



日本語解説書

目 次

1.0 はじめに	2
2.0 ゲームの備品	2
3.0 ゲームのセット・アップ	5
4.0 ゲームの勝利方法	6
4.1 ゲームの終了	6
4.2 勝利の判定	6
5.0 プレイのシーケンス	6
5.1 ゲーム・プレイ概要	6
6.0 出撃の実施	6
6.1 出撃準備	7
6.2 出撃実施	7
6.3 基地帰還	7
6.4 出撃完了	7

7.0 迎撃と戦闘	8
7.1 迎撃	8
7.2 爆撃機戦闘	8
7.3 英軍夜間戦闘機	12
7.4 戦闘後	12
8.0 着陸手順	12
8.1 通常着陸	12
8.2 強制不時着	12
9.0 搭乗員死傷	13
9.1 死傷タイプ	13
9.2 死傷の影響と期間	13
10.0 報告	13
10.1 搭乗員技能	13
10.2 褒彰と荣誉イベント	14

10.3 昇進	14
10.4 荣誉レベルと 荣誉ポイント	15
10.5 新型航空機の再配備	16
11.0 選択ルール	17
11.1 複数プレイヤー	17
11.2 エース操縦士カード	17
11.3 操縦士の疲労	17
11.4 究極の選択ルール： アドルフ・ヒトラーの暗殺	17
12.0 デザイナーの注釈	18
13.0 歴史的注釈	18

[1.0] はじめに [INTRODUCTION]

Nightfighter Ace: Air Defense Over Germany, 1943-44は、プレイヤーに第二次世界大戦中のドイツ軍夜間戦闘機を指揮させるソリテア・ゲームです。各ターンは複数日から構成され、戦闘任務は欧州内の多数の基地から飛行し、飛来する英軍爆撃機の迎撃を試みます。時間が経過してプレイヤー諸氏が撃墜数を上げるに従い、技能を購入することで成功の確率を向上させるために積んだ経験を生かすことができます。荣誉が高まるに連れて、「より戦闘が熾烈な」他の夜間戦闘機基地への転属を申請でき、又は新型の夜間戦闘機を要求できます。叙勲とエースの称号は、戦争で夜間戦闘機のトップ・エースになるという究極のゴールへの手助けをします。

ルールは番号化された大項目のセットで提供され、各項目は多数の主要又は副次事項に分割されます。ルールの他のルールとの照合には（カッコ）を使用し、例えば、「前方銃（のみ）を使用しているときには、集中射撃（7.2.13）で射撃できます」は、ルール 7.2.13 項がこのルールと関係があることを意味します。このゲームのルールは、初読で理解を容易にするためと、後の参照を容易にする両方のために編集されています。

この歴史的ゲームに馴染むため、最初にいずれかの航空機ディスプレイ・マット、マップ、競技用コマを見て、次いでルールを素早く通して読んでください。これらを記憶しようと試みてはなりません。プレイのためのセット・アップ説明に従い、ゲームの備品を述べた 2.0 項を読んでください。3.0 項は、あなたが開始するための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単純にルールに戻って参照してください。プレイの点数後には、あなたはゲームのメカニクスに馴染んでいることに気づくでしょう。

オンライン・サポートは、このゲームについて使用可能です。

Web 上で訪問してください。:

<http://www.compassgames.com> (tip:ゲームについて Rule and Downloads area を探してください)

By email :

sales@compassgames.com

あなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。

<http://talk.consimworld.com> を訪問し: World War II, Western Front, *Nightfighter Ace* 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを探してください。BordGameGeek でも私たちを見つけることができます。

[2.0] ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

[2.1] ゲームの目録 [GAME INVENTORY]

Nightfighter Ace には、以下を含みます。:

- ・ 1 枚の 221 個 9/16" カウンターのカウンターシート
- ・ 16 枚の航空機ディスプレイ・マット
- ・ 3 枚のプレイヤー補助カード
- ・ 1 枚の目標マット
- ・ 1 枚の操縦士と搭乗員状態ディスプレイ・マット
- ・ 1 枚のオペレーション・ディスプレイ・マット
- ・ 40 枚のエース操縦士カード
- ・ 60 枚の戦闘カード
- ・ このルールブック
- ・ 1 枚のログシート
- ・ 2 個の六面体と 1 個の十面体サイコロ
- ・ 箱と蓋

もしもこれらのパーツが欠損していたら、以下のアドレスへ Comes Games 宛に連絡してください。sales@compassgames.com

[2.2] 航空機ディスプレイ・マット [AIRCRAFT DISPLAY MAT]



使用可能な 32 種類の各ドイツ軍航空機に相当する 16 枚の航空機ディスプレイ・マットが用意されています。このマットは、あなたの搭乗員とシステム、自由に使用可能な武装と電子兵器、搭乗員の負傷状態を管理する手助けをします。各マットは、あなたの出撃の進捗を管理するための個別飛行ボックスを含む出撃記録欄を持ちます。プレイのために選択した航空機タイプに一致する適切なディスプレイ・マットを選択します (3.1)。このマットは、ゲーム・プレイの実施と出撃任務を実行しているときの核心です。このマットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。

[2.3] 作戦マップ [OPERATIONS MAP]



このマップは、目標エリアの全体像を与えると共に、月齢と現在の天候を記録するために使用されます。

[2.4] 操縦士と搭乗員の状態マット [A2] [PILOT AND CREW STATUS MAT]



このマットは、あなたの操縦士と搭乗員の褒彰、叙勲、技能の状態を管理するために使用されます。

[2.5] 爆撃機目標マット [B10] [BOMBER TARGET MAT]



あなたが攻撃している爆撃機の状態を記録するために使用します。

[2.6] 戦闘カード・デッキ [COMBAT CARD DECK]



デッキ内には、60枚のカードがあります。デッキは、攻撃射撃のため戦闘で誰が最初に射撃するのか、防御射撃等に使用されます。最上部の項目（火力／命中 [FIREPOWER/HITS]）は、夜間戦闘機の調整された火力値を基準に、目標に与える損傷が標記されます。接触 [Contact] の項目は、各パスの最初の射撃ラウンドについて述べられます。最下部の防御射撃 [Defensive Fire] 項目は、爆撃機が夜間戦闘機に適用する命中を示します。これらのカードの裏面は「Combat」と標記され、下記の選択エース操縦士カードと区別する手助けとして、カード周囲に赤の地色を含むことに注意してください。

[2.7] エース操縦士デッキ [ACE PILOT DECK]



このデッキ内には、ゲームの時間枠の中で歴史的な操縦士を再現することを望むプレイヤー諸氏のために使用される、40名の夜間戦闘機操縦士がいます。その使用は選択です。これらのカードの裏面は、戦闘カードから区別することを手助けするため、「Ace Pilot」と標記されていることに注意してください。

[2.8] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Nightfighter Ace には、1枚の型抜きシートに221個の競技コマが含まれます。これらの競技コマはマーカーと呼ばれ、あなたの航空機と搭乗員の状態を管理するために航空機ディスプレイ・マット上か、又はあなたの航空機の位置を判定するためマップ上のどちらかに置かれます。マーカーは、個別の航空機、基地、組織、弾薬、ランダム・イベント、搭乗員とシステムの状態のために用意されています。

[2.8.1] ゲーム・マーカー [Game Markers]

航空機 [Aircraft]



黄帯＝
開始時
使用可能

友軍

敵

あなたが飛行させることができる各ドイツ軍航空機と、あなたが遭遇し得る敵の航空機についてのマーカーがあります。友軍航空機マーカーは、あなたの航空機マット・ディスプレイ上に置かれます。敵の航空機マーカーは、爆撃機目標マット [B10] 上で使用されます。その名称を横断する黄色帯を持つ航空機マーカーは、開始時に使用可能であることに注意してください。

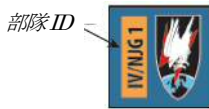
基地ゾーン [Base Zone]



位置

これらのマーカーは、燃料消費の目的において、航空機が現在基地にしているゾーンを示します。これらのマーカーは、あなたの航空機ディスプレイ・マット上で使用されます。

歴史的部隊 [Historical Unit]



これらのマーカーは、現在航空機がどこに所属しているのかを示します。これらは、主に歴史的興味のために含まれています。これらのマーカーは、あなたの航空機ディスプレイ・マット上で使用されます。

飛行場 [Airfield]



位置

これらのマーカーは、航空機が作戦を行っている現在の飛行場を示します。これらのマーカーは、あなたの航空機ディスプレイ・マット上で使用されます。

注釈：全ての基地ゾーン、歴史的な部隊、航空機のマーカーは、その割当てられた位置によってカラー・コード化されています。

将校の階級 [Officer Rank]



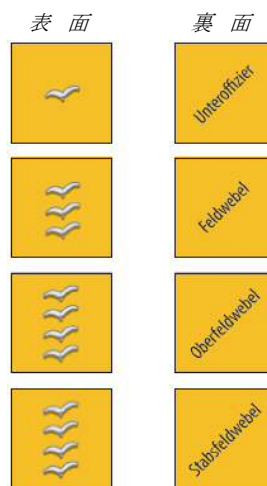
ゲームには5つの将校階級があります。プレイ中に到達し得る各将校階級について、マーカーが用意されています（中佐 [Oberstleutnant] の階級は、プレイ終了後にはのみ可能であるため、マーカーは不要です）。これらのマーカーは、あなたの操縦士と搭乗員状態マット [A2] 上で使用されます。

操縦士と搭乗員の状態のためのポイント管理 [Point Tracking for Pilot and Crew Status]



これらのポイント・マーカーは、あなたの操縦士と搭乗員状態マット [A2] 上で、経験ポイント、荣誉ポイント、荣誉レベルを管理するために使用されます。

NCO の階級 [NCO Rank]



ゲームには、それぞれがそれ自体のマーカーを持つ4つの NCO 階級があります。このマーカーは、あなたの操縦士と搭乗員状態マット [A2] 上に置かれます。

注釈：「上級伍長 [“Unterfeldwebel”]」（上図になし）の NCO 階級は、ボーナス・マーカーとして用意され、プレイ中に使用されません。プレイヤー諸氏が自家製ルールでこれを含めた場合に、持つことを望むと考えました。

叙勲と褒彰 [Medals and Awards]



戦傷章、鉄十字章、前線飛行章、ドイツ十字章金章、騎士十字章を含む、いくつかの叙勲と褒彰があります。各勲章と褒彰の名称は、識別目的のためマーカーの裏面に列記されます。これらのマーカーは、操縦士と搭乗員状態マット [A2] 上で使用されます。

搭乗員の技能 [Crew Skills]



搭乗員メンバーは、経験を重ねるに連れて技能を獲得し得ます。これらのマーカーは、あなたの操縦士と搭乗員状態マット [A2] 上で使用されます。

ランダム・イベント [Random Event]



ランダム・イベント (6.1.6) が発生すると、大部分は直ちに解決されます。いくつかは、影響が継続し、その他は後に解決され得ます。これらのマーカーは、このような影響を忘れないようあなたを助け、あなたの航空機ディスプレイ・マット上で使用されます。

弾薬 [Ammunition]



あなたは、戦闘中に射撃した弾薬を管理しなければなりません。これらのマーカーは、あなたの航空機ディスプレイ・マット上で使用されます。

損傷 [Damage]



敵の航空機から損傷を受けたら、あなたの航空機ディスプレイ・マット上でそれを記録するために、これらのマーカーを使用します。これらのマーカーは、あなたの航空機ディスプレイ・マットと爆撃機目標マット [B10] 上で使用されます。

搭乗員の状態 [Crew Status]



戦闘中、あなたの搭乗員は負傷するか又は戦死させし得ます。その状態を記録するため、これらのマーカーをあなたの航空機ディスプレイ・マット上で使用します。

出撃／戦闘状態 [Sortie/Combat Status]



これらのマーカーは、飛行中（月齢、現在の天候、空襲目標）又は戦闘中（射程、爆撃機ストリーム）の状態を記録し、あなたの航空機ディスプレイ・マットと作戦マップ上で使用されます。

[3.0] ゲームのセット・アップ
[GAME SET-UP]

ゲームのセット・アップは、あなたの基地と航空機タイプを選択し、ログ・シートを準備し、最初の哨戒を実施する前に、一致する航空機ディスプレイ・マットを正面に置いて初期マーカーを配置します。あなたは、迅速に参照できるよう、様々なチャートや表も近くに持たなければなりません。

[3.1] 基地と航空機を選択 [BASE AND AIRCRAFT SELECTION]

[3.1.1] 効率的にプレイするため、全ての夜間戦闘機基地は地理上のゾーン内に集約させられています。これらは、歴史的目的のために名称を含みますが、ゲーム目的においては、同じグループ内のいかなる基地も同じです。これらの基地ゾーンは、航空機プレイ・チャート上に表示されたごとく、飛来している空襲を迎撃しているとき、消費するための基本航続時間総量を認めます。部隊の所属は、やはり歴史的な目的のために含まれますが、ゲーム・プレイに影響は持ちません。ただし、He219 夜間戦闘機は、I/NJG 1 でのみ飛行できます。

[3.1.2] 基地ゾーンは、以下のとおりです：

オランダ	メルスブローック [Melsbroek]、スキポール [Schiphol]、デーレン [Deelen]、シント・トロイデン [St. Trond]、エンスケーデ [Twenthe]、レーワールデン [Leeuwarden]、フェンロー [Venlo]、ギルゼ・レイエン [Gilze-Rijen] (ただし、戦場に最短なので、1944 年 4 月に開始して侵入機からの攻撃を被ります。)
ブレーメン	フェヒタ [Vechta]、シュレスヴィヒ・ホルシュタイン [Schleswig-Holstein]、シュターデ [Stade]、グローヴェ [Grove]
フランス	フロレンヌ [Florennes]、ディジョン [Dijon]、ジュヴァンクール [Juvincourt]
ベルリン	シュテンダール [Stendal]、パルヒム [Parchim]、ウェルノイヘン [Werneuchen]
ミュンヘン	シュライスハイム [Schleissheim]、ノイビーベルク [Neubiberg]
ミュンスター	ミュンスター [Munster]
フランクフルト	マインツ [Mainz]、ライン・マイン [Rhein-Main]

[3.1.3] 基地の割り当て [Base Assignment] ゲームの開始時、プレイヤー諸氏は開始基地について無作為にサイを振ってそこで飛行すると列記された航空機の 1 つを選択するか、又は望む開始位置と航空機を選択することにより開始します。下記のチャート上で 1d20 を振ります。

サイの目	ユニット	基地	使用可能航空機	開始基地ゾーン
1	I/NJG 3	Vechta	BF110F-4、Do215B-5	Bremen
2	II/NJG 3	Schleswig-Holstein	BF110F-4、Do215B-5	Bremen
3	III/NJG 3	Stade	BF110F-4	Bremen
4	IV/NJG 3	Grove	Ju88R-1	Bremen
5	I/NJG 4	Florennes	Bf110F-4、Do215 B-5	French
6	II/NJG 4	Dijon	Bf110F-4、Do215 B-5	French
7	III/NJG 4	Juvincourt	Bf110F-4	French
8	I/NJG 5	Stendal	Bf110F-4	Berlin
9	II/NJG 5	Parchim	Bf110F-4	Berlin
10	III/NJG 5	Werneuchen	Bf110F-4a	Berlin
11	II/NJG 2	Melsbroek	Ju88R-1	Dutch
12	III/NJG 2	Schiphol	Bf110F-4	Dutch
13	I/NJG 6	Neubiberg	Ju88R-1、Bf110F-4	Munich
14	II/NJG 1	St. Trond	Ju88R-1、Bf110F-4、Do215B-5	Dutch
15	III/NJG 1	Twenthe	Ju88R-1、Bf110F-4	Dutch
16	IV/NJG 1	Leeuwarden	Ju88R-1	Dutch
17	I/NJG 101	Schleissheim	Ju88R-1、Bf110F-4、Do215B-5	Munich
18	II/NJG 6	Neubiberg	Bf110F-4	Munich
19	I/NJG 2	Gilze-Rijen	Ju88R-1	Dutch
20	I/NJG 1	Venlo	Ju88R-1、Bf110F-4、Do215B-5 He219A-0*	Dutch

*開始時のプレイヤーは、使用不能です。He219 型航空機を飛行させるためには、最低 7 栄誉レベルが必要です。プレイヤー諸氏は、望むのであればこの制限を無視できますが、推奨はしません。

[3.1.4] 追加基地 [Additional bases] 以下の基地へ、ゲーム開始後に 2 栄誉ポイントのコストで移すことができます。：

部隊	基地	使用可能航空機	開始基地ゾーン
I/NJG 7	Munster	いずれか	Munster
IV/NJG 2	Mainz	いずれか	Frankfurt
IV/NJG 4	Rhein-Main	いずれか	Frankfurt

[3.2] 出撃ログ・シートの準備
[PREPARE SORTIE LOG SHEET]

[3.2.1] 出撃ログ・シートの最上部に以下の情報を記録することにより、あなたの飛行経歴物語を準備します。

タイプ [Type]：これは、あなたが選択した航空機のタイプです。

操縦士 [Pilot]：あなたの操縦士の名前。

[3.2.2] 出撃ログ・シートは、各出撃についての情報獲得に使用され、どの目標を損傷させたか又は撃墜したかを含み、あなたの勝利レベル (4.2) の判定を手助けします。

[3.3] 航空機ディスプレイ・マットのセット・アップ
[AIRCRAFT DISPLAY MAT SET-UP]

[3.3.1] 選択した航空機タイプに一致する航空機ディスプレイ・マットを正面に置きます。あなたの航空機と搭乗員の状態を記録するため、出撃を実施している間このディスプレイを参照し続けることになります。

[3.3.2] 最初に、以下のマーカーを航空機ディスプレイ・マット上に置きます。

- ・航空機マーカーを格納庫 [Hanger] ボックスに置きます。
- ・現在のゾーン、基地、部隊のマーカーを最上部のボックス内に置きます。
- ・弾薬マーカーを適切な弾薬ボックス (例えば「X3」は 3 枚のマーカーを意味します) 上に置きます。いくつかのボックスは、ゲームの目的において無限シンボル (∞) でマークされ、これらの兵器は弾薬切れになり得ません。

[3.4] 操縦士と搭乗員状態 [A2] マット
[PILOT AND CREW STATUS [A2] MAT]

操縦士と搭乗員状態 [A2] マットを近くに置きます。これは、あなたの階級、昇進、褒彰、叙勲、並びにあなた自身とあなたの搭乗員が購入した技能を記録します。伍長 [Unteroffizier] (もしも NCO 操縦士として開始したら) 又は中尉 [Oberleutnant] (もしも将校操縦士として開始したら) マーカーのどちらかを階級ボックス内に置きます。何人かの歴史的な操縦士は、中尉ではなく少尉として開始します。

[3.5] 戦闘カード・デッキ
[COMBAT CARD DECK]

ゲーム開始時と各月 (3 番目、5 番目等) 又は必要に応じて、戦闘カード・デッキをシャッフルします。

[4.0] ゲームの勝利方法

[HOW TO WIN THE GAME]

ルール概要 [GENERAL RULE]

ゲーム全体は、1944 年 7 月までを通しての多数の出撃完遂から構成されます。ゲームは、もしもあなたの操縦士が戦死したら、早期に終了し得ます。

各出撃が昇進と栄誉の獲得（栄誉ポイントの形で）の結果になり得る一方、全体的な勝利レベルは撃墜した爆撃機の総数を基準に、プレイの終了時に判定されます。

事項 [CASES]

[4.1] ゲームの終了

[ENDING THE GAME]

[4.1.1] ゲームは、1944 年 7 月の最終出撃の完了時に終了します。1944 年 7 月出撃ログの最終エントリー後に実施される出撃はありません。

[4.1.2] もしも次の出撃が、修理又は回復時期後に 1944 年 7 月の後と判定されたら、ゲームは直ちに終了します。

[4.1.3] 日付にかかわらず、操縦士としてのあなたが戦死したら、ゲームは直ちに終了します。

[4.1.4] いったんゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[4.2] 勝利の判定

[DETERMINING VICTORY]

