

垂直降下 (Vertical Dive:VD)

1. 直前のターンに降下が必要。
2. 1 の例外: **ハーフロール・アンド・ダイブ**により水平飛行から垂直降下へ移ることができる。もし速度が 4.0 以下であれば、**ハーフロール・アンド・ダイブ**により急上昇や持続上昇から垂直降下に移ることもできる。
3. 垂直降下開始ターン: 速度の 1/3 を HFP に当て、残りを VFP とする。
垂直降下2ターン目以降: FP の 1/3 以下を HFP に当てることができる(全て VFP にすることも可能)。
4. 1 VFP の使用につき2または3高度レベルを失う。
5. -1 高度レベル降下=1.0 加速ポイント。
6. パーチカル・ロールを除いて、旋回や機動は不可。
7. 垂直降下から上昇へ移ることは不可。
8. **高ピッチ率**航空機の開始速度が 3.0 以下であれば、垂直降下から水平飛行へと移れる。非高ピッチ率航空機であれば、その速度は 2.0 以下となる。
この条件に当てはまらない場合、垂直降下の次のターンは何らかの降下飛行を実施する必要がある。
9. 垂直降下から急降下や無重力降下に移った場合、少なくとも FP の半分(端数切り捨て)を VFP もしくは HFP (無重力降下)に使用する必要がある。ただし、**高ピッチ率**航空機であれば、FP の 1/3 を VFP もしくは HFP (無重力降下)に使用すればよい。

失速 (Stalled Flight)

1. 航空機は今の位置から動かず、機首方向も変更しない。
2. 失速飛行第 1 ターン: 高度喪失=開始速度 (0.5 は切り上げ) +1.0。
失速飛行第2ターン以降: 高度喪失=全ターンの高度喪失 +1.0。
3. 急降下と同様に加速ポイントを得る。また出力による加速ポイントも得る。
4. 失速からの回復直後は、水平飛行/降下(垂直降下含む)の実施が可能。

操縦不能 (Departed Flight)

1. 航空機は今の位置から動かない。機首方向はランダムに左右に変化する。
2. 機首方向の変更: DR が奇数=反時計回り DR が偶数=時計回り
変更角度: 再度の DR の値分、30 度ずつ機首方向を回す。
3. 操縦不能第 1 ターン: 高度喪失=開始速度 (0.5 は切り上げ) +2.0。
操縦不能第2ターン以降: 高度喪失=全ターンの高度喪失 +2.0。
4. 出力設定は影響しない。操縦不能時は加速/減速ポイント獲得はない。
5. 回復判定: 修正後 DR6 以下で成功。
6. 回復直後は何らかの降下飛行が必須(垂直降下可能)。**高ピッチ率**航空機は、回復直後に水平飛行が可能。
7. 回復直後の開始速度は、最小速度もしくは操縦不能となった際の速度となる(どちらか速度の大きいほうを選ぶ)。

機動 (Maneuver)

スライド機動

1. 準備飛行=2HFP 実行=1HFP
2. 速度 9.0 以下: 1 ターンに 1 回のスライド機動が可能。
速度 9.5 以上: 1 ターンに 2 回のスライド機動が可能。最初の機動の実行時と 2 回目の**準備移動の開始の間に**少なくとも 4FP の消費が必要。
3. 1 回のスライド機動では減速ポイントは生じない。1ターンの 2 回のスライド機動では 1.0 の減速ポイントが生じる。

ラグロール/ディスプレイスメント・ロール

1. 準備飛行=1HFP 実行=1HFP
2. ロールする方向(ダイアグラム参照)に機を移動する。また、ロールした方向とは逆向きに 30° 向きを変えることができる。
3. ヘクスサイド上でディスプレイスメント・ロールを行った場合、スライド機動と同様に航空機は移動する。ラグロールのように横にずれるわけではない。生じる減速ポイントは航空機によって異なる(ADC 参照)。

