

AIR POWER Combat and Damage Table(空対空/地対空ミサイル・対空砲表)

空対空ミサイル(AAM)発射判定修正

熱源追尾ミサイル (IRM)

発射 G を超えた旋回1段階につき	+2
LO/ML 高度域の射撃側が、より低い目標へ発射	+2
太陽光反射の影響	+3
発射可能範囲(envelope)外への発射	+3
自機より低い位置にいる、雲の上の目標への発射	+3
フレア DDS が機能	+X
X=フレア PPL カミサイルのフレア欺瞞ナンバーの小さな方	

レーダー誘導ミサイル (BRM、RHM、AHM)

発射 G を超えた旋回1段階につき	+2
発射可能範囲(envelope)外への発射	+3
早期発射 (Snap-Shot)	+3

※RHM の最大発射距離＝追跡強度 × 3

乗員

V(ベテラン)	-1
CH (コンバット・ヒーロー)	-1
TM (タクティクス・マスター)	-1
G(グリーン;訓練)	+1

航空機の損傷

L/2L= +1	H= +2	C= +3
----------	-------	-------

地対空ミサイル(SAM)発射判定修正

IR SAM

太陽光反射の影響	+3
フレア DDS が機能	+X
※フレア PPL カミサイルのフレア欺瞞ナンバーの小さな方を加算する	

BR、CG、CW、TVM、OG、LG SAM

※発射判定に適用される修正は無い

空対空/地対空ミサイル(AAM/SAM)命中判定修正

熱源追尾ミサイル (IRM・IR SAM)

目標が AB 推力	-3
目標がミサイル推力	-1
目標がアイドル推力	+1
LO 高度域にいる目標に対し、現在のセグメントで2高度レベル以上降下(喪失)して攻撃可能範囲に入った	+2
目標が地形追従飛行(TFF)を実施中	+1
フレア DDS;フレア PPL カミサイルのフレア欺瞞ナンバーの小さな方	+X

レーダー誘導ミサイル(BRM/RHM/AHM・BR/CG/CW/TVM SAM)

DJM;DJM#-ミサイル ECCM	+X
*チャフ DDS;チャフ PPL カミサイルのチャフ欺瞞ナンバーの小さな方	+Y
MJ DDS;MJPL カミサイルのチャフ欺瞞ナンバー+1 の小さな方	+Z
*地表面反射;6-地表面からの目標高度-ミサイル ECCM	+G
*T 目標が地形追従飛行(TFF)を実施;ミサイル性能表の T(#)	+T

*TVM SAM には無効

*発射誘導航空機が目標よりも上空/AHM が現在のセグメントで2高度レベル以上降下(喪失)して攻撃可能範囲に入った場合に適用

*T 追従能力を持つ SAM にのみ適用

光学誘導ミサイル(OG/LG SAM)

※全ミサイルに適用される修正以外、命中判定に適用される修正は無い

全ミサイルに適用

目標のサイズ	±X
アングル・オフ	±Y
目標がミサイル回避状態ではない	-1

手動デコイの効果

- ・回避行動機のみが 1-2 発射可能(1 発ごとに DR 可能)
- ・ミサイル性能表にあるフレア/チャフ欺瞞#以下の DR で失中させる
- ・ミニ・ジャマーはチャフ欺瞞#+1 以下の DR で失中させる(TVM にも有効)

アングル・オフ ミサイル命中修正表

アングル・オフ	ミサイル誘導方式												
	E	I	M	A	BR	RH	AH	BR	CG	CW	TVM	OG	LG
0 ライン	−1	−1	−1	−2	0	−1	−2	0	−1	−1	−1	0	−1
30°	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
60°	+1	0	0	0	+1	0	0	+1	0	0	0	+1	0
90/120°	+3	+2	+2	+2	+3	+3	+2	+3	+2	+3	+2	+3	+2
150°	+4	+3	+2	+2	+5	+2	+2	+5	+2	+2	+1	+2	+2
180° /ライン	+5	+4	+3	+1	+5	+1	+1	+5	+1	+1	+1	+1	+1

※ミサイルがアングル・オフの境界線にある場合、目標に有利な位置にあるとみなす

対空砲(AAA)命中判定修正

AAA ユニットが D 損害	+1
AAA ユニットが2D 損害	+2
目標が太陽光アーク内	+1
内装 FCR ジャミング/シャットダウン	+2
FCR-A と連動	-1
FCR-B/C と連動	-2
FCR-D と連動	-3

DJM/チャフ FCR 効果表

DJM タイプ	チャフ PPL#	FCR 周波数			
		LF	HF	VF	MW
A	1	+1	+1	0	0
B	2-3	+2	+2	+1	0
C	4-5	+2	+2	+2	+1
D	6	+2	+2	+2	+2

ジーンキング効果

AAA 射程	ジーンキング要件
短射程	BT 旋回・スナップ旋回 ロール機動・VIFF 機動
中/長射程	HT 旋回・スナップ旋回 ロール機動・VIFF 機動
※照準/計画射撃にのみ有効	
※偶然の命中には無効	
※要件の機動を実施中/終了直後の射撃に適用	

命中無効判定

- ・FCR 不使用 DR6+
- ・FCR 使用 DR8+
- ※航空機のサイズで修正

ランダム AAA 射撃表

照準射撃発生(飛行フェイズ)

AAA 射程	射撃開始 DR
短射程	8-
中射程	6-
長射程	4-

※軽/中 AAA のみ

※射程内で航空機が FP を消費することに DR

計画射撃発生(地上ユニット活動フェイズ)

- ・重 AAA に一番近い航空機を基準とする。
- ・DR で射撃方向判定(0 は当該航空機ヘクス)。
- ・追加 DR で射撃距離判定(半減;端数切り捨て)。
- ・高度判定のために DR を 2 回行う。それぞれを半減させ(端数切り捨て)1 回目から 2 回目を引く。この数値に基準機の開始高度を足す。