[4.2.1] プレイの終了時に撃墜ログを調べ、あなたが経歴中に撃墜した敵爆撃機の数を合計します。

[4.2.2] 撃墜した爆撃機の合計数を基準に、夜間戦闘機操縦士としてのあなたの勝利レベルとパフォーマンスを下記のとおり判定できます。

敗北 [DEFEAT]

0～4機の爆撃機を撃墜

あなたは、ルフトヴァッフェ、あなたの家族、あなた自身の面汚しです。戦後、あなたはかつてあなたの故郷だった、爆撃で破壊された都市に戻り、後悔することになります。

引き分け [DRAW]

5～10機の爆撃機を撃墜

あなたは、国家への貢献を果たしたエースです。ただし、戦後にありそうな書物や映画へのオファーは、おそらくないでしょう。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY]

11～30機の爆撃機を撃墜

あなたは、夜間戦闘機操縦士としての成功を享受しました。あなたは、現在では夜の狩人の 1 人に認定されています。あなたの搭乗員はあなたの技能を尊敬し、司令部は 1944 年後半にあなたを教官に任命します。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY]

31～60機の爆撃機を撃墜

あなたは夜の狩人のトップ・エースの 1 人で、同僚の尊敬を獲得しています。あなたはしばしば全国紙に登場し、1944 年後半に航空師団の指揮をオファーされます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY]

61機以上の爆撃機を撃墜

あなたは空の破壊者で、ルフトヴァッフェ全体の誇りです。あなたの伝説的な業績は、夜の狩人のトップに置き、顕著にプロパガンダに登場します。あなたの同僚たちは、あなたの鉄の神経と飛行スキルに驚嘆します。あなたは、戦後安らかに引退します。

[4.2.3] もしもあなたが戦死したら、それでも（死後の）勝利レベルを判定します。

[5.0] プレイのシーケンス

[SEQUENCE OF PLAY]

ルール概要 [GENERAL RULE]

Nightfighter Ace は、多数の出撃を実施するため、分離したプレイのシーケンスを組み合わせます。最も抽象的なレベルでは、シーケンスは各出撃終了時の報告アクションを持つ出撃を周期的に実施します。ターンを基本とした他のシステムのごとく、個別に番号化された「ゲーム・ターン」がない一方、ゲーム・プレイは出撃ログによって反映されるごとく、時間の経過に分割されます。ゲームは 1943 年 8 月に開始され、出撃は 1944 年 7 月まで実施されます。ゲームによって扱われる期間中、英爆撃機軍団は平均して週に 2 回大規模な空襲で飛来しました。これは、夜間戦闘機が週毎に 2 回の出撃で飛行する理由です。

いったん基地と航空機が選択され、一致するディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれたら（3.0 ゲームのセット・アップ）、以下のゲーム・プレイ概要が開始されます。

[5.1] ゲーム・プレイ概要

[GAME PLAY OUTLINE]

1. 飛来している空襲情報の判定 [DETERMINE INCOMING RAID INFORMATION]

a. 空襲チャート [A1] を調べます (6.1.1)

b. 出撃ログ上で、出撃に一致する列に結果を記入します。

c. 航空機を適切な航続時間記録欄上の離陸 [Takeoff] ボックスへ移します。

d. 天候をチェックします (出撃はキャンセルされ得ます。6.1.4)

e. もしもこれが満月時の出撃であると、空襲がキャンセルされているか確認するためにチェックします (6.1.5)。

f. 無作為電子兵器故障についてチェックします (6.1.6)。

g. 離陸ボックスから空襲位置航続時間ボックスへ移します。

2. 出撃の実施 [CONDUCT SORTIE]

a. 欺瞞空襲 (6.2.2) についてチェックします。

b. 迎撃 (7.1) を試みます。もしも成功したら、戦闘 (7.2、7.3) を実施します。

c. 次の航続時間ボックスへ移し、着陸ボックスに到達又は強制不時着するまで b. を繰り返します。

3. 基地への帰還 [RETURN TO BASE]

a. もしもこれが 1944 年 4 月以降のオランダ航空基地であると、侵入機攻撃 (8.1.4) についてチェックします。

b. 航空機の着陸を試みます (8.1)

4. 報告 [DEBRIEFING]

a. 得点した経験ポイントを受け取り、搭乗員技能を向上させます (10.1)

b. 獲得した褒彰を受け取ります (10.2)

c. 褒彰とイベント (10.2) を介して得点した栄誉ポイントを受け取り、又は昇進を獲得します (10.3)

d. 基地又は航空機を変更するため、栄誉ポイントを消費します (10.4、10.5)

e. もしも次の出撃が負傷 (9.0)、航空機損傷 (7.2.19)、新たな基地への移送 (10.5) のために遅延したら、出撃ログ上に遅延を記録します。

ゲーム・プレイは、上記のシーケンスに従って実施され、ゲームが終了するまで繰り返され (4.1 ゲームの終了)、そのときに勝利が判定され得ます (4.2 勝利の判定)。上記の概要のごとく実行される正確な活動は、適切なルール項目内で扱われます。

[6.0] 出撃の実施

[CONDUCTING SORTIES]

ルール概要 [GENERAL RULE]

あなたはその経歴中に、夜間戦闘機操縦士として多数の出撃任務を割当てられることになり、各出撃を成功裏に完了させて戦争に生き残ることがゴールです。成功した出撃は、あなたの階級を上昇させ、あなた又は搭乗員の技能向上を導きます。各出撃任務は、航空機が飛行する複数の航続時間ボックスから構成される、個別の名称付航続時間記録欄を持つ航空機ディスプレイ・マット上であらわされます。出撃は、出撃任務に一致する記録欄上に航空機マーカーを置いて前進させ、基地に帰還するまで各航続時間ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることで実施されます。

効率的なプレイのため、夜間戦闘機の基地が地理的に集約されたごとく、爆撃している目標も同様です。空襲チャート [A1] には、実際の目標名称に続き、それが所属する地理的目標エリアが列記されます。ゲ

ームの目的においては、目標がどの目標エリアの一部であるか知ることが問題になります。それは夜間戦闘機が空襲に迎撃を試みたときの航続時間を判定することになります。

例：プレイヤーは、1943年10月に飛来している空襲についてサイを振ります。「7」を振り、目標都市がケッセル [Kassel] であることを示します。離陸後に無作為電子兵器故障を航空機航続時間記録欄上でチェックし、離陸した基地に依存して、自身の航空機を「ルール」[Ruhr] 航続時間ボックスへ前進させます。次いで、欺瞞空襲 (6.2.2) のために、航続時間ボックスを失う可能性があります。

事項 [CASES]

[6.1] 出撃準備 [SORTIE PREPARATION]

[6.1.1] 空襲チャート [A1] を調べ、出撃を始めるときについて適切な月コラム下で2d6を振ります。出撃任務の結果を、出撃ログ上の次の空襲欄に書きます。出撃は、その出撃に一致する航続時間記録欄上に航空機マーカーを置き、進入した各航続時間ボックスについて遭遇の可能性をチェックすることによって実施されます。

[6.1.2] あなたの航空機が駐機している基地ゾーンに一致する航続時間記録欄に位置取りし、航空機を格納庫 [Hangar] ボックスから航続時間記録欄の開始時である離陸 [Takeoff] ボックスへ移します。

[6.1.3] 哨戒任務を開始するため、航空機ディスプレイ・マットが全てのマーカーを正確に持つか確認します。

[6.1.4] 天候チャート [B9] 上で1d10を振ることにより、離陸時の天候についてチェックします。「飛行不能」[“Socked in”] は、あなたがエース (撃墜5機以上) でない限り、出撃がキャンセルされることを意味します。エースの場合、あなたは離陸できます。もしも出撃が天候のために帰還していなければ、現行天候マーカーを作战マップ上の適切なボックス内に置きます。

[6.1.5] もしもこれが満月ターンであると (出撃ログ上に注記)、1d6を振ります。1のサイの目で空襲がキャンセルされ、出撃はありません。さもなければ、月齢マーカーを作战マップ上の適切なボックス内に置きます。

[6.1.6] 航空機損傷リスト・チャート [B4] 上で2d6を振って調べることにより、無作為電子兵器故障についてチェックします。もしもあなたのレーダー操作員 (‘Funker’) が電子兵器保守技能を持つか、又はあなたの航空機上に存在しない機器について振っていたら、結果を「影響なし」として扱います。さもなければ、直ちに影響を適用します。もしも12を振ると、再び2d6を振り、無作為影響チャート [C1] を調べます。

[6.1.7] もしも出撃が何らかの理由でキャンセルされたら、航空機マーカーを格納庫ボックスへ戻します。それでもあなたは報告フェイズ (10.0) を実施できます。

[6.2] 出撃実施 [CONDUCT SORTIE]

[6.2.1] 航空機マーカーを離陸航続時間ボックスから空襲位置航続時間ボックスへ移します。(例えば、もしも空襲がベルリン目標の1つを指向していたら、離陸ボックスから直接ベルリン・ボックスへ移します。) 各目標エリア内には、複数の目標が列記されていることに注目してください。例えば、ベルリン目標エリアは、ベルリン [Berlin]、ライプツィヒ [Leipzig]、ブランシュヴァイク [Brunswick]、マグデブルク [Magdeburg] を含みます。

[6.2.2] 欺瞞空襲についてのチェック [Check for Spoof Raids]

2d6を振って欺瞞空襲成功チャートを調べます。1944年から開始して、サイの目に+1を加えます。もしも欺瞞空襲が成功したら、チャート上に注記されたごとく、あなたの航空機マーカーを1又は2航続時間ボックスへ移します。欺瞞空襲は、ドイツ軍地上管制員を欺き、夜間戦闘機を誤った方向へ送るために使用されました (詳細については、歴史的注釈を参照)。

[6.2.3] 残っている各航続時間ボックス内で迎撃のためにサイを振り、月齢、レーダー機器、現行ジャミング・レベル、適用可能技能についてサイの目を修正します。もしも迎撃が発生したら、戦闘 (7.2、7.3) を実施します。

[6.2.4] 次の航続時間ボックスへ移し、航空機が全ての航続時間ボックスを通過して着陸ボックス (8.0) へ移されるか、又は撃墜される (7.2.19、夜間戦闘機の損傷) まで、繰り返します。

[6.3] 基地帰還 [RETURN TO BASE]

[6.3.1] もしも1944年4月以降、オランダ基地ゾーン内に着陸していたら、侵入機による着陸中の攻撃の可能性について2d6を振ります。もしも2が振られたら、あなたの航空機が着陸する前に、英軍のモスキートII戦闘機が攻撃します。7.3 英軍夜間戦闘機戦闘に従い、通常の夜間戦闘機遭遇として解決します。

[6.3.2] 最後に、あなたの航空機を着陸させます (8.1)。あなたの着陸試みの成果を判定するため、2d6を振って着陸チャート [B7] を調べ、列記された全ての修正を考慮します。もしも着陸事故の結果が得られたら、搭乗員死傷チャート上で各搭乗員 (操縦士のあなたを含みます) について1d6を振り、重傷度項目に直接進みます (航空機上の誰もが何らかの負傷をします)。

[6.4] 出撃完了

[COMPLETING THE SORTIE]

[6.4.1] 出撃は、いったん航空機がその航続時間記録欄上で着陸ボックスに進入することによって基地へ帰還したら (又は出撃が帰還になって、航空機が格納庫ボックスへ戻されたら) 完了し、そこで可能性がある遭遇が解決されます。出撃は、もしもあなたの航空機が撃墜されたか、又は操縦士が戦死しても完了します。もしも航空機と操縦士のあなたが生き残り、基地へ戻って着陸したら、出撃が終了したことを示すために航空機マーカーを格納庫ボックス内に置きます。報告フェイズは、次の出撃が判定される前に発生します。

作战マップの例

1943年8月の満月時です。この出撃の迎撃サイ振りが+2されることを忘れぬよう、プレイヤーは満月 [full moon] ボックス上に「月齢」[“Moon State”] カウンターを置きます。



[6.4.2] ログ・シートを更新し、撃墜した敵爆撃機の合計数を確認します (7.2.20)。

[6.4.3] 報告フェイズ (10.0) の前に、あなたは経験ポイント、荣誉ポイント、叙勲、昇進を獲得できます。あなたの操縦士と搭乗員のための技能を購入するため、又は基地変更と/又はより新型の航空機に変更するため、経験と荣誉のポイントも消費できます。

[7.0] 迎撃と戦闘

[INTERCEPTION AND COMBAT]

ルール概要 [GENERAL RULE]

戦闘は、出撃中に迎撃が発生するとき、又は着陸中に侵入機が攻撃すると (6.3.1) 発生します。操縦士としてのあなたの目標は、可能な限り多数の敵爆撃機を撃墜し、一方で敵の防御射撃又は夜間戦闘機攻撃の可能性に耐えることです。敵航空機に対する戦闘は任意で、いくつかの「パス」から構成され、各パスは複数の戦闘ラウンドから構成され得ます。

事項 [CASES]

[7.1] 迎撃 [INTERCEPTION]

[7.1.1] 離陸又は着陸ボックス以外の航続距離記録欄上で、いずれかの航続距離ボックス内に移動した後、敵航空機を迎撃するかどうかチェックします (例外: 欺瞞空襲、6.2.2)。1d10 を振り、迎撃チャート [B1] 上に列記された適用可能修正を使用し、結果を判定します。

[7.1.2] もしも修正前の1が振られたら、操縦士は機位を見失い、この航続時間ボックス又はその次に迎撃は発生しません。航空機マーカーを2航続時間ボックス前進させます。もしもこれが航空機マーカーを着陸ボックス内へ(又は越えて)移動させたら、その出撃は終了し、基地帰還フェイズ (6.3) へ進みます。

[7.1.3] もしも迎撃が発生せず、サイの目が修正前の1でなければ、航空機マーカーを次の航続時間ボックスへ移します。もしもこれが着陸ボックスでなければ 7.1.1 を繰り返し、さもなければ基地帰還フェイズ (6.3) へ進みます。

[7.1.4] もしも迎撃が発生したら、2d6 を振って航空機目標チャート [A3] を調べます。迎撃された航空機タイプを判定するため、現行月に一致するコラムを使用します。出撃ログ上の次のカラのスペースに、目標のタイプを書きます (ハリファックス、ランカスター等)。もしも潜在目標があなたの夜間戦闘機よりも高速であると、迎撃は発生できず、サイ振りは行われません。例えば、損傷した発動機はあなたの速度を3だけ減少させるため、このチェックに現在の発動機の状態を含めなければなりません。もしも振られた目標が「モスキート NF」(いずれかのタイプ) であると、あなたは敵の夜間戦闘機と遭遇したことになり、この戦闘は爆撃機との遭遇とは異なる扱いになります (夜間戦闘機遭遇、7.3)。

[7.1.5] 爆撃機ストリーム [Bomber Stream]

もしも迎撃のサイの目が「爆撃機ストリーム」[“Bomber Stream”] を示すと、同じ航続時間ボックス内で特殊な一連の迎撃が発生し得ます。最初の目標は、7.1.4 のごとく迎撃されたものと見なされます。最初の目標との戦闘が完了した後 (射撃してそれを撃墜するか、又は離脱したかのどちらか)、同じ航続時間ボックス内で二番目の迎撃のためにサイを振ります。あなたが迎撃に失敗するか、弾薬切れになるか、撃墜されるか、モスキート夜間戦闘機に遭遇するか、あなた自身が継続するために甚大な損傷を受けたと見なされるまで、迎撃と目標の攻撃のためにサイを振り続けます。あなたは、自身の状況を基準に、いかなるときにも一連の迎撃を中止できます。「爆撃ストリーム」技能を持つ操縦士は、迎撃についてサイを振らず、この場合の全ての潜在目標は次から次へと自動的に迎撃されます。遭遇は、その他の規定でのみ終了します。

歴史的注釈: ドイツ軍夜間戦闘機のエースたちは、これを「爆撃機ストリーム内を泳いでいる」と言い、複数機を撃墜することができました。例えば、マルティン・ドレーヴェスは30分間に爆撃機5機を撃墜し、ティエノ・ベッカーは30分間に6機を撃墜し、ヴィルヘルム・ヘルゲトは僅か50分間という時間に8機を撃墜しました。その他多くの例があります。

[7.2] 爆撃機戦闘 [BOMBER COMBAT]

ルール概要 [GENERAL RULE]

爆撃機に対する戦闘は、一連の「パス」で実施されます (あなたの戦闘機は、攻撃行動で爆撃機に追従します)。各パスは、パスの開始距離 (7.2.2) に依存して、3ラウンドまでの戦闘を持つことができます。ある爆撃機に対して、複数のパスを行うことがあり得ます。

各戦闘ラウンドに、両機は通常に装備火器で射撃する機会を持ちます。もしもあなたが英軍爆撃機を射撃したら、爆撃機の後部機銃は通常に応射し (銃手が戦死していない限り)、カード上で述べられた命中数を受けます。これらの命中は、夜間戦闘機損傷チャート [B6] 上で、全て無作為命中です。もしもあなたがモスキート IX 爆撃機を射撃したら、応射はありません (後方機銃を持たないため)。最後に、もしもあなたが爆撃機に対して「シュレーゲ・ムジーク (斜め銃) [“Schräge Musik”] 攻撃を使用したら、応射は不可能です (英軍爆撃機は、腹部銃塔を持ちませんでした)。この場合、あなたは爆撃機のために防御射撃カードを裏返すことすらしません。

事項 [CASES]

[7.2.1] あなたは、前方銃又は斜め銃 (もしも装備していたら) で射撃するか決断することで開始します。前方銃を使用していると、その全てを使用しなければならず、一部のみの使用はできません。**歴史的注釈:** 操縦桿左の「Löffel」ボタンは全て的前方火器を、右の「Knopf」ボタンは斜め銃 (もしも存在したら) を射撃しました。

[7.2.2] もしも前方銃を射撃すると、このパスについて最初の戦闘ラウンドの射程 (長、中、短) を判定します。開始から進むと、パスの更なる戦闘ラウンドで射撃しなければなりません (ただし、射程が減少するに連れて正確性が増加します)。もしも斜め銃を使用していたら、爆撃機の下から射撃していることになり、中 (この火器については「通常」射程と見なされます) 又は短射程のどちらかを選択しなければなりません。

[7.2.3] 爆撃機のどの部分を攻撃しているのかを選択します。: これは、照準ポイントです。可能な照準ポイントは、左翼 [Port Wing]、右翼 [Starboard Wing]、機体 [Airframe]、銃手 [Gunner] です。斜め銃を使用しているとき、あなたは翼照準ポイントの1つを選択しなければなりません。

[7.2.4] 前方銃 (のみ) を使用しているときは、銃の給弾不良又は操縦士の幻惑状態のリスクで、連続射撃 (7.2.14) で射撃できます。

[7.2.5] いっただんこれら全ての選択が行われたら、攻撃デッキからの最上部カードを裏返します。これは、パスの最初の戦闘ラウンドの戦闘カードです。受ける損傷と誰が最初に射撃するののかに関して、カード上の指示に従います。

[7.2.6] 2枚目のカードを裏返します。これは、爆撃機からの防御射撃カードです。爆撃機カード上で扱う唯一の情報は、「防御射撃: n [“DEFENSIVE FIRE: n ”]」です (n は、あなたの夜間戦闘機が受けた無作為命中の数です)。

[7.2.7] 夜間戦闘機は目標よりも高速なので、各戦闘ラウンドに射程が1つずつ減少します (長射程は中射程に、中射程は近接になります)。近接射程で開始する夜間戦闘機は、離脱して戦闘を終了するか、又は旋回して二番目のパスを試みるのか、どちらかを行わなければなりません。可能な最長のパスは3ラウンドで、長射程で開始して射撃し、中射程に移動して射撃し、近接射程に移動して射撃します (次いで、離脱するか又は別のパスを開始するために旋回します)。

