
SD	Steep Dive	急降下
SOP	Sequence of Play	プレイの手順
SSGT	Steady State Guns Tracking	継続照準追尾
TFF	Terrain Following Flight	地形追従飛行
TOF	Time of Flight	飛行時間(ミサイル)
TR	Triple Weapon Rack	トリプルラック
TT	Tactical Turn	戦術旋回
TTR	Target Tracking Radar	目標追尾レーダー
TVM	Track-via-Missile SAM	ミサイル経由目標追随
TWS	Track-while-Scan	索敵中追跡
UD	Unloaded Dive	無重力降下
VAS	Visual Augmentation System	視認性増強装置
VC	Vertical Climb	垂直上昇
VD	Vertical Dive	垂直降下
VFP	Vertical Flight Point	垂直飛行ポイント

VIFF	Vectoring in Forward Flight	前進飛行ベクタリング
VP	Victory Point	勝利ポイント
VR	Vertical Roll	バーチカル・ロール
WP	Weapon Dispenser Pod	兵装散布ポッド
WR	Weapon Rack	兵装ラック
ZC	Zoom Climb	急上昇

索引

あ

IRM 発射可能領域の増減(Expanded IRM Envelope)	15. 6	37L
アイドル推力 (I)	6. 1	9R
アクティブ・ジャマー(AJM)	19. 4. 2	45R
アクティブホーミングミサイル(AHM)	17. 3	40R
悪天候下の飛行(Adverse Weather Flight)	30. 3	67L
アフターバーナー推力(AB)	6. 1	10R
アングルオフ・アーク(Angle-off Arc)	9. 2	19R
緩旋回(EZ)	7. 1	13L
ECM ポッド(EP)	19. 0	44L
異常飛行(Abnormal Flight)	6. 4	11L
逸脱飛行(Maneuvering Departure)	7. 7	15L
移動目標指示(MTI:EWR)	25. 1	57L
イニシアティブ(Initiative)	12. 1	27L
ARM ダブルラック(ADR)	外部兵装表参照	
撃ち上げ:ARM(Lofted ARM Shot)	26. 1	60L
撃ち上げ:滑空爆弾(Lofted Glide bomb)	28. 1	63R
掩蔽壕(Bunker)	21. 2	49R
煙幕スポット(Smoke Spot;FAC)	11. 6	26R

か

開始燃料(Start Fuel)	29. 1	64R
会敵コース攻撃(CCA)	9. 3	20R
回避行動(Defensively Engaging Missiles)	14. 5	34R
回復期間(Recovery Period)	9. 1	19L
火器管制レーダー(FCR)	24. 2	54R
核搭載型ファルコン(Nuclear Falcon:AIM-26A)	17. 9	42L
核ロケット(Nuclear Rocket:Genie)	9. 6	21R
過載(DT)	4. 3	7L
荷重状態ポイント制限(Configuration Point Limit)	4. 3	6R
荷重状態(Configuration)	4. 3	6R
加速ポイント(Accel Point)	6. 2	10L
滑空爆弾の撃ち上げ攻撃(Lofted Glide Bomb Attack)	28. 1	63R
カモフラージュ(Camouflage)	11. 2	25L
ガンポッド(GP)	9. 1	19L
欺瞞ジャマー(DJM)	19. 4. 3	46L
急降下(SD)	8. 2. 1	17L
急上昇(ZC)	8. 1. 1	16L
急旋回(HT)	7. 1	13L
給油機(Tanker)	29. 3	65L
距離・方位の確認:ARM(Range and Bearing Check)	26. 0	59L
緊急旋回(ET)	7. 1	13L
空対空機関砲射撃(AtA Gunnery)	9. 1	18R