パーチカル・ロール

1. 垂直上昇/垂直降下飛行中に、VFP を使用した際に実施。
2. 左または右へ、最大 180° (低ロール率機は 90°)の機首方向変更を行う。
3. 生じる減速ポイントは航空機によって異なる(ADC 参照)。
4. 1 ターンで複数回の垂直ロールを行うことは可能である。ただし、別々の VFP 使用時に 1 回ずつ行わねばならない。

バレル・ロール

1. 連続して 2 回以上のラグ/ディスプレイスメント・ロールを実施する。
2. 水平飛行でバレル・ロールを行った場合、最後のロール実施時に FP の追加コストなしで 1 高度レベルの得失が可能。
3. 上昇/降下中バレル・ロールを行った場合、各ロール実施時に 1 高度レベルの得失が可能。
4. 上昇または降下しながらのバレル・ロールでの高度変更は、VFP の消費によって行われる高度変更の代わりとして、もしくは併せて実施される。
5. 上昇しながらのバレル・ロールでは、1 高度レベル獲得につき 2.0 減速ポイントが生じる。降下しながらのバレル・ロールでは、1 高度レベル喪失につき 0.5 加速ポイントが生じる。

ハーフロール・アンド・ダイブ

1. 飛行開始時にハーフロール・アンド・ダイブを宣言する。通常の垂直降下を行うが、最後の FP を消費するまでパーチカル・ロールはできない。最後の FP が VFP であればパーチカル・ロールを実施可能。
2. 水平飛行から垂直降下に移れる。あるいは、もし速度が 4.0 以下であれば、急上昇/持続上昇から垂直降下に移ることができる。
3. 垂直上昇から急降下へ移ることができる。この際に通常の旋回も可能。
4. ハーフロール・アンド・ダイブを行うターンは、攻撃や兵器の発射、レーダーの操作は行えない。

ロール機動の制約

- ・ロール実施直後、あるいはロール準備飛行中に飛行を終えた航空機は、機関砲射撃、兵器発射が不可能。
- ・兵器発射や照準器の修正に関して、回復期を終えるまで、そのターンにロール機動を実施した航空機には、BT 旋回と同様のペナルティがつく。
- ・同一ターンに実施する 2 回目のロールごとに、追加 1.0 減速ポイント獲得。

VIFF 機動 (VIFF 能力を持つ航空機のみ)

VIFF サイドステップ

1. 準備飛行=不要。実行=2HFP。高度/速度による変化に注意。
2. 複数回のサイドステップは可能。その場合、各サイドステップの間に 1HFP を水平飛行に使用すること。バンク角(7.4 項)に注意。
3. 各サイドステップの実施につき、2.0 減速ポイントが生じる。

VIFF を利用した旋回

1. 旋回に必要な準備飛行 FP が 1 減る(最大で 90° 旋回)。
2. そのターンは高抽気率航空機とみなす。また、2.0 減速ポイントが生じる。

VIFF 垂直ピッチ

1. ハーフロール・アンド・ダイブとみなすが、垂直上昇から直接、垂直降下が可能。2.0 減速ポイントが生じる。

VIFF ポップアップ

1. 1 ターンに 1 回、水平飛行中に 1 高度レベル獲得できる。
2. 実施= 1HFP。2.0 減速ポイントが生じる。また、主翼は水平状態が必須。

ビンゴ-帰投判定表

残燃料/ビンゴ %	帰還	緊急着陸	墜落
100%+	1-10	11+	—
90-99%	1-9	10-12	13+
80-89%	1-6	7-9	10+
75-79%	1	2-4	5+
74%-	—	1-2	3+

帰投判定修正

損害 L/2L	=+1	ベテランパイロット	=-1
損害 H	=+3	初級パイロット	=+1
損害 C	=+5	訓練パイロット	=+2

空中給油

- ・空中給油可能航空機による成否判定: シナリオ指定の給油機ナンバー以下の DR で成功。成功した場合、自動的に基地に帰還できる。
- ※空中給油成否判定修正
航空機の残燃料がビンゴを 20%下回るとに=+1