[7.2.8] 射程にかかわらず、各パスの最初の戦闘ラウンドで、戦闘カードのテキストが最初に射撃する航空機を判定します。他の全ての戦闘は同時と見なされ、2番目又は3番目のラウンドでは反対にカード上のテキストを無視します。もしも別のパスがあると、最初の戦闘ラウンドは再びどの航空機が最初に射撃するのかがカード上のテキストによって指示され、続くラウンドは同時です。

[7.2.9] 最初の戦闘ラウンド後、あなたは (もしも可能であれば) 再度攻撃するの (もしも近接射程で開始したら、攻撃の維持を望むと2番目のパスのために旋回しなければなりません)、又は離脱するの (もしも別の戦闘ラ

ウンドがあれば、あなたは再び攻撃デッキからの2枚のカードを裏返します。最初はあなたの爆撃機への攻撃で、2枚目は爆撃機の防御射撃です。

[7.2.10] 最初のパスの2番目の戦闘ラウンドから開始して、爆撃機は自動的に「蛇行運動」(防御的機動)を開始し、戦闘が完了するまでの続く全ての戦闘ラウンドで継続します。ただし、少なくとも1基の発動機を失ったか、又は2ポイントの操縦損傷を持つ爆撃機は、蛇行運動を行えません。何枚かのカード上では、爆撃機はあなたが射撃する前にもかかわらず蛇行運動を開始します。

[7.2.11] もしもあなたが攻撃からの離脱を選択したら、爆撃機はどれだけ損傷を持っていても逃走します(そして、帰路に墜落し得ます)。戦闘は終了し、あなたは着陸(出撃の終了)するのか又は次の航続時間ボックスへ継続するのかを決めることができます。

[7.2.12] もしも別のパスを行うことに決めたら、あなたは望む射程から、再び射撃位置につくために旋回しなければなりません。あなたは、望む射程で次のパスを開始でき、以前のパスであなたが開始した射程は無関係です。ただし、2番目のパスを行うマイナス面は、それを行うことで目標を見失い得る事です。1d6を振り、1~2の目で目標の航空機はあなたが旋回している間に暗闇へ逃れます。このサイ振りは、もしもレーダー操作員がレーダー操作技能を持つと+1、もしも目標がH2Sレーダーを持ち、しかも夜間戦闘機がNaxos 350探知レーダー(H2Sの放出波を探知します)を持つと+1ずつ修正できます。

例: 夜間戦闘機が中射程から攻撃します。カードは、彼が最初に攻撃すると述べています。2番目のラウンドは近接射程で発生し、カードは再び彼が最初に射撃すると述べていますがこれは無視され、射撃は同時です。次いで、彼は旋回を強要され、2番目のパスに回ります。彼は幸運にも4を振り、爆撃機を見失いませんでした。この2番目のパスで、彼は再び中射程から攻撃します。カードは、爆撃機が最初に射撃すると述べ、そのように行います。近接射程で発生する2番目のラウンドで、カードは爆撃機が最初に射撃すると述べていますが、パスの2番目のラウンドなので、これは無視されます。この時点で、射撃は同時です。

[7.2.13] 戦闘への射程の影響 [Range effects on Combat] 長射程では、両航空機は1少ない無作為命中(-1命中)を生み出します。中射程では、修正はありません。近接射程では、夜間戦闘機は+1無作為命中を生み出し(ただし、これは爆撃機の防御的「蛇行運動」が提供する-1無作為命中によって、通常はキャンセルされます)、目標航空機の後方銃手も同様です。

[7.2.14] 連続射撃 [Extended Burst] あなたは、更なる命中を達成するため、前方火器(のみ)からの連続射撃で射撃するリスクを冒すことができます。これは(通常)爆撃機への更なる損傷の結果となりますが、火器の給弾不良と/又は操縦士の「幻惑状

態」の結果にもなり得ます。もしもこれを試みることを望むと、前方火器の少なくとも1つに2弾薬ポイントを残していなければならず、しかも中又は長射程でなければなりません。もしも射撃している唯一の火器が(給弾不良又は弾薬枯渇のため)無限の弾薬供給を持つと、連続射撃を実施できません。照準ポイントを選択することで通常に戦闘を準備し、戦闘カードを引く前に2d6を振ります。:

2	目標破壊 (2弾薬消費)
3	+4命中(2弾薬消費)
4	+3命中(2弾薬消費、操縦士は幻惑状態)
5	+2命中(2弾薬消費)
6	+2命中(2弾薬消費、次いで1つの火器が給弾不良)
7	+1命中(2弾薬消費)
8	+1命中(2弾薬消費、次いで全前方火器が給弾不良)
9	+1命中(2弾薬消費、操縦士は幻惑、次いで1つの前方火器が給弾不良)
10	+1命中(2弾薬消費)
11	+1命中(2弾薬消費)
12	いかなる損傷も与える前に全火器が給弾不良

各火器は、可能であれば2ポイントの弾薬を消費することに注意してください。受ける追加命中は、照準部位への無作為命中です。連続射撃からの追加命中は、射撃カードから少なくとも1命中が通常に達成される場合にのみ発生します。火器の給弾不良は射撃後に発生するため、全ての火力をカウントします(例外: 12のサイの目は、射撃がありません)。「幻惑状態」の操縦士は、次の戦闘ラウンドにいかなる攻撃も実施できません。あなたは、新たなパスを開始するため、離脱又は旋回できますが、幻惑状態の操縦士は続く射撃パスで目標を再獲得するために-1修正を受けます(例外: He219の操縦士は、その火器装備位置のため、決して幻惑されません)。

[7.2.15] 銃の給弾不良 [Gun Jam] もしもカードが「銃の給弾不良」を指定したら、どの銃体系が給弾不良するのか判定するためにサイを振ります(もしも複数が射撃していたら)。給弾不良した銃体系から火力合計を減少させ、爆撃機に対する損傷結果を得るため、調整後の火力をチェックします。



[7.2.16] 斜め銃 [“Schräge Musik”] 「シュレーゲ・ムジーク [“Schräge Musik”] (斜め銃、ジャズ音楽)」は上方射撃機関砲のドイツ語で、操縦席背後の胴体内におよそ70度の各度で通常に設置され、奇襲のため曳光弾なしで射撃されます。これは、極めて致命的でした。斜め銃の使用を反映するため、いくつかの特別ルールがあります。

[7.2.16.1] 斜め銃は、常に「翼」部位(プレイヤーの選択で左又は右)を目標にすると思なされます。

[7.2.16.2] もしも斜め銃攻撃を行うことに決めたら、中(「通常」)斜め銃射程又は近接斜め銃射程から攻撃することに決めなければなりません。攻撃を開始するため、カードを裏返します。もしもカードが「SM攻撃: 中止」[“SM Attack: Aborted”]行を含むと、あなたは視認され、爆撃機は直ちに蛇行運動を開始し、斜め銃攻撃を無力化します(ただし、あなたは弾薬を消費しません)。爆撃機は、防御射撃を行いません。もしもあなたが前方火器で爆撃機を屠ることを望むと、別のパスを行うため、蛇行防御運動を実施している爆撃機にサイを振らなければなりません。

[7.2.16.3] もしも裏返されたカードが「SM攻撃: 中止」[“SM Attack: Aborted”]行を含まなければ、攻撃は夜間戦闘機によって実施され、損傷を適用します。もしも全ての英軍爆撃機に対していずれかの命中が得られたら、斜め銃の銃手技能も「燃料タンク」命中ボーナスを与えます。

[7.2.16.4] 斜め銃の近接射程からの攻撃は、爆撃機の近接直下を意味します(何人かの夜間戦闘機操縦士がそれを行うことを選択し、ときには爆撃機の後部アンテナを機体に引っ掛けて基地に帰還しました)。これは、爆撃機からの破片による命中可能性の代償で、+1無作為命中を与えます。

斜め銃による近接射程からの攻撃後に2d6を振り、2又は12の目で1d6の破片に値する無作為命中を受けます。

[7.2.16.5] もしも裏返したカードが「SM攻撃: n NF命中 [“SM attack: n NF Hits”]」行を含むと、射撃開始と同時に爆撃機が夜間戦闘機を発見し、いくらかの損傷を回避したことを意味します。カード上に示されるごとく、爆撃機への無作為損傷を1又は2だけ減少させます。

[7.2.16.6] 斜め銃の使用は、爆撃機が下方を射撃できる防御火器を持たないため(通常、夜間戦闘機がそこで開始したら打つ手がありませんでした)、どれだけ多くの防御射撃命中がカード上に列記されていても、最初のパスの最初のラウンドで応射がないことを意味します。

[7.2.16.7] 斜め銃は、標準的な射程の1つからは撃ち上げず、代わりに下方から撃ち上げます。ただし、パスを行う目的においては、近接射程と見なされ、それ故、夜間戦闘機は斜め銃攻撃後に、2番目のパスを行うか又は離脱して戦闘を終了しなければなりません。2番目のパスを行って再び斜め銃で攻撃すると、旋回して最初の斜め銃攻撃で生き残った爆撃機の下に潜り込むためにかなり時間がかかり、おそらく爆撃機が相当な時間蛇行運動を行っているため、あなたの航空機マーカーを1航続時間ボックス前進させることを要求されます。もしもプレイヤーが別の航続時間ボックスへ進

むことを望まなければ（又は余りがなければ）、斜め銃攻撃の後に旋回して2番目のパスに前方銃で爆撃機を屠ることを検討できます。

歴史的注釈:シュレーゲ・ムジーク（斜め銃）は、極めて有効な兵器でした。このため数百の爆撃機が失われたにもかかわらず、斜め銃攻撃に生き残って生還した爆撃機の機体に上方に向かって開けられた多数の穴を発見するまで、英軍は斜め銃の存在に全く気づきませんでした。

[7.2.17] 照準技能 [Aim Skill] 各攻撃の前に強制的な照準ポイントが要求されることに加えて、「照準」技能を持つプレイヤーは敵航空機の選択した照準タイプに追加の1損傷を適用します（追加の無作為命中ではなく、照準したタイプの命中です）。

例1: 照準技能を持つ操縦士が爆撃機を攻撃しており、自身の選択照準ポイントとして「機体」[「Airframe」]を選択しています。戦闘カードが裏返されたとき、彼は「GP」結果を達成するために十分な火力を獲得します。それ故、彼は爆撃機に機体集中損傷の結果を適用します（操縦士に対して1損傷ポイント、1機体、3無作為損傷サイ振り）。ここで、彼は技能のため追加の1機体命中も適用します。

例2: 照準技能を持つ操縦士が爆撃機を攻撃しており、自身の選択照準ポイントとして「機体」[「Airframe」]を選択しています。彼は爆撃機に2のみの結果を達成するために十分な火力を持ちます。この場合、それでも照準技能が誘発され、爆撃機は2無作為損傷サイ振りと1機体命中を受け取ります。

[7.2.18] 爆撃機の損傷 [Bomber Damage] 爆撃機への損傷を判定するため、夜間戦闘機の現行火力（給弾不良 7.2.15 の後）と攻撃のために裏返された攻撃デッキ・カード上の最も近いコラム（超えることなしで）とを交差照合します。例えば、もしもあなたの火力が11であると、カード上の「8」コラムを使用します。カード上の結果は、数字、「GP」（集中損傷）、「DE」（破壊）結果のいずれかになります。攻撃デッキ結果チャート [B2] は、それぞれの可能性を述べます。

[7.2.18.1] 数字の結果は、爆撃機損傷チャート [B3] 上の爆撃機無作為損傷表でサイを振るための無作為命中の数をあらわします。 1d10 を振り、攻撃中に使用した照準ポイントに合致するコラムを参照します。生じた数字の回数から、射程、夜間戦闘機操縦士又は搭乗員が持ち得る技能について調整後、もしも爆撃機が蛇行運動をしていたら1命中を差し引き、サイを振ります。

[7.2.18.2] 「GP」（集中損傷 [Group Damage]) 結果は、損傷が選択した照準ポイントに集中したことを意味します。爆撃機損傷チャート [B3] を調べ、「集中損傷」下で一致する照準ポイントについてチェックします。これは、「無作為」命中の数と同様に、爆撃機の特定体系上への命中数を列記します。特定体系命中を適用し、次いで爆撃機無作為損傷表上のあなたの照準ポイントに合致しているコラム下で、無作為数に列記された命中の数だけ 1d10 を振ります。もしも結果が「GP+1」だったら、集

中損傷を適用後、同様に無作為命中を適用します（7.2.18.1）。

[7.2.18.3] 「DE」の結果は、航空機が直ちに破壊されることを意味します。このような結果には、爆弾の爆発、燃料タンクの爆発、機体後部全体の脱落、翼の切断を内包します。目標が破壊されたとき、出撃ログ・シート上で丸を付けます。

[7.2.18.4]すでに機能不全状態の体系に対する2番目の損傷結果は、代わりに「効果なし」です。例えば、あなたは後方銃手を一度のみ殺すことができます。ただし、大部分の体系（発動機、翼、機体、操縦等）は、破壊するために複数損傷を要求されます。

[7.2.18.5]もしも爆撃機が、機体、どちらかの翼、操縦面の損傷限界点を満たすか、又は全ての発動機が機能不全になったら、撃墜されたと見なされます。燃料タンク内の発火も、全ての搭乗員が脱出するため、爆撃機が失われる結果になります。燃料タンクの爆発は明らかな致命傷で、やはり爆撃機の損失結果となります。爆弾倉の爆発は、やはり航空機を破壊します。

[7.2.19] 夜間戦闘機の損傷 [Nightfighter Damage] ドイツ軍の夜間戦闘機は、爆撃機

の防御射撃を介して、戦闘カードによって損傷を受けます。

[7.2.19.1] 爆撃機の防御射撃からの全損傷は、夜間戦闘機損傷チャート [B6] 上で無作為にサイが振られます。もしもあなたが燃料タンク命中を受け、爆発のサイを振ったら、ゲームは終了します（この場合、落下傘の試みは認められません）。あなたの勝利レベルをチェックするため、直ちに 4.2 へ進みます。

[7.2.19.2] 発動機損傷は、夜間戦闘機が戦闘を終了することを妨げず、その出撃での更なる迎撃を妨害又は不可能にするだけです。もちろん、もしも両発動機が機能不全状態になったら、夜間戦闘機は直ちに強制着陸（8.2.2）のために滑空し、又は搭乗員は脱出（8.2.1）できます。

[7.2.19.3] 夜間戦闘機は、もしも近接射程にいるときに、爆撃機が爆弾倉命中によって爆弾が爆発したら（もしも爆弾がまだ積まれていて、爆発について8以上が振られたら）、巻き添えの損傷を受け得ます。この場合、2d6 の2又は12の目で、夜間戦闘機は1d6無作為損傷を受けます。離陸ボックス後の最初の3迎撃ボックス内では、爆撃機は爆弾搭載状態と見なされます。



爆撃機マットの例

プレイヤーは、ハリファックスを攻撃しており、中射程から開始して前方火器を使用することに決めます。彼は自身の照準ポイントとして右翼を選択し、戦闘カードは「GP」（集中）損傷結果を与えたことを示します。チャート B3 を参照すると、これはハリファックスに1右翼命中、2発動機命中（両方とも発動機#3）、1操縦面命中、1無作為命中を与えます。無作為命中は幸運にも燃料タンクで、チャート B4 上の「8」の目は発火を示します。爆撃機は破壊されます。

な注釈: Do335 が「左発動機」に損傷を受けたとき、これは実際には前方発動機に適用されます。「右発動機」への損傷は、後方発動機に適用されます。

爆撃機戦闘の例: 迎撃の成功後、He219A-7/R2 で飛行しているプレイヤーは、航空機目標チャート [A3] 上で目標についてサイを振り、「ランカスター」の結果です。プレイヤーは、中射程で自身の前方火器の使用を選択し、照準ポイントは「左翼」です。彼は戦闘カードを裏返し、この場合#53 で、カードの指示に従って最初に射撃します。これは「給弾不良」を示します。航空機が3組の前方射撃機関砲を持つため、プレイヤーはどれが給弾不良になったか無作為に判定するため 1d6 を振ります (各機関砲の組にそれぞれ 1~2、3~4、5~6 を割当てます)。彼は 3 を振り、Mk103 機関砲が給弾不良になったと指定されます。給弾不良は、攻撃火力を 18 まで減少させ、残りは他の 2 組の機関砲火力体系です。プレイヤーは、カード#53 上の 16 火力コラムを使用し、「GP」の結果です。次いでプレイヤーは、その「GP」が集中損傷であることを見るため攻撃デッキ結果チャート [B2] を調べます。照準ポイントが左翼と宣言されていたので、損傷を適用するために爆撃機損傷チャート [B3] 上の左翼集中損傷コラムが使用されます。各命中は、操縦、2 発動機、左翼に与えられます。1 無作為損傷もあります。1d10 のサイ振りでプレイヤーは 1 を出し、英軍後方銃手を負傷させる結果となります。航空機損傷リスト [B4] 上の搭乗員死傷チャートの重傷度部分に対して 1d6 のサイ振りが行われます。4 の目は、これが重傷であることを示します。

ここで爆撃機のカードが裏返され、カード#59 は「防衛射撃: 3 命中」と述べるため、ここでプレイヤーは夜間戦闘機損傷チャート上で 2 無作為損傷を受け、後方銃手が重傷の事実により、1 命中を差し引きます。もしも戦闘が同時だったら、プレイヤーは全 3 命中を受けていました。なぜならば、戦闘の 2 番目のラウンドになるまで、重傷の影響を受けないからです。現在の射程も、防衛命中に影響します。長射程から爆撃機は 1 少ない命中を受け、近接射程から爆撃機は追加 1 命中を受けます。最後に、もしもドイツ軍操縦士が「A.C.M.」技能を持つと、彼は射撃されるたびに、1 命中ずつ受ける損傷を減少させます。

戦闘の 2 番目のラウンドに、英軍後方銃手は再び重傷を受けて麻痺します。いまや近接射程です。ドイツ軍は、攻撃デッキからカード#29 を裏返します。Mk103 機関砲は給弾不良ですが、それでも 16 火力コラムで射撃し、「DE」の結果を与えます。「+1 命中」の射程修正は、2 番目のラウンドに蛇行運動を行っ

ている爆撃機の「-1 命中」によって相殺されますが、無作為損傷命中修正は結果が「DE」(爆撃機撃破)だった事実を変更しないので、これは重要ではありません。爆撃機はカード#54 を裏返して明らかにし、夜間戦闘機はこのラウンドに 2 命中を受けますが、近接射程のために爆撃機に +1 命中を与えて 3 番目の命中を受けます。(これは、英軍後方銃手の「SW」傷のため、合計 2 命中に低下させられます。) 次いでプレイヤーは、彼が受けた 3 無作為命中を調べるため、夜間戦闘機損傷チャート [B6] 上で 3 回サイを振ります。

[7.2.20] 爆撃機は、戦闘損傷によって損失します。たとえ撃墜する十分な損傷を与える前に、あなたが何らかの理由で離脱しなければならなかったとしても、爆撃機は英国に帰り着けない可能性があります。

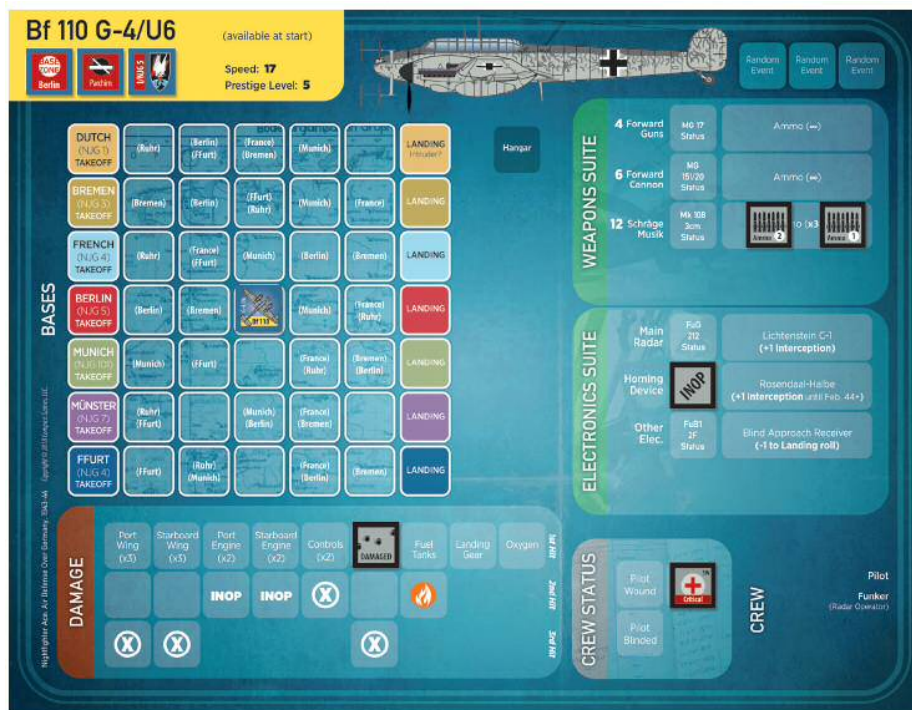
以下の公式を使用します。:

1d10 の 1 の目で、損傷した爆撃機は本国へ到達する前に墜落します。以下のそれぞれについて、この可能性に 1 を加えます。:

- 失われた各発動機 (損傷のみは不可)
- 航空機破壊に 1 ポイント満たない、いずれかの体系

例: ある爆撃機は、1 つの発動機損傷、2 つの発動機が機能不全、左翼に 2 命中を持ちます。左翼は 3 命中のみに耐えられるためサイの目に 1 が追加され、機能不全発動機は各 1 をサイの目に加えます。損傷した発動機は影響を持ちません。それ故、この爆撃機は、1d10 の 1~4 のサイの目で帰路に墜落します。

あなたは、これを誰かによって視認された場合にのみ、撃墜の認定を受けます。1d6 の 1 又は 2 の目で、あなたはこの撃墜を認定されます (例外: ランダム・イベント #9 は、サイ振りなしであなたに認定を与えます)。



航空機ディスプレイ・マットの例

1943 年 8 月、英軍はフランクフルトを攻撃しています。プレイヤーは、現在パルヒム (ベルリン近郊) に基地を置く Bf110G-4/U-6 で飛行しています。離陸後、無作為電子兵器故障チャート上で「4」のサイの目を振り、追尾装置が故障したことを示します。実際にこの装置を航空機上に積んでいるため、「INOP」マーカーでマークします。

自身の航空機マーカーを離陸航続時間ボックスから「フランクフルト」航続時間ボックスへ進め、空襲を捕捉するために燃料を消費したことをあらわします。幸運にも、欺瞞チャート上の「6」の目は、誤った方向へ飛ぶ追加燃料を失わないことを意味します。フランクフルト航続時間ボックス内で、彼はハリファックス爆撃機に遭遇して迎撃することに成功します。

彼は前方火器でこれを撃墜しましたが、爆撃機からの応射が彼の航空機に 1 命中の損傷を与え、彼のレーダー操作員は重傷を負いました。プレイヤーは、この時点で出撃を中止して基地へ帰還することに決めます。

[7.3] 英軍夜間戦闘機戦闘

[BRITISH NIGHTFIGHTER COMBAT]

[7.3.1] ときには、目標が英軍モスキート夜間戦闘機（「モスキート NF」のいずれかの型—モスキート爆撃機と混同しないでください）として列記されます。もしもこれが発生したら、主導権チャート [B11] 上で主導権についてサイを振ります。もしもあなたが主導権に勝つと、あなたの航空機が少なくとも英軍モスキートより優速である場合のみ、モスキートを攻撃できます（実際的な話、これはあなたが He219、Ta154、Ju88G で飛行していることを意味し、モスキートを捕捉するための速度を持つ他のドイツ軍機はありません）。もしもあなたが十分に高速でなければ、遭遇は終了します。

[7.3.2] もしも英軍夜間戦闘機が主導権に勝つと、それは中射程から、「機体」を目標部位と選択して攻撃します。英軍夜間戦闘機は、ドイツ軍夜間戦闘機と同じ射撃デッキを使用し、同じ制限と給弾不良等の可能性を持ちます。もしも給弾不良が発生したら、攻撃しているモスキートは離脱して遭遇は終了します。もしも英軍夜間戦闘機があなたの航空機に対して「GP」、「GP+1」、「DE」命中を獲得したら、損傷を判定するため爆撃機損傷（7.2.18）のルールを使用します。ただし、無作為命中は例外で、夜間戦闘機損傷チャート [B6] 上でサイを振ります。もしも数字が拳がったら、爆撃機損傷チャート [B3] ではなく、夜間戦闘機損傷チャート [B6] 上でその回数だけサイを振ります。

[7.3.3] あなたは後方銃手（もしもいたら）で応射でき、カードを裏返して命中をモスキートに適用します（もしもあれば）。

[7.3.4] 次いで、英軍夜間戦闘機は、もしもあなたの航空機が生き残ったら、パスの2番目のラウンドについて近接射程に移ります。この時点で、あなたは3つの選択肢を持ちます。:

1. 離脱 [Break off] あなたは、離脱して戦闘を終了させるため、激しい不意の旋回と急降下を行うことができます。1d6 を振ります。:

1~4 成功

5~6 失敗。モスキートは、このラウンドに近接射程から射撃する。

このサイの目を以下により修正します。:

- -1 ACM 技能について
- +1 各損傷発動機について
- +2 機能不全の各発動機について

もしもあなたが離脱に成功したら、戦闘が終了してモスキートは2回目の射撃を獲得しません。

ただし、もしも離脱に失敗しても、あなたが防御 ACM 技能を持つと、-1 無作為命中を獲得します。英軍モスキートは2番目の攻撃を行い、次いで離脱して戦闘は終了します。

2. 主導権獲得の試み [Attempt to gain initiative] あなたは、モスキートに逆襲して2番目のラウンド中に攻撃を試みることができます。1d6 を振ります。:

1~4 成功

5~6 失敗。モスキートは、このラウンドに近接射程から射撃する。

このサイの目を以下により修正します。:

- -1 ACM 技能について
- +1 各損傷発動機について
- +2 機能不全の各発動機について

もしも成功したら、あなたは近接射程からのモスキート攻撃を獲得し、次いで戦闘は終了します。（これは、低速のドイツ軍航空機がモスキートを射撃できる唯一の瞬間です。）

もしもあなたが失敗したら、モスキートはその2番目で最後の攻撃を近接射程から行い、もしもあなたが防御 ACM 技能を持つと、再びその修正が使用されます（-1 無作為命中）。

明らかに、もしもあなたが最初のラウンドに重大な損傷を被っていたら、これはおそらく愚かな選択です。もしも英軍夜間戦闘機が最初のラウンドに最低限の損傷を与えたのであれば、これは良い選択になるかも知れません。どちらが近接射程から射撃したかにかかわらず、その後に戦闘は終了します。航空機（もしも両者がいまだに飛行していたら）は、別々の方向へ離れて進みます。

3. 脱出 [Bail out] たとえ最初のラウンドに撃墜されなくても、2番目の潜在的な最終ラウンドの戦闘を被る代わりに、航空機からの脱出を決断できます。もしも発動機損傷又は搭乗員死傷であると、最初の2つの選択肢は非常にリスクで、安全に落下傘降下することも選択肢です。この選択は、モスキートが2回射撃する前に戦闘を終了させ、落下傘チャート [B8] で落下傘降下するため各搭乗員メンバーについてサイを振ります（8.2.1）。

[7.4] 戦闘後 [POST-COMBAT]

あなたは、もしも何らかの理由のため（通常は損傷のため）望むのであれば、戦闘後に出撃から帰還することができます。単純に、航続時間記録欄に沿って前方の着陸ボックスへ移し、着陸についてサイを振ります（8.0）。操縦士重傷（9.2.2）、燃料タンク漏洩、酸素体系損傷を受けていると、あなたは帰還することを要求されます。損傷は、空中では修理できません。

[8.0] 着陸手順

[LANDING PROCEDURE]

ルール概要 [GENERAL RULE]

航続時間記録欄の着陸ボックスに進入した瞬間、あなたは着陸手順を開始します。あなたは、着陸ボックスに到達する前に戦闘損傷のため、強制着陸を行うことも強要され得ます。たといかなる戦闘損傷がな

くても、夜間の着陸は危険な手順となり得ます。もしも戦争後期にオランダの飛行場に着陸していると、あなたは着陸できる前に攻撃すら受け得ます。

事項 [CASES]

[8.1] 通常着陸 [NORMAL LANDING]

[8.1] 全ての修正を合計して着陸チャート [B7] 上で2d6を振り、結果を適用します。天候、月齢、航空機損傷、搭乗員技能、負傷は、全て安全着陸の機会に影響します。

[8.1.2] もしも結果が荒い着陸であると、各搭乗員メンバーは軽傷を受け、航空機は損傷し、修理している間に次の出撃を見送ります。ただし、NCO 操縦士は、修理のために出撃を失うことを避けるため、能力を結集して利用できます（10.3.3）。さもなければ、出撃ログの次の行の出撃目標コラム内に「R」を入れます。

[8.1.3] もしも結果が事故着陸であると、航空機損傷リスト・チャート [B4] 上の搭乗員負傷表の重傷項目へ進みます。あなたの搭乗員の死傷度を判定するため、各メンバーについて1d6を振ります。搭乗員メンバーは、死傷の度合いに依存して、出撃の見送りを強要されるか又は補充すら必要となり得ます。加えて、あなたの航空機の損傷が激しすぎて修理できなければ、別の航空機を割当てられることになります（10.3.5）。

[8.1.4] 1944年4月に開始して、オランダの飛行場に着陸する夜間戦闘機は、その着陸のサイ振りを行う前に、遭遇のサイ振りを行わなければなりません。2d6を振り、もしも2が振られたら、モスキートII夜間戦闘機があなたの航空機を攻撃します。7.3英軍夜間戦闘機戦闘に従って、通常の夜間戦闘機遭遇として解決します。

[8.2] 強制不時着 [FORCED DOWN]

戦闘後、夜間戦闘機は強制不時着をさせられるかも知れません（例えば、もしも両発動機に命中して機能不全状態になったら）。このような場合、航空機は基地に戻ることはありません。プレイヤーは、この時点で以下の2つの選択肢を持ちます。:脱出又は強制不時着を行うことです。

[8.2.1] 脱出 [Bailing Out] あなたとあなたの搭乗員は、航空機から脱出できます。負傷した搭乗員メンバーは、その負傷度合いに依存して、更なる死傷なしで脱出する極めて悪い機会を持ちます。落下傘技能を持つと、脱出の成功機会を保証します。各搭乗員メンバーについて1d6を振り、適用可能な修正を適用し、脱出の試みの結果を判定するため落下傘チャート [B8] を調べます。9.0のごとく、脱出した搭乗員への死傷を適用します。たとえ操縦士が死傷なしで脱出しても、彼と搭乗員が基地に帰還して新たな航空機を受領するため、次の出撃は見送られます。出撃ログの次の行の空襲目標コラム内に「R」を入れます。

[8.2.2] 強制不時着 [Forced Landing] あなたは、平原又は道路上に緊急強制不時着を試みることができます。あなたは、脱出し

でも生還が覚束ない搭乗員メンバーがいると、この選択肢を選択できます。2d6 を振って着陸チャート [B7] を調べ、適用可能な修正を適用します。8.1 通常着陸のごとく結果を適用しますが、英軍夜間戦闘機は強制不時着時のあなたを発見しないので、8.1.4 は適用しません。事が着陸成功の結果であっても、基地へ帰還するための道程のため1つの出撃を見送ることになります。出撃ログの次の行の空襲目標コラム内に「R」を入れます。

[9.0] 搭乗員死傷 [CREW INJURY]

[9.1] 死傷のタイプ [INJURY TYPES]



搭乗員は、戦闘中 (7.0)、着陸を通して (8.0)、打撃を受けた航空機から脱出を強制されて (8.2.1) 死傷し得ます。死傷は、軽傷、重傷、戦死として分類されます。

[9.2] 死傷の影響と期間

[INJURY EFFECTS AND DURATION]

[9.2.1] 軽傷 (LW) [Light Wound] 回復している間、1出撃を見送ります。もしもこれが操縦士であると、出撃ログの次の行の空襲目標コラム内に「R」を入れます。その他の搭乗員については、その役割で一時的な補充搭乗員を使用し、彼は技能を持ちません。

[9.2.2] 重傷 (SW) [Serious Wound] もしも操縦士が重傷を受けたら、直ちに戦闘から離脱して出撃を中止して基地に帰還し、あなたの航空機マーカーを航続時間記録欄上の着陸ボックスへ移し、通常の着陸の試み (8.1) を行います。負のサイの目修正に注意してください。着陸後に2d6を振り、負傷の度合いと搭乗員が見送る出撃数を判定するため、重傷解決チャート [C2] を調べます。

もしもこれが操縦士以外の他の搭乗員であると、補充として一時的な搭乗員を使用します。彼は、いかなる技能も持たないと見なされます。もしも旧搭乗員が退院してあなたがその復帰を望まなければ、補充搭乗員は技能が向上することが可能です。あなたは旧搭乗員を復帰させることを要求されませんが、望めばそれを行うことができます。あなたの選択です。

[9.2.3] 戦死 (KIA) [Killed in Action] もしも操縦士以外の他の搭乗員であると、次の任務のため単に新たな搭乗員と置き換えます。補充員は、技能又はポイントを持ちません。もしも操縦士が戦死したら、ゲームはその時点で終了します。あなたの勝利レベルを判定するため、4.2 を参照してください。

[10.0] 報告 [DEBRIEFING]

ルール概要 [GENERAL RULE]

各出撃後の報告フェイズ中、あなたの操縦士と搭乗員の技能の向上又は追加、褒彰、昇進、基地や航空機を変更するための機会を持ちます。これらのアイテムは、操縦士と搭乗員状態マット [A2] 上で管理されます。

事項 [CASES]

[10.1] 搭乗員の技能 [CREW SKILLS]



[10.1.1] 様々な搭乗員メンバーは、年の過程に技能を向上させることができます。4出撃毎の飛行について、技能にかかわらず、各搭乗員は技能を「購入」するために消費できる1経験ポイントを獲得します。死傷、航空機修理、その他の理由のためにスキップされる出撃は、経験ポイントの獲得に対してカウントしません（ただし、それでも報告フェイズはあるので、技能は存在している経験ポイントで購入できます）。技能は、購入するために異なる量の経験ポイントがかかります。いくつかの技能は、それらを持てる搭乗員メンバーが制限されます。

操縦士 (のみ) は、1経験ポイント (将校であれば) 又は2経験ポイント (NCOであれば) を持ってゲームを開始します。これは飛行学校を卒業したことで認められ、NCO については、一般的に飛行学校を卒業する前の (一般的に) 長い軍歴によりです。

技能は、下に列記されるごとく、ゲーム・プレイ中に様々な特典を提供します。各技能を購入するためのコストは、技能名称後のカッコ内に列記されます。

[10.1.2] 技能 [Skills]

照準 [Aim] (6) - [操縦士のみ]

この技能は、照準選択したタイプに1「ボーナス」命中を適用するための能力を与えます。プレイヤー諸氏は、翼 (左又は右)、後方銃手、機体を照準できます。この技能は、前方攻撃にのみ適用します。照準技能は、プレイヤーが目標航空機の特定位を「照準」するメカニクスと混同しないでください。このメカニクスは常に行われ、集中損傷結果の場合はサイ振り次第です。



空中戦機動 [Air Combat Maneuvering] (A.C.M.) (4) - [操縦士のみ]

空中戦機動は、爆撃機から防衛射撃を受けているとき又は英軍夜間戦闘機によって攻撃されているときに受けた無作為命中の数を1だけ減少させます。



爆撃機ストリーム [Bomber Stream] (3) - [操縦士のみ]

迎撃のサイ振りで爆撃機ストリームの結果が発生するとき、この技能は操縦士が同じ航続時間ボックス内でサイ振りを行わずに継続して爆撃機を迎撃することを認めます。夜間戦闘機が弾薬切れ又は迎撃の終了を決断する十分な損傷を受けるまで、爆撃機は次から次へと自動的に迎撃されます。



電子兵器保守 [Electronics Maintenance] (2) - [レーダー操作員のみ]

この技能は、離陸後の「無作為電子兵器故障」チェックの結果を無効にします。ただし、ランダム・イベントによるそれを除きます。



慣熟 [Expert] (3) - [操縦士のみ]

操縦士は、航空機の現行機種に慣熟します。: Bf110、Ju88、DO215/217、He219、Ta154。この技能は、望むのであれば、迎撃毎に1枚の射撃カードの引き直しをあなたに認めます。あなたは、たとえ新たなカードが少ない損傷であっても、そのカードの結果と/又はイベントを使用しなければなりません。この技能は、購入された一連の全ての航空機に適用します。操縦士と搭乗員状態カードの技能ボックス内に、同じタイプの航空機マーカーを置きます。



射撃 [Gunnery] (5) - [操縦士又は後方銃手]

この技能は、操縦士が射撃しているときに追加の1無作為命中を与えるものです。もしも前方火器で射撃しているときに通常の命中が得られるか、集中損傷結果が発生するときに与えられます (GP)。後方銃手については、後方機銃を射撃しているときに適用します。これは、斜め銃 (7.2.16) 攻撃には適用しません。



着陸 [Landing] (1) - [操縦士のみ]

この技能は、着陸チャート [B7] 上で1修正を認めます。



統率力 [Leadership] [エース・カード: シュナウファーのみ]

この技能は、シュナウファーの搭乗員に4ではなく3任務毎に1ポイントの割合で経験ポイントの獲得を認めます。

航法 [Navigation] (2) - [操縦士のみ]

この技能は、迎撃チャートの「位置不明」結果を無効にし、単に「迎撃なし」に変換します。



落下傘 [Parachute] (1) - [全搭乗員]

この技能は、落下傘チャート [B8] 上で1修正を認めます。



レーダー操作 [Radar Operation] (5) [レーダー操作員のみ]

レーダー操作員は、夜間戦闘機のレーダー機器が機能していると、迎撃のサイを振るときに追加の+1を獲得します。



これは、目標に2番目のパスを試みているときにも+1を加えます。

斜め銃射撃 [Schräge Musik] (6) - [操縦士のみ]

この技能は、もしも何らかの命中が獲得されたら、操縦士にボーナス1燃料タンク命中を与えます。これは、斜め銃(7.2.16)攻撃中のみ適用可能です。



状況認識 (S.A.) [Situational Awareness] (2) [全搭乗員]

状況認識技能は、主導権のサイ振りにより+1を与えます。



兵器保守 [Weapons Maintenance] (2) [全非操縦士搭乗員]

この技能は、出撃毎に一度、射撃チャート上の最初(のみ)の「給弾不良」結果を通常の「はずれ」結果に変換します。



[10.2] 褒彰と栄誉イベント [AWARDS AND PRESTIGE EVENTS]



ルール概要 [GENERAL RULE]

ゲーム内の様々な褒彰は、夜間戦闘機操縦士に与えられる主要な褒彰に相当します。各褒彰は、あなたの操縦士に1栄誉ポイント(10.4)を受け(彼の栄誉レベルも1ずつ上昇します)、あなたは航空機の向上又はあらたな部隊への転属を獲得するために消費できます。操縦士に栄誉ポイントを受けイベントもあり、褒彰の後に列記されます。

事項 [CASES]

[10.2.1] 戦傷章 [The Wound Badge]

この褒彰は、黒、銀、金の3等級で授けられました。戦傷章黒章を受けるためには、あなたの操縦士が戦闘中に死傷(又は、撃破された航空機から又は着陸中に落下傘降下)していなければなりません。



戦傷章黒章の最初の褒彰時、1の面を上に向けてマーカーを置きます。戦傷章黒章を2面に裏返すことにより、2番目の戦傷を記録します。3番目の負傷を受けたら、操縦士は戦傷章銀章を受けられ、3面が置かれます。戦傷章銀章を4面に裏返すことにより、4番目の負傷を記録します。最後に、5番目の負傷を受けたら、操縦士は戦傷章金章を受けます。その時点で、もはやこれ以上記録を要求されません。