AIR POWER RULES

空対空ロケット射撃(AtA Rocketry)	9. 3	20R	自動指令誘導(ACG)	27. 1	61L
空対地戦闘(AtG Combat)	21. 2	48L	連続旋回(Sustained Turn)	7. 2	14L
空対地ロケット攻撃(AtG Rocketry)	22. 2	50R	失速/操縦不能からの回復(Recovery)	6. 4	11R-L
空対地ミサイル(ASM)	28. 2	63R	失速(Stall)	6. 4	11L
空中給油(Air to Air Refueling)	29. 3	65L	自動追跡レーダーモード(Auto-track Radar Mode)	16. 6	39L
空中給油タンク(AFT)	外部兵装表参照		ジニー(Genie)	9. 6	21R
雲(Cloud)	30. 1	65R	視認性増強装置(VAS)	11. 3	25L
クラスター爆弾(CBU)	外部兵装表参照		視認線(Line of Sight: LOS)	11. 2	24R
クリーン(CL)	4. 3	6R	視認ナンバー(Visibility No)	11. 1	23R
計画射撃モード(Plotted Fire Mode)	24. 1. 3	54R	視認(Visual Sighting)	11. 0	23R
継続照準追尾(SSGT)	9. 4	21L	射出/自力脱出(Ejection/Bailout)	18. 6	43R
軽損傷(航空機:L)	10. 1	22L	視野(ミサイルシーカー: FOV)	15. 1	36L
警報: ARM(Alert)	26. 1	60R	ジャミング・セル(Jamming Cell)	19. 5	46L
撃墜(航空機:K)	10. 1	22L	損傷(航空機:H)	10. 1	22L
減速ポイント(Decal Point)	6. 2	10L	自由降下(Free Descent)	8. 2. 4	17R
限定的なロックダウン能力(Limited Look-Down)	16. 4	39L	出力設定(Power Setting)	6. 1	9R
光学誘導 SAM(OG)	25. 4	58R	出力表(Power Chart)	4. 1	4R
高加速航空機(Rapid Accel Aircraft)	6. 2	10R	自由航空機(Free Aircraft)	12. 1	27L
降下速度制限(Dive Speed Limit)	6. 3	11L	巡航速度(Cruise Speed)	4. 1	4R
降下飛行(Dive Flight)	8. 2	17L	準備飛行(Preparatory Move)	13. 1	28R
航空機の損傷悪化(Progressive Aircraft Damage)	10. 3	22R	乗員の資質(Crew Attribute)	18. 3	42R
航空機データカード(ADC)	4. 0	4L	乗員の特殊技能(Crew Special Characteristics)	18. 3	42R
航空機の損傷(Aircraft Damage)	10. 0	22L	照準(対地攻撃: Aiming)	21. 2	48R
航空機ログ(Aircraft Log)	5. 1	7R	上昇限界を超過した飛行(Flight Above Ceiling)	8. 5	18L