戦傷章は、最初の褒彰についてのみ、単一の栄誉ポイントをあなたに与え、褒彰の各等級又は負傷毎ではないことに注意してください。

[10.2.2] 二級鉄十字章

[The Iron Cross Second Class]

Eisernes Kreuz 2 (又は EK2) は、最初の敵航空機を撃墜したら授けられます。



[10.2.3] 一級鉄十字章

[The Iron Cross First Class]

これは、二番目の航空機を落としたら授けられます。



歴史的注釈: EK2 と EK1 は、ポイント・システムで授けられ、EK2 のためには1ポイントが要求され、EK1 のためには3ポイントですが、EK1 を受け取る前に EK2 を持っていなければなりません。双発爆撃機は2ポイントに直し、四発爆撃機は3ポイントに直したので、Nightfighter Ace のプレイヤー諸氏は、撃墜した爆撃機のタイプにかかわらず、最初と二番目の撃墜後にこれらを受けることになります。

[10.2.4] 前線飛行章 [The Operational Flight Clasp (Frontflugsband)]

この徽章は、銅章(20回飛行後)、銀章(60回飛行後)、金章(100回飛行後)の3等級で授けられました。最初の徽章のみが、あなたに1栄誉ポイントを授けます。



ゲーム・ノート: 前線飛行章金章は、ゲームの12ヶ月以内には獲得不可能で、理論的には96回の飛行となりますが、歴史的興味と/又はプレイヤーのヴァリエーションのために含めました。

[10.2.5] ドイツ十字金章 [The German Cross in Gold]

この叙勲は、その大きさと趣味の悪いデザインのため、ときには「ヒトラーの目玉焼き」として蔑称されました。これは、20機撃墜後に、自動的に授けられます。1栄誉ポイントの叙勲の他に、もしもあなたが He219 で飛行することを望むと、I/NJG1 へ転属するための前提条件です。



[10.2.6] 騎士十字章 [The Night's Cross]

この高く切望された叙勲は、成功した夜間戦闘機操縦士に授けられました。現実には大きく異なる撃墜数で叙勲されたため、戦争のこの時期には以下の公式が使用されます。:



- ・30機撃墜で、騎士十字章を受け取るために1d6を振り、1の目で成功します。
- ・新たな撃墜が達成された出撃の各終了時に再びサイを振り、成功した各撃墜(又は複数撃墜)について-1修正を与えます。

これは、もしも以前のサイ振りに失敗していたとしても、35機撃墜で自動的に騎士十字章が授けられることを意味するので注意してください。

[10.2.6.1] 騎士十字章に加えて柏葉を受けるためには、40機撃墜から再びチェックを開始し、1d6の1の目で成功します。新た

な撃墜が達成された出撃の各終了時に再びサイを振り、成功した各撃墜(又は複数撃墜)について-1修正を与えます。これは、もしも以前のサイ振りに失敗していたとしても、45機撃墜で自動的に騎士十字章へ柏葉が授けられることを意味するので注意してください。



[10.2.6.2] 騎士十字章を剣付柏葉に向上させて受け取るため、60機撃墜から開始して柏葉

(10.2.6.1)と同じ手順を繰り返します。



[10.2.6.3] 騎士十字章を宝剣付柏葉に向上させて受け取るため、100機撃墜に到達したら自動的に授けられます。



[10.2.6.4] 騎士十字章の各レベルは、あなたに1栄誉ポイントを授けます。

[10.2.6.5] 騎士十字章に続く叙勲(柏葉付、剣付、宝剣付)には、ヒトラー自身からそれを受け取るためにベルリンへ旅するための出撃の損失を含みます。

歴史的注釈: 騎士十字章と柏葉付には多くの叙勲がありましたが、夜間戦闘機操縦士で剣付を受けたのは5名のみでした。もちろん、僅か2名の操縦士、ヘルムート・レントとハインツ・ヴォルフガング・シュナウファーは、宝剣付を受けました。

[10.2.7] エースの地位 [Ace Status] エースの地位(5機撃墜)に到達したら、あなたに1栄誉ポイントを受け取ります。加えて、あなたは離陸時の「飛行不能」["Socked in"] 天候の出撃中止を自動的に無視することを選択できます。

[10.2.8] モスキートの撃墜 [Downing a Mosquito] もしもあなたがモスキート(爆撃機又は戦闘機)の確実撃墜を達成したら、1栄誉ポイントを受けます。これは一度のみの特典で、何機のモスキートを撃墜しても更なるポイントは与えられません。

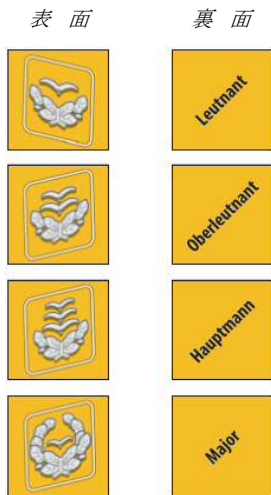
[10.2.9] B-17 爆撃機の撃墜 [Downing a B-17 Bomber] もしもあなたがB-17爆撃機の確実撃墜を達成したら(ランダム・イベントの昼間戦闘から)、1栄誉ポイントを受けます。これは一度のみの特典で、何機のB-17を撃墜しても更なるポイントは与えられません。

[10.3] 昇進 [PROMOTIONS]

[10.3.1] ゲーム中の一定のとき、あなたは操縦士の昇進を試みることができます。昇進記録欄があり、1つは将校操縦士のためのもう一つは NCO (非将校任命) 操縦士のためです。あなたは、ゲームの開始時に1つの記録欄を選択します。

[10.3.2] 将校操縦士は、中尉 [Oberleutnants] として開始します(例外: 何人かのエースは、少尉 [Leutnants] として開始します)。いくつかの組織と異なり、夜間戦闘航空団の高級将校は、戦闘から離れても操縦士は操縦士でしたが、結局は様々なレベルの部隊を統率することになり

ました。各昇進は、操縦士に1榮譽ポイントを与えます。



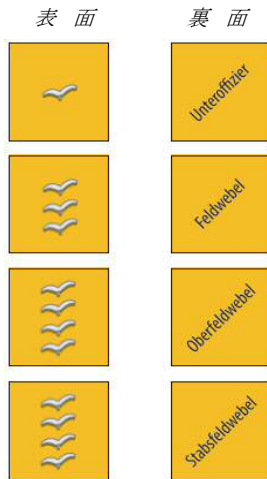
将校の階級は、以下のとおりです。:

- **少尉 [Leutnant]** — 何枚かの歴史的なエース・カードは、あなたを少尉として開始します。特別な能力はありません。
- **中尉 [Oberleutnant]** — あなたの通常の最低可能な将校開始階級です。特別な能力はありません。
- **大尉 [Hauptmann]** — 1榮譽ポイントのコストで、新たな部隊への一度の転属を認めます。これは、任意であることに注意してください。あなたは、新たな配属を選択することを要求されません。どちらの場合も、あなたは自隊(およそ12機)の中隊 [Staffel] の指揮(中隊長 [Staffelkapitän] として)を与えられます。この指揮は、ロール・プレイングに目的についてのみ対応します。
- **少佐 [Major]** — 1榮譽ポイントのコストで、新たな部隊/基地への一度の転属を認めます。これは、任意であることに注意してください。あなたは、新たな配属を選択することを要求されません。どちらの場合も、あなたは自隊(およそ36~48機)の飛行隊 [Gruppe] の指揮(飛行隊長 [Kommandeur] として)を与えられます。この指揮は、ロール・プレイングに目的についてのみ対応します。
- **中佐 [Oberstleutnant]** — ゲームの終了時に発生するため、ゲームへの影響はありません。ただし、あなたのパフォーマンスを判定することによる測定基準として含まれます。

注釈: 容易に識別できるよう、名称付将校の階級はマーカーの裏面に記載されます。中佐 [Oberstleutnant] の将校階級は、ゲームの終了時にのみ発生するため、マーカーは用意されていません。

[10.3.3] NCO 操縦士 は、伍長 [Unteroffiziers] として開始します。将校の昇進と異なり、NCO の昇進は榮譽ポイントを受けません。ただし、NCO 操縦士は代わりに2経験ポイントで開始し、将校が獲得しない、階級と共に能力を持ちます。これは、NCO 操縦士が最上級航空機を使

用することをやや困難にしますが、開始時の経験ポイントと能力によっていくらか相殺されます。



- **伍長 [Unteroffiziers]** — 最低の開始時 NCO 階級です。懇願能力を認めます。もしも航空機が任務から4~5命中を受けたら、1d6 の4~6 の目で損傷は次の出撃のために修理が間に合います (8.1.3)。
- **軍曹 [Feldwebel]** — 影響が自動的であることを除き、懇願能力を認めます。
- **飛行兵曹長 [Oberfeldwebel]** — 「潤滑」能力を認めます。もしも飛行兵曹長が搭乗員を失うと、4経験ポイントを持つ新たな搭乗員を獲得するために「潤滑」能力を使用します。
- **准尉 [Stabsfeldwebel]** — ゲームの終了時に発生するため、ゲームへの影響はありません。ただし、あなたのパフォーマンスを判定することによる測定基準として含まれます。

注釈: 「上級伍長 [“Unterfeldwebel”]」(上図になし) の NCO 階級は、ボーナス・マーカーとして用意され、プレイ中に使用されません。プレイヤー諸氏が自家製ルールでこれを含めた場合に、持つことを望むと考えました。

[10.3.4] 昇進のメカニクス。 最初の昇進の試みは、4ヶ月目の任期後(1943年11月の最終出撃後)に行われ、2番目の試みは8ヶ月目任期後(1944年3月の最終出撃後)です。最終の昇進の試みは、ゲームの終了時に行われます。(1944年7月の最終出撃後)。

次に高い階級への昇進は、1d6 サイ振り で1~4の成功で発生し、以下の修正を持ちます。:

- -2 その期間中の騎士十字章(又は続く向上)の叙勲毎に
- -1 その期間中の10機撃墜毎に
- -1 一級鉄十字章又はドイツ十字金章の叙勲毎に
- +1 事故着陸のために失った航空機毎に

あなたは、過ぎた期間に依存して、複数の+又は-修正を持ち得ます。全ての修正を適用します。

[10.4] 榮譽レベルと榮譽ポイント

[PRESTIGE LEVEL AND ORESTIGE POINTS]

ルール概要 [GENERAL RULE]

一般ルールとして、新たな操縦士は飛行するために最新の性能向上型航空機を受け取ります。これらは、一般的に著名なエース操縦士に真っ先に供給されました。これをあらわすため、Nightfighter Ace は「榮譽ポイント」と全般的な「榮譽レベル」を使用します。操縦士の榮譽レベルが上昇するに連れて、より新しい性能向上型の航空機が使用可能になります。榮譽ポイントは、新たな航空機に更新するため、新たな部隊/基地への転属を獲得するため、必要であれば熟練した代替搭乗員を要求するために使用できます。

事項 [CASES]

[10.4.1] 榮譽ポイント [Prestige Points] プレイヤーがいずれかのタイプの叙勲(又は叙勲に続く例えば騎士十字章への柏葉付等)を受け取るとき毎に、1榮譽ポイントを受け取ります。操縦士と搭乗員状態チャート [A2] 上で現在のポイント合計を管理します。あなたは、5番目の撃墜達成(エースになります)、モスキートの撃墜、各昇進(もしも将校であると)についても、1榮譽ポイントを受け取ります。榮譽ポイントは、以下のアイテムのために消費できます。:

- **1ポイント:** 同じ機種 (Bf110、Do215/217、Ju88、He219) のより新しい航空機への向上
- **2ポイント:** 異なる機種のより新しい航空機への向上
- **2ポイント:** 新たな部隊への転属(移送中に1出撃を失う)。
- **2ポイント** (ドイツ十字金章を所持): 1/NJG 1 への転属(1回の出撃も失う)
- **1ポイント:** 補充の搭乗員を受け取っているとき、彼は2経験ポイント(未消費)を持って着任する
- **1ポイント:** 修理のために出撃を失わないため、同じ機種の新たな航空機を受け取る。例えば、もしもあなたの航空機が被弾して修理を必要とし、次の出撃が満月の間に発生したら、あなたはこれを望むことができる。

あなたは、もしも操縦士の現在の榮譽レベルがそれを飛ばすことを認める十分な高さである場合にのみ、航空機を性能向上させることができます (10.4.2)。



[10.4.2] 榮譽レベル [Prestige Level] 操縦士の榮譽レベルは0で開始します。操縦士が榮譽ポイントを受け取るとき毎に、榮譽レベルを1ずつ増加させます。これは、決して減少しません。望むように貯めて消費できる榮譽ポイントとは異なり、榮譽レベ

ルは操縦士のルフトヴァッフェ内における全般的栄誉で、栄誉ポイントで購入できるより高性能航空機への束縛から解放するために使用されます。操縦士の栄誉レベルは、ゲームの進捗としてのみ増加させることができ、たとえ全ての栄誉ポイントを消費しても決して減少しません。いったん栄誉レベルが9に到達したら、それはいかなる航空機も飛行させるために必要な最高のレベルで、もはや増加させる必要がありません。ただし、栄誉ポイントは、たとえあなたが現在栄誉レベル9であっても獲得(と消費)ができます。

例：プレイヤーは、愛機 Bf110F4 で2機の爆撃機を撃墜しています。これは、操縦士の栄誉レベルが現在2であることを意味します(二級鉄十字章を受けたので1、一級鉄十字章を受けたことで更に1)。彼は Bf110G-4U6 への向上を望みます。栄誉ポイントの消費によって向上が認められる事実にもかかわらず、航空機を向上させるためには栄誉レベル3が要求されるため、それができません。ただし、Bf110G-4U1 又は Bf110G-4U5 への向上は、これらの航空機が使用するために2の栄誉レベルを要求するため、栄誉ポイントを消費できます。

[10.5] 新型航空機の再配備 [REASSIGNMENT TO A NEWER AIRCRAFT]

一定の状況下で、より新しい型式航空機の再配備を受けることができます。

[10.5.1] ゲームには、5つの「機種」又は派生型の航空機があります。基本的に、これらの航空機グループは、全て同じメーカーによって生産されます。同じ派生型の航空機へ向上させる方が、完全に異なる航空機へ向上させるよりも簡単です。なぜならば、あなたはすでに操縦席の配置等を経験しているからです。

5つの派生型は、以下のとおりです。:

- Bf110 (10 種)
- Dornier 215、217、335 (6 種)
- He219 (10 種)
- Ju88 (5 種)
- Ta154 (1 種)

[10.5.2] もしもあなたがより新しい型式の航空機を望むと、1 栄誉ポイントを消費して受け取ることができます。これは、あなたの以前の航空機と同じ派生型でなければなりません。例えば、1 栄誉ポイントは、Bf-110-F4a 操縦士に現在使用可能な他のいずれかの Bf-110 派生型への向上を認めます。彼は、通常の搭乗員を保持します。

[10.5.3] あなたは航空機の主要派生型の間で交換ができますが、これには2 栄誉ポイントがかかります(例外: He219 は、1/NJG 1 に配属されてすでにドイツ十字金章を叙勲されたプレイヤーが、2 栄誉ポイントを消費することによってのみ選択できます)。航空機の主要派生型を交換しているとき、操縦士は新たな航空機の主要派生型に慣熟する間に2回の出撃を失い、転換後の3番目の出撃で再び飛行できます。彼は、通常の搭乗員を保持します(そして、搭乗員を得失し得ます。10.5.6)。

[10.5.4] もしも操縦士が重傷を負うと、自動的に、彼が開始した同じ主要派生型の新たな航空機を「フリー」で与えられます。あなたは、以前に飛行していた、その時点で使用可能な同じ機種のいずれかの型式の航空機を選択でき、操縦士は病院から退院した後の次のターンに飛行任務へ戻ります。もしも消費するための栄誉ポイントを持つと、彼が退院したときに以前の熟練搭乗員メンバーを自機に獲得するため、1 栄誉ポイントを消費できます。さもなければ、入院中に割り当てられた異なる操縦士と共に飛行を継続していると見なされ、あなたの操縦士は新たな搭乗員を獲得します。あなたは、操縦士の栄誉レベルで飛行させることが可能な航空機を選択しなければなりません。

[10.5.5] 自機を事故着陸させたか又は撃墜された(そして生き残った)操縦士は、いかなる栄誉ポイントも消費することなく、彼の旧主要派生型の新たな機を受け取ります。例えば、Bf110-F-2a の操縦士が、1943 年9月に撃墜されます。望むのであれば、彼は Bf110G-4a/R3 を受け取ることができます(その栄誉レベルが3以上と仮定します)。彼は自身の通常搭乗員を保持します。

[10.5.6] 航空機の性能向上は、新たな搭乗員メンバーを追加する可能性があります。ゲームでは、2~4名の搭乗員が夜間戦闘機に乗り込みます。旧搭乗員は保持され、新たな搭乗員メンバーが特殊能力なしで着任します(例外: 10.3.3、10.4.1)。死傷による補充搭乗員も同様に適用します。新たな機が、少ない搭乗員を持つ可能性もあります。この場合、旧搭乗員が操縦士から失われます。もしも再び必要としたら、1 栄誉ポイントであなたの搭乗員を戻すことができます(10.5.4)。

Type: <u>Bf110-F4</u>	Nightfighter Sortie Log				Pilot: <u>Hans Schmidt</u>			
Raid Target:	Moon Status:	Aircraft Targets:				Kills:	Sortie:	Notes
Aug-43	Hamburg	Dark (-1)						1 Nothing
	Nuremberg				socked in cancelled			
	Berlin	Bright (+1)	Well			1	2	
	Berlin	Full Moon (+2)	Stirl	Lanc	Lanc	2	3	
	Mannheim	Bright (+1)	Halfx	Lanc		1	4 (+1 exp.)	
		Dark (-1)						
		No Moon (-2)						
Sep-43		Dark (-1)						
		Bright (+1)						
		Full Moon (+2)						
		Bright (+1)						

出撃ログの例

これは、「ハンス・シュミット」によって操縦された Bf110-F4 の最初の5回の出撃の例です。

最初の英軍の空襲はハンブルクに対するものでしたが、暗黒月齢のため、接触は行われませんでした。

2回目の空襲はニュルンベルクを目標にしましたが、天候は「飛行不能」でした。操縦士はまだエースではなかったので、彼は悪天候を無視できず飛行できませんでした。

ベルリンに対する3回目の空襲では、最初の接触が生じ、ウェリントン爆撃機が撃墜されました(それ故、ログ上は円で囲っています)。

英軍は再びベルリンに飛来しましたが、明るい月の状態が迎撃を大いに助け、3機の爆撃機が迎撃されました。1機のスターリングを撃墜後、夜間戦闘機は1機のランカスターに遭遇しました。最初のパスで大きな損傷はなく、夜間戦闘機は2番目のパスのため旋回したときに目標との接触を失いました。次の後続時間ボックス内で別のランカスターと遭遇し、このときは撃墜しました。

5回目の最後の英軍の空襲は、マンハイムに対するものでした。1機のハリファックスを撃墜した後、1機のランカスターが迎撃されましたが、大きな損傷を与えられなかった後、夜間戦闘機が2番目のパスを試みて旋回しているときに見失いました。

[11.0] 選択ルール

[OPTIONAL RULES]

Nightfighter Ace は、以下の選択ルールを含みます。プレイヤーの選択で、いかなる組み合わせも採用できます。

[11.1] 複数プレイヤー

[MULTI-PLAYER]

ソリテアー・ゲームとしてデザインされているにもかかわらず、*Nightfighter Ace* は2人以上のプレイヤーによって連携的又は競技的にプレイできます。

[11.1.1] 連携的プレイ [Cooperative Play]

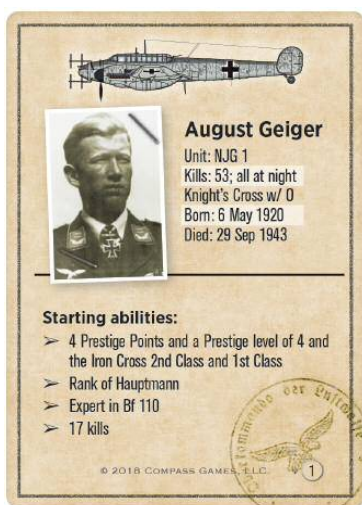
2人のプレイヤーは、同じ部隊で飛行して迎撃で互いを支援できます。夜間戦闘機は（昼間戦闘機のごとく）互いに近接して飛行しませんでした。この連携をシミュレートするため、各後続時間ボックスで2機の夜間戦闘機の最初に入る1機を割り当てます。もしもそのプレイヤーが爆撃機を迎撃したら、2番目のプレイヤーに無線で接触を報告し、2番目のプレイヤーは自身の迎撃のサイ振りに+1を受け取ります。この+1は、もしも先導プレイヤーが迎撃する場合にのみ発生し、迎撃が発生した後続時間ボックス内でのみ発生します。プレイヤー諸氏は、各ボックスで先導役を変更できますが、もしも一方の航空機が他方よりも高性能なレーダーを持つと、その航空機が先導した方が明らかに賢明です。

[11.1.2] 競技的プレイ [Competitive Play]

2人のプレイヤーは、同じ又は異なる部隊で飛行し、最高得点を競うことができます。爆撃機からの応射が来るとき、相手側プレイヤーがカードを裏返すことができます。もしもモスキート夜間戦闘機との遭遇が発生したら、相手側プレイヤーが主導権のサイを振り、標的ポイントとして機体を選択することに限定されず翼又は機体のどちらかを選択でき、いかなる射程距離からも攻撃を開始できます。

[11.2] エース操縦士カード

[ACE PILOT CARDS]



ゲームに歴史的なシナリオを盛り込むため、戦争中のトップ夜間戦闘機エースの1人ずつについての40枚のカードが含まれ

ます。各カードには、その使用についての特別な指示とゲーム開始時（1943年8月）の操縦士状態の履歴が含まれます。例えば、開始時の撃墜機数、経験ポイント、叙勲等です。この状況を反映させるため、操縦士と搭乗員状態チャート [A2] を単に調整し、必要に応じて参照するため、用意されたボックス内の左上側にエース・カードを置きます。あなたは、ここで1943年8月にそのエースで開始し、飛行を始めるための準備ができました。

[11.2.1] 開始部隊 [Starting unit]

エース・カードは、操縦士が戦争のある時点で所属した部隊のみを列記するので、あなたはそのリストから1つを選択しなければなりません。二者択一で、歴史的な正確性は欠けますが、無作為に部隊を選択できます。その部隊で使用可能ないずれかの航空機で開始しますが、優先順位はその操縦士が「慣熟」した航空機でなければなりません。

[11.2.2] エース能力 [Ace abilities]

各カードは、そのエース固有の特殊能力を列記します。もしも経験ポイントが列記されたら、望むようにそれらを消費（又は備蓄）できます。多くの場合、代わりに「爆撃機ストリーム」又は「斜め銃射撃」のような能力が列記されます。各エースは、Bf110、Ju88等のごとく、少なくとも1機種の航空機に「慣熟」して開始します。

[11.2.3] 歴史的エースの勝利 [Historical Ace Victory]

カード上に列記された何人かのエースは、すでに1943年8月までに撃墜した合計数の近くにあり、何人かは撃墜を開始してすらいません。開始時の撃墜数にかかわらず、あなたはもしも操縦士の歴史的な合計撃墜数以上を撃墜しなければ敗北と見なされます。例えば、マルティン・ドレーヴェスは5機撃墜で開始しますが、合計52機で戦争を終えました。もしもあなたが彼のエース・カードをプレイしたら、敗北しないために47機撃墜（開始時の5機に加えるため）を達成しなければなりません。ですから例えば、あなたがマルティン・ドレーヴェスで40機撃墜のみを達成したら、通常であれば実質的勝利ですが、歴史的エースをプレイしている（そして彼の能力の恩恵を受ける）ため、代わりに敗北することになります。

[11.3] 操縦士の疲労 [PILOT FATIGUE]

休みなしに連続的な作戦を行うと、遂には操縦士の判断力、飛行能力、注意を損なうことは明らかです。操縦士の疲労には、肉体的な疲労に加えて、連続する戦闘のストレスを含みます。以下の選択ルールは、操縦士へのこの影響をシミュレートします。

[11.3.1] 疲労レベル [Fatigue Level]

操縦士疲労レベルは0で開始します。各出撃飛行は、操縦士に1疲労ポイント受領を生じさせます。何らかの理由（天候が飛行不能、英軍が空襲に飛行しない、単にあなたが飛行しない）のために飛行しない各出撃は、2疲労ポイントを取り去ります。出撃ログ・シート上で疲労を記録します。

[11.3.2] 休暇 [Annual Leave] 操縦士は、一週間（2回の出撃）の休暇（軍事用語では休憩期間）を取ることができます。ゲーム中、彼はこれを一度行うことができます。復帰したとき、彼の疲労レベルは0にセットされます。

[11.3.3] 疲労の影響 [Fatigue Effects] 以下の影響は、異なる疲労レベルで発生します。:

1~5 影響なし

6~11 落下傘のサイ振りに+1を加える

12~17 着陸に+1と落下傘のサイ振りに+1を加える

着陸に+1と落下傘のサイ振りに+1を加え、主導権のサイ振りに-1を持つ。

着陸に+2、落下傘のサイ振りに+2を加え、主導権のサイ振りに-1を持つ。迎撃中に1~2のサイの目で「見失う」（ただし、これは航法技能によって無効にされる）。

[11.4] 究極の選択ルール：アドルフ・ヒトラーの暗殺

[EXTREMELY OPTIONAL RULE : THE ASSASSINATION OF ADOLF HITLER]

実際には奇妙な味付けですが、ゲームのリサーチ中に特異な状況に出くわし、盛り込もうと考えました。: *Laurels for Prinz Wittgenstein* という書籍の中で、ヒトラーとの会見前にプリンツが拳銃の携帯を認められたことに作者は驚き、その場で「撃ち殺す」ことが可能だったと語っています。貴族の一員として、ヴィトゲンシュタインは明らかにドイツを愛していましたが、ヒトラーをあまり好きではありませんでした。1944年7月20日の暗殺未遂後、ヒトラーと会見するための手順は全く変わりました。ただし、もしもプレイヤーがヒトラーの暗殺を望めば、以下のルールを使用します。

[11.4.1] この試みは、騎士十字章を柏葉付、剣付、宝剣付のいずれかに向上して受け取るためにヒトラーと会見するときに発生します。

[11.4.2] この試みは、1944年7月の5回目の出撃より前に発生しなければなりません。

[11.4.3] あなたが発射する拳銃弾の数について1d6を振ります。各発射は、ヒトラーに傷を負わせます。通常の負傷手順に従って1d6を振ります（1~3=軽傷、4~5=重傷、6=死亡）。負傷は合算されます：2軽傷=重傷、2重傷=死亡、もしも「死亡」を振れば、もちろん彼は死にます。

[11.4.4] もしもこれでヒトラーが死ななければ、彼のボディガードが即座にあなたを射殺してゲームは終了します。

[11.4.5] もしもこれでヒトラーを殺したら、あなたは多くの者にとってドイツの真の英雄と見なされます。ただし、それでもヒトラーのボディガードが即座にあなたを射殺し、ゲームは終了します。

[12.0] デザイナーの注釈

[DESIGNER'S NOTES]

The Hunters の成功と *Silent Victory* の作業を終えて、私は再びこのシステム（ただし、異なるテーマ）を基本にした、面白く、しかもプレイアブルなソロ・ゲームの製作について考え始めました。私の頭の中で、第二次世界大戦中の夜間航空戦闘への愛情が駆け巡り始めました。私はしばらく前に、Jim Limsford と共に *Defending the Reich* と呼ばれるコンピューター・ゲームをデザインしました。それは私が生み出したボード・ゲームを基本にしており、非常に良くできていました。しかし、ボード・ゲームでは描写が困難で抽象化する必要がある多くの事柄を、コンピューターは管理できます。私は4つの問題点について、非常に心配しました。:プレイヤーに十分な決断を与え、それが「楽しみ」をもたらすこと、それがそこその歴史性を保持していること、高いプレイアブル性を保持していること、高い再プレイ要素をもたらすことです。*The Hunters* は、相当量の決断を持っていたと考えましたが（特に *B-17: Queen of the Skies* と比較して）、それでも不満を持つ人々がいました。

The Hunters は大変好評でしたが、ソロ・ゲームをデザインしているときに、この問題点が常に私の心の中にあることに気づくでしょう。*Nightfighter Ace* の大きな変更の1つは、あなたの搭乗員の能力向上について無作為にサイを振る代わりに、それを選択する能力です。これらはあなたの戦闘能力（と生還）に大きな影響を与えるので、プレイヤー諸氏が行わなければならない主要な決断です。

いずれにしても、うまくすればこのゲームは夜間戦闘というもの極めて危険な商売であることを力説するでしょう。プレイヤー諸氏は、戦争全体を生き残るために強制徴募されることになります。

疑いなく、なぜ私がこの時期の枠を選択したのか多くの問いかけがあるでしょう。第一に、戦争初期の夜間戦闘は未だ幼稚で、正直に言って、1942 年になるまで本格化していませんでした。1943 年7月の「大惨事」[*Die Katastrophe*] 前、地上レーダー誘導の天蓋ベッド・システムは採用された唯一の現実的戦術で、おそらくそれ自体はゲームに値しますが、基本的に 1943 年8月に開始された「ザーメ・ザウ [Zahme Sau]」（飼いやられた豚）に焦点を当てることに、私はより興味がありました。それ故の開始時期です。開始を 1943 年8月に維持することで、非常に複雑な状況をかなり単純化することができました。1943 年7月前の夜間戦闘又は 1943 年7月後の「ヴィルデ・ザウ [Wilde Sau]」（荒くれ猪）単発戦闘機を含めることは、ゲームの範囲を大きく拡張し、幾分扱い難くしたでしょう。それ故、1943 年8月から 1944 年7月までの（主として）レーダー装備夜間戦闘機に焦点を当てることで、私はゲームの範囲を制御可能に保つことができました。私は自分がデザ

インしたゲームが棚の上に鎮座して埃まみれの光景を見たくありません。カウンターが擦り切れ、チャートにコーヒーのシミがついている方が遙かにマシです。:)）したがって、プレイアビリティは、私にとって非常に重要なデザイン目標でした。

その全てにもかかわらず、非常に複雑な状況です。レーダー、追尾装置、ジャミング、なりすましは、航空電子戦の誕生でした。このため、ゲームはおそらく *The Hunters* よりもやや複雑ですが、幸いにもそれほど過剰ではありません。単一の出撃は、約 10 分間でプレイアブルです。多数の興味深い英軍のジャミング装置は、コンピューターなしでプレイアブルに保つため、時間が経過するに連れて抽象的なジャミング・レベルが増大するよう単純化しました。ジャミング状況の合理的な抽象化として機能します。

前に述べたごとく、ここには歴史的正確性、プレイアビリティ、複雑さの間に優れた道のりがあります。再び、私はこの最終目標に到達しました。Good Luck、そして良い狩りを！

[13.0] 歴史的注釈

[HISTORICAL NOTES]

Nightfighter Ace は、1943~1944 年の決定的な期間中のドイツ夜間防空戦を扱うゲームである。これは、いくつかの理由で選択された。連合軍は戦争末期に完全な制空権を握ったが、より早い時期にはそうでもなかった。加えて、この時期（43 年中盤から 44 年中盤）は、両陣営が強力な部隊を持ち、正に一進一退のきわどい戦いが生じた。*Nightfighter Ace* は、両陣営の科学技術が目覚ましく向上した時期も扱い、それは未来の電子戦をもたらす最初の暗示だった。

英爆撃機軍団

英軍爆撃機軍団は多くの司令官を有したが、常に記憶されるのはサー・アーサー「爆撃機」ハリスだ。彼は 1942 年2月遅くに爆撃機軍団の指揮をとると戦略爆撃に邁進し、おそらくこれで戦争に勝てると考えた。戦争初期には、民間人の死傷を避けるために大きな注意が払われ、爆撃は一般的に海軍ドック、明白な軍事施設、工場に制限された。しかし、ハリスは敵に圧力をかけるには、爆撃機軍団が「効率の悪いやり方」をとるべきと認識していた。「地域爆撃」思想はハリスの発案ではないが、ほとんど熱狂的にこれを推進した。1942 年2月14日の指令では「作戦の主要目標は、敵民間人、特に工場労働者の士気に集中せよ」と訓示した。

この時期の勢いの一部は、戦争初期に損失以外何も達成しなかった爆撃機軍団の失敗にあった。悪名高い 1941 年8月の「バット報告」は、空襲で撮影した爆弾投下写真を精査した。バット氏は、目標地点の5マイル以内に着弾したのは、爆弾の小さな破片のみ（目標地域と天候条件を基準に 1/3 から 1/10 の範囲）と結論づけた！こ

れは、当時の科学技術では正確な爆撃が容易に実現できず、地域爆撃すら効果が怪しいことを意味した。

実際には、この新たな指令は都市に対する爆撃を意味した。この小論を越える範囲で、政策の道徳性に対する議論が行われた。しかし、第二次世界大戦中に道徳を高所に持っていた人々はいなかったようだ。米国人は、日本の都市に焼夷弾爆撃を行う際に同様の政策を行った。やはり、ヒトラーはロンドンに対する電撃戦で開始した。

英国の論拠の一部は、戦後に Noble Frankland 博士によって与えられた。彼はこう述べた。「1940 年と 1941 年に我々に開かれた大きな不道徳は、ヒトラーのドイツに対する戦争を敗北させた。思い通りにできた直接攻撃の唯一の手段を放棄したことは、その方向における長い道のりだった。」

1943 年1月21日のカサブランカ会談からの別の指令はこう述べた。:「主要な目標は、ドイツ軍需産業と経済体制の累進的な破壊で、軍事的抵抗を致命的に弱体化させるまでドイツ国民の士気を阻喪させることである。」ハリスはこの新たな指令を、100,000 人以上の住民がいるドイツ都市を攻撃するための白紙委任と解釈し、「それ故、新たな指示は大差ない」と言った。ハリスは痛めつけられた自身の軍団の指揮を執り、これらの指令を胸に再建した。

新たな兵器、新たな科学技術

ハリスは、いくつかの科学技術の発達と編成上の変更により、より効果的な地域爆撃を開始することができた。1942 年3月、英軍はルール周辺までのみ範囲を及ぼすことができる航法補助ジー [GEE] を使用した（これは、英国内の複数地上基地と爆撃機の受信機から構成された）。次に、航空機を航路上に保つ1つの基地と、爆弾投下を指示する二番目の基地を持つオーボエ [Oboe] が投入された。このシステムは地球の曲面によって制限される視線であり、通常は一定数のモスキート爆撃機に搭載された。三番目のシステムは、1943 年1月に登場し、H2S として知られる。これは、特に河川や沿岸線の近くで、水面と陸地からの反射波の相違による形状を基準に都市を識別できる下方視レーダーである。H2S とオーボエにより、英軍は最終的に夜間爆撃の試みに少し正確性を置くことができた。

正確性を保証する他の試みは、目標マーキングと航法のために 1942 年8月に編成された特殊グループである。第8グループ、より一般的には、第8パスファインダー隊（8 PFF）として知られる。ハリスの狙いにもかかわらず、このグループは上記の命令から編成され、爆撃機軍団の最も高い技能を持つ航法士が参加したと考えられる。ただし、軍事組織の中で服務する誰もがそれを証明できるわけではないので、他のグループがパスファインダーを編成する手助けとして、最高の搭乗員のみを転属させたことはありそうもない。パスファインダー

は、即座の影響力は持たなかったが、やがて力を発揮した。オーボエ装備のモスキート爆撃機を使用して、主力部隊の投下地点を明示するため色つきのマーカー・フレアを投下し、8 PFF は徐々に爆撃機軍団の照準を改善した。

ミレニアム作戦

爆撃機軍団の指揮を執ったハリスは、英国自体の士気を上げることは言うまでもなく、搭乗員の士気を上げる大勝利が必要であることを知っていた。そこで、彼は「1,000 機空襲」のアイデアを思いついた。この真に大胆な攻撃は大きなリスクであり、彼は所有する事実上全ての爆撃機のみならず、1,000 機を超える部隊をつくるために事実上全ての訓練部隊を使用しなければならなかった。もしも何か悪いことがあれば、部隊全体を弱体化させてしまうだろう。それでも、ケルンを目標に計画を推し進めた。ここでは、目標の上空を覆う「集中した爆撃機の流れ」という新たな戦術も採用された。以前の小規模な空襲では、数時間のタイム・スパンで目標上空を分散した流れで飛行した。いまや、1,000 機全体が 90 分間のスパンでその爆弾を投下することが期待された。

「ボフィンズ [boffins]」(WWII の俗語で本質的には軍事科学者を指す) は、衝突のリスクは約 1000 に 1 つ (空襲の規模に与えられた僅かな不運) と搭乗員たちに教えた。緊密な集団で飛行することになるため、多くの搭乗員が極端に懐疑的で、大量の空中衝突を予期した。幸いにもボフィンズは正しく、実際の衝突は一度のみだった。

潜在的な大災厄にもかかわらず、ミレニアム作戦は滞りなく進められた。1942 年 5 月 30~31 日に送られた 1,043 機の爆撃機は、898 機が目標に命中させたと主張した。ケルンの 600 エーカー以上が激しく破壊され、爆撃機軍団の損失は 5% を下回った。

ルールへの戦い

努力を積み重ねた後、ドイツの工業が最も集中し、厳重に防護された地域を叩くための戦役を発動することを爆撃機軍団は決意した。1943 年 3 月から 7 月まで、英軍は「ルールへの戦い」に乗り出した。理由の一部は、この地域がオーボエの範囲内にあったことにある。英軍は 43 回の攻撃を発動し、デュースブルク、エッセン、ヴァッパータール、クルップの工場群、ラインメタル・ボルジッヒの工場施設その他に大きな損害を与えた。出撃による損失は約 4.7% で、許容可能な最大 5% の比率に極めて近いものだった。納得できる重大な損害ではあったが、いくつかの空襲は目標上空の雲や不正確なマーキングのためにほとんど効果がなかった。ルール攻撃は英軍の成功と見なされたが、高い代償を伴った。

「Die Katastrophe (大惨事)」

1943 年 7 月 24~25 日に開始された一連のハンブルク空襲は、爆撃機攻勢に 2 つの新たな事柄をもたらした。:「ウィンドウ」の使用と火災旋風である。1943 年 7 月 27~28 日の夜、一連の異様な条件が世界初の火災旋風を発生させ、ハンブルクの大部分が破壊された。この攻撃で推定 40,000 のドイツ人が死亡し、その後百万人以上が都市から避難した。ヒトラーの建設大臣アルベルト・シュペーアは「ハンブルク... 私の中では神の怒りに思えた」と書いた。ハンブルクへのドイツ軍の対応は恐慌状態に近く、実際のところドイツ夜間戦闘機防空システムに革命を起こしたと言える。ハンブルクの後、夜間戦闘機はその任務における新たな戦術が緊急に設定された。

火災旋風を導く条件には、攻撃に先立つ暑く乾いた天候、焼夷弾の増加使用 (主として、低性能の爆撃機がより高速で飛行できたため)、消防士が以前の火災消火に忙殺されていた事実が含まれる。派遣された 787 機の爆撃機からの非常に集中した爆撃攻撃は、一つの巨大な火災を発生させた。熱気が上がり、火災が周辺の酸素を吸い込んで巨大な唸りが轟き、100mph の強風が生み出された。気温が推定 1000 度以上の段階に達し、人間の遺体を焼くために火葬場で使用される温度を優に超えた。実際、死者の多くは、文字通り火葬された。それはこれまでで最大の大惨事で、ドイツ人は単に「Die Katastrophe」と呼んでいる。