高高度対応エンジン(High Altitude Engine)	8. 4	18L	上昇限界(Ceiling)	4. 1	4R
後続ミサイル(Follow-on Missile)	14. 3	34L	上昇速度(Climb Speed)	8. 1. 2	16R
高抽気率抗力機(HBR)	7. 2	14L	上昇の繰越(Climb Carry)	8. 1. 4	17L
高度(Altitude)	8. 0	15R	上昇能力表(CCC)	8. 1	16L
高ピッチ率航空機(HPR)	5. 5	8R	上昇飛行(Climb Flight)	8. 1	16L
高出力レスポンス(Rapid Power Response)	6. 1	10L	衝突(Collision)	3. 3	4L
高ロール率航空機(HRR)	7. 4	14R	照明弾(Illumination Flare)	30. 4. 1	67R
コンピュータ(CA RR)	9. 4	21R	勝利ポイント(VP)	4. 2	6R
さ			初期秘匿配置(Hidden Initial Placement)	11. 8	26R
最終攻撃力(FAS)	21. 2	49R	ジンキング(Jinking)	24. 4	55L
最小-最大速度表(MMVC)	4. 1	5L	垂直降下(VD)	8. 2. 3	17R
最小旋回速度(Minimum Turn Speed)	7. 5	14R	垂直上昇(VC)	8. 1. 3	16L
サイズ修正(Size Modifier)	9. 1	18R	垂直飛行ポイント(VFP)	5. 2	7R
再装填能力(Reload; SAM)	25. 0	56R	水平飛行ポイント(HFP)	5. 2	7R
再点火; エンジン(Relight)	6. 7	12R	水平飛行(Level Flight)	5. 3	8L
索敵中追跡; レーダー(TWS)	16. 4	39L	推力低下; 高度(Thrust Loss; Altitude)	8. 4	18L
サステナ・モーター; SAM(Sustainer Motor; SAM)	14. 3	32R	スタック(Stacking)	3. 2	4L
察知: ARM(Recognized)	26. 1	60R	スタンドオフ・モード; BJM(Stand-off Jamming; BJM)	19. 4. 1	45R
塹壕(Entrenchment)	21. 2	49R	スナップ・ショット(Snap shot)	9. 1	18R
Gによる意識喪失(GLOC)	7. 6	14R	スナップ旋回(Snap Turn)	7. 3	14L
自衛モード: ARM(Self Defense Mode)	26. 1	60L	スピードブレーキ(Speed Break)	6. 5	11R
死角(Blind Arc)	11. 1	23R	スマート・ロケット(RS)	28. 2	63R
指揮管制ユニット(GCU)	25. 1	57L	スマート爆弾(BS)	28. 1	63L
識別-地上ユニット(Ground Unit Identification)	11. 5	26L	スマート兵器(Smart Weapon)	28. 0	62R
識別-航空機(Aircraft Identification)	11. 5	25R	スライド機動(Slide Maneuver)	13. 2	29L
持続上昇(SC)	8. 1. 2	16L	制圧(S)	21. 2	49L