ハンブルクの成功には、爆撃機軍団が被った少ない損害もあった。「ウィンドウ」(現代では「チャフ」又はレーダー攪乱アルミニウム片と呼ばれる) の使用は、ドイツの防御レーダーと機上迎撃レーダーを妨害した。事実上、これは現在のドイツ軍夜間戦闘機「DUNAJA」防衛システムを無力化したため、直ちに変更しなければならなかった。ドイツ軍は、DUNAJA 戦術を放棄し、下記で述べる新たな 2 つの夜間戦闘機制御戦術方法:「ヴィルデ・ザウ [Wilde Sau]」(荒くれ猪) と「ザーメ・ザウ [Zahme Sau]」(飼い慣らされた猪) によって対抗した。



ベルリンの戦い

ハリスは、ドイツにノックアウト級のパンチを見舞う必要性を感じていた。ハンブルクやペーネミュンデ V 号兵器研究所攻撃のような最近の成功とつなげるよう、彼はベルリンを爆撃機軍団の主要目標とすることに決めた。彼は「米戦略空軍が来てくれたら、ベルリンを隅々まで破壊することができるだろう。我々は 400~500 機の航空機を失うだろうが、ドイツは戦争そのものを失うだろう。」と書いた。

不幸にも、彼は少し楽天的に過ぎたようだ。いくつかの出来事が作戦を頓挫させた。ベルリンは 1,000 マイル以上も彼方で、それはオーボエやジーの範囲を超えることを意味した。唯一の優れた指標システムである H2S は、スコープに反射する目立った平地がないため、ベルリンではうまく働かなかった。ベルリンは、高射砲とサーチライトによっても厳重に防御され、ドイツ軍の新たな戦術は「ウィンドウ」妨害片を克服した。1943 年 11 月から 1944 年 3 月までのベルリンに対する 35 回中 19 回の大空襲で、結果は最真目に見ても高い疑問符がついた。いくつかの任務で損失は部隊の 10% を超え、今日「ベルリンの戦い」は爆撃機軍団の敗北と評されている。

攪乱と撃破

1943 年 11 月、爆撃機軍団に新たなグループが編成された。第 100 グループは、電子戦対抗任務に就いた。モスキート夜間戦闘機飛行隊、電子情報 (ELINT) 飛行隊、電子戦 (EW) 飛行隊から構成された彼らのモットーは攪乱と撃破で、その任務を正確に述べていた。主力のジャミング EW 第 214 飛行隊は、英軍では空の要塞Ⅲで知られた米国製 B-17 爆撃機を装備した。装備の問題により、これらは直ちに任務に使用可能ではなく、機体に様々な電子機器を積み込むための時間を要した。実際、重ジャミング装置「Josyle」の不具合のため、これらは最初にエアボーン・シガー [Aiborne Cigar] を搭載した。最初の 7 ヶ月間につい

ては、第 100 グループの作戦は、主に襲撃作戦に関するものだった。やがて、これらは爆撃機軍団の任務を大いに手助けすることになった。モスキート飛行隊は、空襲の主力部隊からドイツ軍夜間戦闘機隊を引き離すことを意図した「欺瞞」任務にしばしば参加した。小部隊だけであることを隠匿するため、大量のウィンドウをばら撒いた。これに加えて、第 141 飛行隊のように、飛行場から離陸又は着陸しているドイツ軍夜間戦闘機を捕捉する攻撃を試み、これらを悩ませた。

4 月下旬と 5 月、ジャミング飛行隊は、遂にエアボーン・シガー [Aiborne Cigar] とマンドレル [Mandrel] で任務を開始した。

電子戦時代の到来

夜間戦闘機ストーリー全体の魅力的な副次要素の 1 つは、やはりときを同じくして遂行された電子戦である。この戦いは一進一退で、英語で言うところの「ボフィンズ [boffins]」（軍事科学者）たちの競争の場だった。

爆撃機の生還を助けるため、英軍は爆撃機内に様々な電子機器を設置し始めた。最初の 1 つは「ブーザー [Boozer]」と呼ばれ、航空機がドイツ軍のヴュルツブルク [Würzburg] GCI 又は FuG202 又は 212 機上迎撃レーダーによって「探知」されたら警報を発した。不幸にも、この機器は、爆撃機ストリームの一部として飛行中、何度もこのような信号を探知して警報を発したが、その大部分は特定の爆撃機に関係がなかった。搭乗員たちは、次第にこの機器を好まなくなった。

次に重要な機器は「モニカ [“Monica”]」で、機上迎撃レーダー、特に FuG202、212、220 型の存在を搭乗員に警告する後方レー

ダーだった。これに対抗して、ドイツ軍は（撃墜した爆撃機内の機器を発見した後）モニカの送波に感応する GuG227「フレンズブルク [“Flensburg”]」を開発した。英軍は、1944 年中盤に気づいてモニカの撤去を命じたが、その存在のために多くの搭乗員が戦死するまで行われなかった。

電子戦到来のもう一つの例は、特にオーボエの範囲を超えた目標への爆撃機軍団の航法で重要要素だった「H2S」の航法補助から来た。ただし、ドイツ軍が撃墜した爆撃機から機器の存在をいったん発見すると、G2S の送波に感応する FuG350「ナクソス [Naxos]」を開発した。やがて、英軍はこれを見出し、FuG350 によって支援された迎撃を減少させるため、H2S を必要なとき短時間のみ使用した。

ベルリンの後

爆撃機軍団は作戦を継続し、到来するオーヴァーロード作戦（占領下フランスへの D-Day 侵攻）のために多大な支援も提供した。その当時、主に鉄道のような輸送目標に攻撃を転換した。オーヴァーロード後、輸送目標はいまだに打撃を受けていたが、石油が作戦の新たな焦点になっていた。これにもかかわらず、ハリスは上司の批判をもとめずに都市の地域爆撃に焦点を当て続けた。1939 年と 1940 年に爆撃機軍団が石油目標に重大な関心を持っていたことは興味深い。それらを攻撃するための資材を所有していなかった。いまや彼らはそれを所有しており、最終段階まで地域爆撃を追求するハリスの指揮統率が、ある程度石油目標の攻撃を妨害した。石油目標は米戦略空軍と連携して攻撃され、これはドイツ軍の燃料欠乏に大きく貢献した。ルフトヴァッフェが衰えるに従って、爆撃機軍団

の勢力が拡大し、戦争終結までのドイツによる新科学技術の開発は少なすぎ、遅すぎた。

士気の問題

爆撃機軍団の空中搭乗員は、戦闘作戦中に多大なストレスを被った。ストレスがあまりにも大きくなったとき、人間はプレッシャーに屈してしまう。1 人の米爆撃機搭乗員が回想している。「最悪なのは、ブリーフィングのために目が醒め、むっつりと朝食を食べ、ブリーフィングに向かい、青いカーテンが引かれて目標とルートが明らかになったときだった。それがフランスか低地諸国であれば、即座に安堵した。目標がドイツ奥地のとき、それは完全な恐慌だった。」実際、爆撃機軍団内における神経症の発生率は、RAF の他の組織よりも約 4 倍高かった。

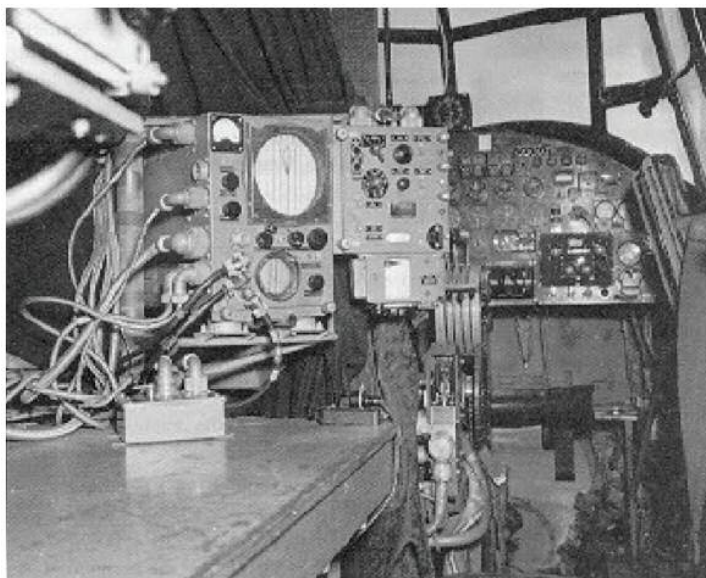
自然に、このストレスは搭乗員のリアルな死の恐れに直結した。5% の損失率が与えられると、全 30 回の出撃任務で搭乗員が生き残るチャンスは僅か 25% に過ぎない。5% の損失率は非常に高くは感じられないが、20 の葉巻を持つ銃で 30 回のロシアン・ルーレットをプレイすることに類似している。数字を気にしなくても、搭乗員たちは生き残る確率が良くないことは認識していた。

これ以上飛ぶことができない搭乗員についての公式用語は、「道徳心の欠如」だった。この用語はとても辛らつな響きを持ち、実際には、これらの者たちは臆病者と公に言われた。しばしば搭乗員に見られる LMF 症状は、目標上空で高高度を獲得するため爆弾を早々に投下すること（それどころか、目標に到達してさえも）や、高い頻度で「機械的」故障のために基地へ帰還することだった。

LMF の基準は極めて厳格で、搭乗員は厳しい扱いを受け、基本的にはのけ者となった。ときには、これらの者は軍を放逐され、市民社会において高額な報酬を得る仕事に就く機会を奪われた。後に、彼らは陸軍や海軍に再召集されるか、炭鉱労働を押し付けられた。主要な概念は、「LMF」としてレッテルを貼られるなら、むしろ死を選ぶよう仕向けることだった。いずれにしても、このプログラムはうまく機能した。

顛末

不可能でないとしても、爆撃機軍団が戦争でドイツの敗北にどれだけ寄与したのか正確に測ることは困難である。確かに、「敵の士気を挫く」ための戦略爆撃の支持者たちは、とことん間違っていた。それでも、ドイツの莫大な資源が、夜間攻撃からの都市



英軍爆撃機内に装備された H2S

防衛に注がれた全般的な影響を考慮しなければならない。

通常、爆撃がドイツの生産にほとんど影響を与えなかったのは、非常に不思議な状況だが、ドイツ経済が 1943 年初頭になるまで総力戦に移行しておらず、ドイツの工業能力が生かされていなかった事実によって、部分的に説明できる。最終的に、生産に使用された工作機械と型の多くが被害を受けておらず、周辺に穴を開けられても、短期間で再び稼動していたことが明らかになった。ただし、石油生産の致命的なネックは恐らく攻撃の最重要目標で、英国がほぼ夜間爆撃戦争に敗北した後、これは戦争終末期に起きた。爆撃機軍団は 55,000 人以上を失い、ナチ・ドイツの敗北から恩恵を受けた全ての者は敬意を表さなければならない。多くの犠牲者は、夜の闇の中でつくられた。

NACHTJAGD 夜間戦闘機の状況

1943 年、ドイツ夜間戦闘機システムは、司令官カムフーバー将軍の指導下で熟達していた。彼は夜間戦闘のヒンメルベット（天蓋付ベット）システムを使用した「カムフーバー・ライン」として知られるレーダー防衛線を築いていた。Dunkelnachtjagd（暗い夜間戦闘）として知られる DUNAJA は、帰路の爆撃機を追跡するためにヒンメルベットを使用し、迎撃している夜間戦闘機を戦闘が完了できる位置に誘導した。これは地上誘導迎撃（GCI）が厳密にコントロールされた例で、非常によく機能した。ただし、主な欠点の 1 つは、ヒンメルベット「ボックス」が時間毎に非常に限られた数の接触のみを処理できたことだった。いったん爆撃機たちがヒンメルベット・ラインを越えたら、目標上空で高射砲と Kombinierte Nachtjagd（明るい夜間戦闘）KONAJA を使用する夜間戦闘機によって攻撃を受け得た。KONAJA は、目標地域でサーチライトに高射砲と夜間戦闘機を組み合わせて使用した。1942 年まで、このようなゾーンは、ベルリン、ハンブルク、ケルン、フランクフルト、ダルムシュタットのような重要目標の周辺で使用された。

戦術の新機軸：シュレーゲ・ムジーク

1942 年に開始して、夜間戦闘機はシュレーゲ・ムジーク【斜め銃】（ジャズ音楽の俗語だった「斜めの音楽」）を試し始めた。この場合、二連装の 20mm 又は 30mm 機関砲を上方斜めの射撃角度で固定し、操縦士の目をくらまそうよう操縦席の背後に設置された。機関砲は、垂直から 70 度の各度で、上方を射撃するために傾斜をつけられた。特別に搭載された照準機の使用により、この兵器は極めて致命的で、多くの操縦士は爆撃機の下に隠れて飛行し、文字通り斜め銃で爆撃機の翼を撃ち抜く方法を習得し

た。通常、シュレーゲ・ムジークは、積載された爆弾の誘爆を恐れて胴体を射撃しなかった。腹部銃塔を持つ B-17 と異なり、英軍爆撃機は垂直下を射撃できる防御火器を欠いていたため、この兵器はドイツ軍夜間戦闘機操縦士を大いに助けた。通常、英軍は攻撃されるまで全く気づかず、ドイツ軍がその存在を秘匿するために特別な努力をしなかったにもかかわらず、この画期的な兵器は 1 年間も秘密が保たれた。1943 年秋までに、大部分のドイツ軍夜間戦闘機がシュレーゲ・ムジークを装備し、全ての新型機がこれらを受け取った。

DIE KATASTROPHE（大惨事）：全てが変わる

ウィンドウが投入されてハンブルク空襲が開始されるまで、ドイツ軍は全てが統制下にあるように見えた。この時点で、ウィンドウによってカムフーバー・ラインは完全に無力化された。小さな箔帯の虚像による雪嵐で、英軍はヴェルツブルク GCI レーダーを完全に妨害したのみならず、FuG202 と FuG212 機上策敵レーダーにも影響を与えた。ハンブルクの前、1942 年 5 月に開始された 1,000 機空襲でさえ、ウィンドウがなくても集中した「爆撃機ストリーム」戦術が非常に少ない迎撃しか受けな一方、多数の爆撃機が単一のボックスを突破したことは明白だった。ウィンドウの使用とハンブルク火災嵐の大惨事後、新たな戦術を迅速に開発しなければならないことは明らかだった。

ヴィルデ・ザウとザーメ・ザウ：新たな戦術

DUNAJA が事実上一撃で無力となり、ドイツ軍はハヨ・ヘルマン少佐の提案に耳を傾けた。彼は熟練爆撃機操縦士で、その合間に夜間戦闘戦術：FW190A-5 や Bf109G シリーズのような「通常」昼間戦闘機を、燃えている目標都市やエリア内のサーチサイトによって提供された影を利用して爆撃機を撃墜するために使用できるヴィルデ・ザウ（荒くれ猪）戦法を提案した。この戦術は単純で新たな技術を必要とせず、うまく機能した。ヴィルデ・ザウ作戦の最初の数ヶ月間に、ヘルマンの JG300 は 200 機以上を撃墜し、伝説が生まれた。晩秋に天候が悪くなると、ヴィルデ・ザウ作戦は効果が減退し、悪天候が損害を堆積させた。ただし、そのときまでにザーメ・ザウ（飼い慣らされた猪）戦法が熟達の域に達していた。

ヴィルデ・ザウが開始された同時期に、ザーメ・ザウ迎撃戦法も開始された。今やドイツ国内に進入した爆撃機ストリームは、容易に追跡された。理由の 1 つは、大量のウィンドウがばら撒かれたことと、他方は多数の爆撃機搭乗員が、IFF がドイツ軍の高射砲レーダーを妨害するという噂により、

その受信機をオンにしたままだった事実である。もちろん、これは本当ではなく、送波機は帰路の攻撃を追跡するための能力を利用するドイツ軍を非常に感心した。ドイツ軍夜間戦闘機は出撃し、レーダー・ビーコンの軌道に乗り、地上管制官からの命令に従ってビーコンからビーコンへと飛行した（ビーコン・ホッピング）。帰路任務の航路（と目標）はより明確となり、R/T を介しての地上管制官による「実況中継」は、夜間戦闘機が爆撃機ストリームに集中することを認めた。接触することは、個々の夜間戦闘機搭乗員の技能にかかっていた。いったん爆撃機ストリームの中に入ると、ときには熟練した搭乗員が数分間に複数撃墜を行うことができた。加えて、数機の夜間戦闘機が厳密に管制されたヒンメルベット・ボックスの内部で撃墜するのは異なり、欺瞞攻撃によって帰還するか又は偽の「コロナ」[Corona] 送波機によって誤った場所に送られていないと仮定すると、新たな戦術は夜間戦闘機部隊全体を爆撃機ストリームに投入することを認めた。それは爆撃機軍団にとって非常に長い秋と冬の始まりで、Nachtjagd は戦争の終了まで続く有効戦術を遂に見つけた。

電子兵器

以下は、43 年中盤から 44 中盤まで使用された英軍電子兵器の簡単なリストである。:

エアボーン・シガー [Airborne Cigar] (ABC)—ドイツ軍 R/T 送波機に対して機能する妨害装置。送信された妨害信号は、音楽的な響きのトーンだった。その範囲は約 50 マイルで、冷却と振動の影響を受ける保守の問題があった。この装置は、第 100 グループの空の要塞 III に搭載された。

グラウンド・シガー [Ground Cigar]—エアボーン・シガーの地上ベースの妨害装置改修型。主な制限が英国内地上基地からの距離であることは明白だったが、地上基地だったので、より大きくより強力な送波機が使用された。

コロナ [Corona]—コロナは、ドイツ軍 R/T 送波機に対して機能する妨害装置だったが、敵の高低周波のみを妨害する代わりに、ドイツ語を話すオペレーターを用いることにより、嘘や誤った方向へ導くことを試みた。コロナは、南東イングランドの地上に基地を置いた。

グラウンド・グロウサー [Ground Grocer]—地上に基地を置く、ドイツ軍の FuG202 と FuG212 AI 装置を妨害するジャミング・システム。これは、ウィンドウが使用された後は段階的に消えた。

H2S—この機上レーダーは実際に下方を監視し、オーボエ航法に遠すぎる目標上空の盲目爆撃している英軍によって航法補助として使用された。10 センチメートルのマ

グネトロンを使用し、先導する英軍爆撃機の航法に大いに有用だった。不幸にも早期に暴露され、ドイツ軍は追尾装置を開発した。

マンドレル [Mandrel]—マンドレルは、初期の警戒レーダーFuGM80「フライア [Freya]」シリーズ（ヴァッセルマン [Wasserman] とマムート [Mammut] を含む）の効果を限定させるために使用された妨害機器だった。これは、118~128MHz 周波数帯を妨害し、後の型は68~78 と 138~148MHz 帯をカバーした。ただし、ドイツ軍がジャミング関連の経験を積むに連れて、効果はそこそこになった。

ティンセル [Tinsel]—爆撃機のエンジン・ナセル内に置かれたマイクロフォンを持つ飛行ジャミング・システムで、敵の R/T 周波を感知したら作動し、発動機ノイズを送り続ける。

ウィンドウ [Window]—チャフの英軍名で、最初は両陣営が使用を恐れた「秘密」兵器。初期のウィンドウは、長さ 27cm に裁断された 2,000 のアルミニウム箔の帯だった。これは、FuG202、FuG212、ヴェルツブルク GCI レーダーを妨害できた。

ブーザー [Booxer]—FuG202、212、ヴェルツブルク GCI レーダーの爆撃機探知に視覚的表示を与える後方警戒装置。この装置は、ドイツ上空のあまりにも多くのこのような高低周波が大量の誤警報を与えたためうまく機能せず、ほぼ役に立たなかった。

モニカ [Monica]—別の後方警戒機器であるモニカは、不幸にも撃墜された爆撃機からその存在が明らかになったときまでは、有効なシステムだった。ドイツ軍は、これを探知するシステムを開発した。

セレイト [Serrate]—セレイトは、ドイツ軍夜間戦闘機のレーダー、特に FuG202、FuG212、FuG220 の高低周波を追尾する装置だった。これは、英軍のモスキート侵入機に使用されて効果を上げた。