制限視界アーク(Restricted Arc)	11. 1	23R	地上ユニット(Ground Unit)	21. 2	47R
制限レーダー・アーク(Limited Radar Arc)	16. 1	37R	地対空ミサイル(SAM)	25. 0	56L
脆弱性(Vulnerability)	10. 1	22L	地表面反射-対 RHM(Ground Clutter)	17. 6	41R
斉射; SAM(Volley; SAM)	25. 0	56R	地表面反射-対 IRM(Ground Clutter)	15. 2	36R
赤外線探知追跡装置(IRSTS)	11. 4	25R	地表面反射-対レーダー(Ground Clutter)	16. 3	38R
赤外線追尾ミサイル(IRM)	15. 0	36L	チャフ(CH)	17. 6	41R
接近経路(LOA)	21. 2	48L	中間誘導 AHM(MCG AHM)	17. 3	40R
遷音速高抵抗機(HTD)	6. 6	12L	超音速時高機動機(GSSM)	6. 6	12R
遷音速低抵抗機(LTD)	6. 6	12L	超音速時低機動機(PSSM)	6. 6	12L
遷音速飛行(Transonic Flight)	6. 6	12L	超音速デルタ機(Supersonic delta)	6. 6	12R
旋回抗力表(Turn Drag Cart)	4. 1	5L	超音速飛行(Supersonic Flight)	6. 6	12L
旋回の持ち越し(Turn Carry)	7. 1	13R	超低空爆撃(Laydown Bombing Attack)	23. 0	51R
旋回表(Integrated Turn Chart)	7. 1	13L	垂直反転機動(Vertical Reverse Maneuver)	13. 5	30R
旋回(Turn)	7. 1	13L	追尾;航空機—航空機(Tailing)	12. 3	27R
戦術旋回(TT)	7. 1	13L	墜落地点(Crash Site)	10. 5	23L
前進飛行ベクタリング(VIFF)	13. 6	30R	通常レーダー照準(RE)	9. 4	21R
先制防御飛行(Defensive Preemption)	12. 4	28L	低ロール率航空機(LRR)	7. 4	14R
前線航空統制官(FAC)	11. 6	26L	データ・リンク・ポッド(DP)	28. 1	63L
早期警戒レーダー(EWR)	25. 1	57L	敵味方識別装置(IFF)	19. 1	44L
早期発射; RHM(Snap Fire; RHM)	17. 7	41R	デコイ(Decoy)	14. 6	34
装甲(地上目標: Armor)	21. 1	47R	デコイ散布システム(DDS)	19. 2	44R
操縦不能飛行(Departed Flight)	6. 4	11R	TV/IR 光学装置(TV/IR Optics)	30. 4. 2	67R
総搭載量制限(Load Limit)	4. 2	6L	TV/IR 光学ポッド(OP)	外部兵装表参照	
即応能力 SAM(Quick Reaction SAM)	25. 0	56R	天候(Weather)	30. 0	65L
即時安全解除ミサイル(Instant Arming Missile)	14. 3	33R	投下点(Release Point)	21. 2	49L
速度フィードバック(Fadeback)	6. 3	11L	統合機関砲(IG RR)	9. 4	21R
速度変更制限(Speed gain/loss/limit)	6. 3	10R11L	統合防空組織(IADS)	25. 1	57L
側方トス爆撃(Lateral Toss Bombing)	23. 1. 2	52L	特殊機動(Maneuvers)	13. 0	28R
損害(対地攻撃:D)	21. 2	49L	トス爆撃(Toss Bombing)	23. 1. 1	52L
損傷の累積(Cumulative Damage)	10. 2	22L	トリプル・ウエポン・ラック(TR)	外部兵装表参照	
た			な		
対空砲射撃モード(AAA Unit Fire Mode)	24. 1	53R	認識(Detection)	11. 2	25L
対空砲(AAA)	24. 0	53L	燃料消費(Fuel Usage)	29. 1	64R
第3世代(M:IRM Seeker)	15. 1	36L	燃料タンク(FT)	29. 1	64R
対ジャミング追尾(HOJ)	25. 3	57R	燃料ポイント(Fuel Point)	29. 0	64R
対電子戦装備(ECM)	19. 0	44L	ノイズ・モード(Noise Jamming Mode:BJM)	19. 4. 1	45R
大破(航空機:C)	10. 1	22L	ノーマル推力(N)	6. 1	9R
対放射源ミサイル(ARM)	26. 0	59L	は		
太陽(Sun)	30. 2	66L	バーチカル・ロール(VR)	13. 3. 4	29R
脱出(Egress)	18. 6	43L	ハーフロールアンドダイブ(HRD)	13. 3. 5	29R
ダブルウエポンラック(DR)	外部兵装表参照		排気煙(Smoker)	11. 1	24L
多目標追跡(Multi-Target Track)	16. 4	39L	爆撃照準器(Bombsight)	21. 2	48R
弾幕射撃(Barrage Fire)	24. 1. 2	54L	爆撃の高等技術(Advanced Bombing)	23. 1	52L
弾薬(Ammunition)	9. 1	19L	爆撃(Bombing Attack)	23. 0	51L
地形効果(Terrain Effect)	20. 0	46L	爆弾搭載(速度)制限(Bomb Carriage Limits)	23. 0	51R
地形追従飛行(TFF)	20. 1	46L	爆発危険域(BZ)	23. 1. 4	53L
地形(Terrain)	20. 0	46L	発射可能範囲外ミサイル(Out of Envelope Missile)	15. 5	37L
地上掃射(Starfing)	22. 1	50L	発射 G:ミサイル(Launch G)	14. 1	31L
地上への激突(Terrain Collision)	20. 1	46L	発射準備ミサイル; SAM(Ready Missile; SAM)	25. 0	56R
地上ユニット同士の戦闘(GtG Combat)	21. 2	48L	パドロック(Padlock)	11. 1	23R

AIR POWER RULES

パラージ・ジャマー(BJM)	19. 4. 1	45R	野砲(地上目標: Artillery)	21. 1	47R
バレル・ロール(BL)	13. 3. 3	29L	優位機(Advantage)	12. 2	27R
半移動ポイント(Half FP)	5. 4	8R	ら		
バンク角(Angle of Bank)	7. 4	14R	ラグ・ロール(LR)	13. 3. 2	29L
ビームライディングミサイル(BRM)	17. 1	40L	落下時間; 爆弾(Time of Fall; Bomb)	23. 0	51R
飛行時間(TOF)	ミサイルデータ表参照		ランダム AAA 射撃(Random AAA Fire)	24. 6	55R
飛行順序(Order of Flight)	12. 0	27L	両用誘導モード(Dual Guidance Mode; SAM)	25. 4	58R
飛行ポイント(FP)	5. 2	7R	ルックダウン能力(Look-Down Technology)	16. 3	38R
非優位機(Non-advantaged)	12. 2	27R	レーザー・スポット(Laser Spot)	27. 2	61R
非優位機(Disadvantage)	12. 2	27R	レーザー・スポット追尾装置(Laser Spot Tracker: LST)	27. 2	61R
比率飛行(Proportional Flight)	14. 3	32R	レーザー指示機(Laser Designator)	27. 2	61R
ビンゴ(Bingo)	29. 1	64R	レーザー誘導 SAM(LG)	25. 4	58R
ブースト飛行(Boosted Flight)	25. 0	56L	レーザー誘導トス爆撃(Laser Toss Bombing)	27. 2	60R
付随的損害(Collateral Damage)	21. 3	49R	レーダー・アーク(Rader Arc)	16. 1	37R
フレア(FL)	15. 2	36R	レーダー・ロックオン(Rader Lock-on)	16. 2	38L
ブレイク旋回(BT)	7. 1	13L	レーダーのシャットダウン(Rader Shutdown)	26. 1	62L
プレイの手順(SOP)	2. 1	3L	レーダーロック破断(Breaking Radar Lock)	16. 2	38R
フレイムアウト(Flame-Out)	6. 7	12R	レーダー再作動(Rader Reactivation)	26. 1	60R
プログラム防御レベル(PPL)	19. 2	44R	レーダー索敵(Rader Search)	16. 1	37R
ヘイズ(HZ)	30. 1	65R	レーダー地上探知範囲(Rader Horizon)	25. 1	57L
兵装散布ポッド(WP)	外部兵装表参照		レーダー追尾ミサイル(RHM)	17. 2	40L
兵装ステーションの搭載重量制限(Station Limit)	4. 2	6L	レーダー爆撃(Rader Bombing)	30. 4. 3	68L
兵装ラック(WR)	外部兵装表参照		レーダー誘導 SAM(Rader Guided SAM)	25. 3	57R
ヘルメット装着照準装置(HMS)	15. 4	37L	ロール機動時の制約(Rolling Restriction)	13. 3. 6	30L
編隊(Formation)	5. 6	9L	ロケット(RK)	22. 2	50R
ボアサイト・レーダー・モード(Bore-sight Radar Mode)	16. 6	39R	RK 搭載機の数制限(RK Carriage Limits)	22. 2	51L
方向感覚喪失(Disorientation)	30. 3	67L	ロケットポッド(RP)	外部兵装表参照	
方向(Facing)	3. 1	3R	ロケットポッド/燃料タンク(RPT)	外部兵装表参照	
歩兵 SAM(Infantry SAM)	25. 2	57L			
歩兵(Infantry)	21. 1	47R			
捕虜(POW)	18. 6	44L			
ま					
ミサイル・データ表(MDT)	14. 1	31L			
ミサイルダブルラック(MDR)	外部兵装表参照				
ミサイルの撃ち合い(Missile Shoot-Out)	17. 5	41L			
ミサイルの速度減衰(Missile Speed Attenuation)	14. 7	35L			
ミサイル経由目標追跡; SAM(TVM; SAM)	25. 3	48L			
ミサイル攻撃(Missile Attack)	14. 4	34L			
ミニ・ジャマー(Mini-Jammer)	19. 2	44R			
ミリタリー推力(M)	6. 1	9R			
無重力降下(Unloaded Dive)	8. 2. 2	17L			
無線指令誘導(RCG)	26. 1	60L			
目視ロックオン(Optical Lock-on; SAM)	25. 4	58R			
目標記憶能力: ARM(Memory: ARM)	26. 1	61L			
目標照射; レーダー(Target Illumination; Radar)	17. 4	41L			
目標情報伝達(Target Passdown; SAM)	25. 1	57L			
目標タイプ; 軟/硬(Target Type; Soft/Hard)	21. 2	49R			
目標追尾レーダー(TTR)	25. 3	57R			
や					
夜間飛行(Night Flight)	30. 3	66R			