AI マークIV [AI Mark IV]—初期の英軍機上迎撃レーダーで、1940 年に開発された。最大 6,400 メートル、最小 300 メートルの範囲を持った。方位角と高度を与えるために 2 つの CRT ディスプレイを持ち、まずまず成功だった。

AI マークVII [AI Mark VII]—1942 年に開発された AI MkVII は、10 センチメートル・レーダーで、最大範囲は約 10 キロメートルに増加した。

以下は、43 年中盤から 44 年中盤までの、より重要なドイツ軍電子機器リストである。

シュパナー [Spanner]—シュパナーは、おそらく世界最初の作戦用赤外線暗視装置と言われるに値する。最初の型は IR サーチライトを持ったが、後期型は受動式で目標爆撃機の発動機熱に感応した。これは限られた範囲その他の問題により、大量生産されなかった。それでも、これは未来の赤外線システムの先駆者だった。

FuG 202 「リヒテンシュタイン BC」 [FuG 202 "Lichtenstein BC"]—ドイツ軍最初の機上迎撃レーダーだったリヒテンシュタイン BC は、テレフンケン社によって製作され、1942 年に実戦配備された。これは航空機の機首に設置された 4 本のアンテナを使用し、高度、方位、距離についての三次元 CRT を使用した。それぞれ、3,500 と 200 メートルの最大最小範囲を持った。

FuG 212 「リヒテンシュタイン C-1」 [FuG 212 "Lichtenstein C-1"]—基本的に FuG202 のやや進化した改修型で、4 つの双極子と 4 つの反射装置を持つ単一のポール型アンテナだった。後に、周波数はジャミングを克服するように変更された。

FuG 220 「リヒテンシュタイン SN-2」 [FuG 220 "Lichtenstein SN-2"]—1943 年 7 月のウィンドウ・ジャミング後、ドイツ軍はクラッシュ・プログラムでこれを開発した。9 月に実用化され、異なる波長によってウィンドウを免疫化した。不幸にも、最小範囲は 300~500 メートルの間だったので、初期の改修型はリヒテンシュタイン C-1 を補完した。SN-2 レーダーは、機首の「鹿の角 ["Stag's Antlers"]」アンテナで識別できる特徴を持つ。

FuG 221a 「ローゼンダール・ハルベ」 [FuG 221 "Rosendaal-Halbe"]—この追尾装置はジーマックス社によって開発され、モニカ高低周波を探知した。

FuG 227 「フレンズブルク」 [FuG 227 "Flensburg"]—これは、モニカやマンドレルの高低周波を探知する進化した追尾装置だった。夜間戦闘機に搭載され、1944 年に英軍がその存在に気づき、自軍爆撃機からモニカを取り外すことを強要されるまで有効であり続けた。

FuG 350 「ナクソス Z」 [FuG 350 "Naxos Z"]—ドイツ軍のもう一つの機上追尾装置で、これは H2S と AI MarkVIII 等他の英軍センチメートル・レーダーからの高低周波を探知した。不幸にも、英軍にとって H2S はあまりにも重要だったので、使用しないわけにはいかなかった。いったんナクソスの存在が発見されると、H2S を撤去する代わりに、搭乗員たちに可能な限り H2S を使用しないよう指示した。Ju88 に搭載されたナクソス ZR 改修型は、やはり後方警戒レーダーとして特徴づけられる（英軍夜間戦闘機のセンチメートル・レーダーを探知する）

FuMG 80 「フライア」 [FuG 80 "Freya"]—フライアは、ドイツ軍の標準的な EW（早期警戒）レーダーだった。後には、フライア自体は元より、FuMo 51「マムート」や FuMG 402「ヴァッセルマン」のような新型に進化した。これらのレーダーは、接触機が飛来している高度に依存して、一般的に 125 マイルの探知範囲を持った。1 基が爆撃機を追跡して、1 基が夜間戦闘機を追跡した。ヴェルツブルクは、直接的高射砲防御を支援するためにも使用された。

航空機

以下は、43 年中盤から 44 年中盤まで爆撃機軍団で使用された、主要な英軍航空機のリストである。:

ヴィッカーズ・ウェリントン [Vickers Wellington]—大戦初期における爆撃機軍団の主力機の 1 つで、1943 年までに必要だった最後の双発爆撃機が引退した。ウェリントン又は「ウィンピー」として知られた爆撃機は、14,500 フィートで 255mph の最高速度を持ち、上昇限度は 19,500 フィートだった。防御のため 8 丁の.303 機関銃を持ち（尾部銃塔に 4 丁、機首に 2 丁、機体梁位置に 2 丁）、1,500 ポンドの爆弾を積載して 2,200 マイル飛行できた。

ショート・スターリング [Short Stirling]—この爆撃機は、14,500 フィートで最高速度 270mph、しかも悪いことに上昇限度が 17,000 フィートのみで高射砲を受け易く、1943 年までにいくらか旧式化していた。防御火器として 8 丁の.303 機関銃を持ち、機首に 2 丁、背部銃塔に 2 丁、尾部銃塔に 4 丁だった。3,500 ポンドの爆弾を積載して 2,000 マイル飛行できた。

ハンドレイページ・ハリファックス [Handley Page Halifax]—何人かの搭乗員は、ハリファックスはランカスターと同等以上だったと証言した。ハリファックスは、ランカスターと共に、1943 年から終戦まで爆撃機軍団の「標準」爆撃機になった。18,500 フィートで 260mph の最高速度、21,800 フィートの上昇限度を持ち、3,000 ポンドの爆弾を積載して 1,900 マイルまで飛行できた。防御のため 9 丁の.303 機関銃を持ち、機首に 1 丁、背部銃塔に 4 丁、尾部銃塔に 4 丁だった。

アヴロ・ランカスター [Avro Lancaster]—英軍が送り出した最も高性能な爆撃機で、終戦まで爆撃機軍団の屋台骨となった。それは最高速度 270mph と高速で、上昇限度は 21,000 フィートだった。5,500 ポンドの爆弾を積載して、2,350 マイルの距離を飛行できた。防御火器として 8 丁の.303 機関銃を持ち、機首に 2 丁、背部銃塔に 2 丁、尾部銃塔に 4 丁だった。おそらく最大の欠点は脱出ハッチで、たった 22 インチの広さだったので、脱出が極端に困難だった。ランカスターの生存率は、他の爆撃機と比べて半分未満だった。

デハヴィランド・モスキート [DeHavilland Mosquito]—間違いなく WW II で最も有名な航空機の 1 つで、「木造機の奇跡 ["Wooden Wonder"]」は胴体が全て木製だったため、カナダと英国の両方で生産された。結果として、優秀な飛行性能を持った。上昇限度 3,600 フィートで、最高速度は 370mph だった。爆撃機型は、日常的に「クーキー ["coolie"]」（4,000 ポンド爆弾）又は任務に応じて様々なマーキング・フレアを積載した。1943 年の夜間戦闘機型 (NF II) は、AI MarkIV レーダーを搭載し、何機かはドイツ軍夜間戦闘機のレーダー高低周波の追尾装置セレイトも装備した。英軍は、

これらを「欺瞞」任務からパスマインダー任務まで様々な役割に使用した。爆撃機軍団はもっぱら爆撃機型を所有したが、1943年11月に第100グループで侵入作戦を開始したときに何機かの戦闘機型を使用した。

以下は、43年中盤から44年中盤まで夜間戦闘航空団で使用された、主要なドイツ軍航空機のリストである。:

ドルニエ Do217 シリーズ: ドルニエ Do217 は、ドイツの双発「電撃戦爆撃機」の1つとして開始したが、昼間戦闘で生き残ることが怪しくなった後は夜間用に格下げされた。主要な夜間戦闘機型のいくつかは、以下のとおりである。:

Do215B-5

ドルニエ Do215B-5 は、事実上初期の Do17 に類似していた。この夜間戦闘機型は、シュパナー赤外線暗視装置と FuG202 AI レーダーを装備した。Do215B-5 は、4丁の前方射撃 MG17 7.92mm 機関銃と2丁の MG FF 20mm 機関砲を有した。防御火器は、2丁の 7.92mm 機関銃、1丁の背部、1丁の腹部だった。最高速度は 277mph だった。

Do217J-2

この初期の夜間戦闘機は、4丁の MG FF 20mm 機関砲と4丁の MG17 7.92mm 機関銃から成る物騒な前方射撃火器を持っていた。加えて、FuG202 リヒテンシュタイン BC レーダーを装備していた。

Do217N-1/U-1—これは Do217J-2 に酷似していた。ただし、4丁の MG FF 20mm 機関砲は、より高射速で弾道性が優れた MG 151 20mm 機関砲に換装されていた。

Do 217N-2—この夜間戦闘機は、N-1/U-1 に行われた全ての改修が組み込まれた。加えて、後には FuG202 に FuG220 リヒテンシュタイン SN-2 が追加装備された。

Do217N-2/R22—Rustsatz 22 (野戦改修セット 22) シュレーゲ・ムジークの装備は、この型を大戦中で最も重武装夜間戦闘機の1つにした。8丁の前方射撃火器に加えて、この夜間戦闘機は上方と前方を射撃するために4丁の 20mm 機関砲を装備した。

メッサーシュミット Bf110 シリーズ: 戦争開始時の Bf110 のコンセプトは、長距離「重戦闘機」又は駆逐機だった。その性能が純粋な昼間戦闘機に劣る事実により、当初の狙いとしての存在はほぼ終わった。大戦初期の特に北アフリカやロシアでは活躍したが、戦争中盤までに昼間では絶望的に完敗した。ただし、夜間では大黒柱として、その長い航続力と重武装がこの機体を優れた夜間戦闘機にした。戦争が進捗するに連れて、デザインが進化した夜間戦闘機型が次から次へと生まれた。夜間戦闘機型のいくつかのタイプは、以下のとおりである。:

Bf110C—明確に夜間戦闘機ではなかったにもかかわらず、NJG は 1943 年まで数機の Bf110C を所持していた。Bf110C (いくつかの副次タイプを含む) は、機首に2丁の 20mm MG FF 機関砲と4丁の 7.92mm MG17 機関銃を、無線通信手のために防御用の 7.92mm を有した。最高速度は、295mph だった。

Bf110D—別の戦闘爆撃機が夜間戦闘機として従事し、これは腹部に長距離燃料「水疱」を持つことで C 型と区別された。長大な航続距離を与えられたが、性能が低下した。

Bf110D-1/U1—この特異な改修型は、「ダックスフントの腹部」燃料水疱の代わりに、航続距離を伸ばすための 198 ガロン落下タンクを持ち、夜間戦闘機の役目に使用するためシュパナー赤外線暗視装置も有した。嘆かわしいことに、シュパナーで接触を得るため爆撃機に十分接近するまでに、通常は肉眼で見る事ができた。ただし、この興味深い IR システムの先駆者は、戦争を越えてより発展した。

Bf110E-1/U1—これは D-1 シリーズに酷似しているが、Bf110E は DB601A を DB601N に換装し、より強力な発動機を有した。Bf110E-1/U-1 は、シュパナー赤外線暗視装置を持っていた。

Bf110F-4—Bf110F-4 は、はっきりと夜間戦闘機として設計された最初の Bf110 だった。武装を強化し、通常の前射撃火器に追加して、その腹部格納トレイ内に2丁の 30mm MK108 機関砲を装備した。

Bf110F-4/U1—この型は、通常の Bf110F-4 の小改造型で、30mm MK108 機関砲が腹部格納トレイから撤去され、代わりにシュレーゲ・ムジークが装備された。後方銃は撤去された。

Bf110F-4a—FuG 202 機上迎撃レーダーが遂に生産状態となり、この型に積まれた。加えて、20mm MG FF 機関砲が、より致命的な 20mm MG 151 に換装された。突き出したレーダー・アンテナは、非公式に「ゴキブリの触手」として知られた。

Bf110G-4—G-4 型は夜間戦闘機として設計され、FuG 202 レーダーが標準装備になった。後方防御のため、MG 81Z 二連装 7.92mm MG も有した。Bf110G シリーズは、F シリーズから全般的に性能が僅かに向上した。



Bf110 G-4



Bf110 G-4/U1



Bf110 F-4a



Bf110 F-4



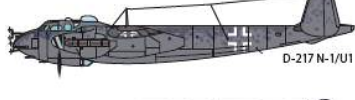
Bf110 F-4/U1



Do 335A-6, 335B-2



Do-217 N-2/R22



D-217 N-1/U1



Do-217 J-2



Do-215 B-5



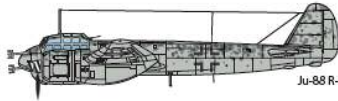
He 219 A-7



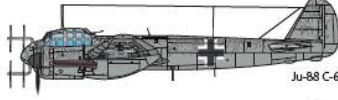
He 219 A-5



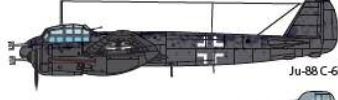
He 219 A-0/A-2



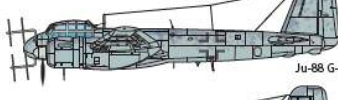
Ju-88 R-1



Ju-88 C-6c



Ju-88 C-6b



Ju-88 G-1



Ju-88 G-6b



Ta 154A-1

Bf11-G-4/U-1—この改修型は、標準 G-4 の特徴を保持した。Bf110G-4 の最初の「Umrüst- Bausatz (工場改修)」は、2 門の MK108 30mm 機関砲を使用したシュレーゲ・ムジーク・システムの装備だった。

Bf110G-4/U-5—リヒテンシュタイン C-1 の大量生産型だった FuG212 は、Bf110G-4 に採用された。

Bf110G-4/U-6—この改修型は、「モニカ」高低周波に感応する FuG221a「ローゼンダール・ホルベ」追尾装置の追加が見られた。

Bf110G-4a—G4a は、事実上 Bf110G-4/U-5 の新規改修生産型で、リヒテンシュタイン C-1 が工場に装備された。

Bf110G-4a/R3—Rüstsätze 3 は、機首の 4 丁の 7.92mm 機関銃を 2 門の MK108 30mm 機関砲に換装した。

Bf110G-4b/R3—1943 年後半、SN-2 レーダーが Bf110 に装備され、Bf110G-4b となった。単一のボール型中央アンテナを使用する C-1 レーダーは残され、一方、SN-2 レーダーは 4 本のボール型「鹿の角」アンテナを持った。

Bf110G-4c/R3—Bf110G 夜間戦闘機シリーズのこの改修型は、FuG220c「リヒテンシュタイン SN-2」レーダーを装備し、FuG202 は残置された。前方射撃火器として 2 門の MG151 20mm 機関砲と 2 門の MK108 30mm 機関砲を、後方向きの MG81Z 二連装 7.92mm 機関銃を持っていた。

ユンカース Ju88 シリーズ：ユンカース Ju88 は、双発爆撃機として大戦を開始し、徐々に夜間戦闘機として重要になったもう一つのドイツ軍航空機である。全体的に優れた設計で、手軽に夜間戦闘機へ転換するのに適していた。ゲームでの形式は、以下のとおりである。：

Ju88C-2—少数の Ju88C-2 が、「駆逐機」として使用するために通常の Ju88C シリーズから転換され、夜間戦闘機航空団へ送られた。これらは、2 門の MG FF 20mm 機関砲と 2 丁の 7.92mm 機関銃を、風防ガラスを撤去した機首正面に装備した。

Ju88C-4—これは、転換する代わりに、最初から戦闘機として生産された最初の改修型だった。前方武装は、4 門の MG FF 20mm 機関砲と 2 丁の 7.92mm 機関銃、機尾の二連装 7.92mm 機関銃、機腹側面の単一銃塔を持っていた。

Ju88C-6b—最初の Ju88C-6 夜間戦闘機改修型で、前方武装は 3 門の MG FF 20mm 機関砲と 3 丁の 7.92mm 機関銃で、機腹側面に同じ防御火器を持っていた。標準装備された、FuG212「リヒテンシュタイン C-1」と共に投入された。

Ju88c-6c—この非常に優秀な夜間戦闘機は、FuG220 リヒテンシュタイン SN-2 レーダーを装備し、二連装防御機関銃が撤去され、代わって背部に 2 門の MG151 20mm「シュレーゲ・ムジーク」が設置された以外は、Ju88C-6b と同じ武装だった。多くが FuG227「フレンズブルク」追尾装置も装備した。

Ju88R-1—この航空機は、BMW801 MA ラジアル発動機によって強化された以外、事実上は Ju88C-6c と同一だった。

Ju88G-1—1944 年の春から使用が開始された G シリーズは、Ju88 系列夜間戦闘機 の最終型をあらわす。前方射撃火器として 4 門の MG151 20mm 機関砲、上方射撃火器として 2 門の MG151 20mm 機関砲、防御用に 13mm 機関銃を有した。FuG220d (リヒテンシュタイン SN-2d) レーダー、FuG227「フレンズブルク」、FuG350「ナクソス ZR」システムを装備した。

ハインケル He219 シリーズ：ハインケル 219「ウーバー」[「Uhu」] (フクロウ) は、おそらくいつの時代でも最も有名な夜間戦闘機の 1 つで、相当な謎に包まれた航空機である。これは、他のタイプからの転換ではなく、最初からそのように設計された初のドイツ軍夜間戦闘機だった。加えて、He219 は、射出座席！のような、当時としては驚くべきいくつかの特徴を有していた。He219 は整備が容易で、実際、部隊によって 6 機が予備部品を集めて組み立てられた。航空機生産相ミルヒの He219 嫌いは、大量生産による十分な支援を受けることを妨げた。いくつかの様々な改修型をここに列記する。：

He219A-0—この初期型は、2 門の MG151 20mm 機関砲を翼の付け根に、4 門の MG151 20mm 機関砲を腹部トレイ内に、1 組の MK108 30mm 機関砲を「シュレーゲ・ムジーク」に有した。もちろん、最新のレーダーが装備され、この場合は FuG212 だった。ミルヒ元帥がシュトライプ少佐の最初の He219 任務 (彼は少なくとも 5 機の爆撃機を撃墜した！) に感銘を受けなかった古典的な話は、以下のようなものである。：「これ以上聴くことはないが、恐らくシュトライプは、他の航空機で飛行していたとしても、多数の爆撃機を撃墜していただろう。」

He219A-2—この改修型は、2 門の MG151 20mm 機関砲を翼の付け根に、2 門の MK108 30mm 機関砲を腹部トレイ内に、1 組の MK108 30mm 機関砲を「シュレーゲ・ムジーク」に有した。ときに MK108 は、可能であればより高射速の MK103 30mm 機関砲に換装された。

He219A-5—この改修型は、武装が A-2 に類似していたが、より進化した FuG220d レーダーを装備した。

He219A-6—これは He219 の特殊な「対モスキート」改修型で、多数の装甲とその他

の装備品を取り去り、武装は 4 門の MG151 20mm 機関砲に減少した。この重量節約は、モスキートを捕捉するために He219A-6 に十分な速度を与えることを意図していた。極少数がつけられた。

He219A-7—恐らく、史上最重武装の夜間戦闘機である A-7 は、6 門の前方射撃機関砲 (2 門の MK103 30mm、2 門の MK108 30mm、2 門の MG151 20mm) に加えて、2 門の MK108 30mm「シュレーゲ・ムジーク」を装備した。

トップ 5 名のドイツ軍夜間戦闘機エース

1. ハインツ・ヴォルフガング・シュナウファー [Heinz Wolfgang Schnauffer]



シュナウファー少佐は、NJG4 の司令として戦争を終えた。彼は宝剣付騎士十字章を授けられた 2 人の夜間戦闘機操縦士の 1 人で、もう一人はヘルムート・レントだった。シュナウファーは 164 回の出撃で、121 機撃墜の偉業を成した。彼は「爆撃機の流れを泳ぐこと」により、17 分間で一度に 7 機の爆撃機を撃墜した。英軍の捕虜になることで大戦を生き残ったが、1950 年に自動車事故で亡くなった。

2. ヘルムート・レント [Helmut Lent]



レント中佐は、1939 年 9 月に Bf110 の昼間操縦士として、ポーランドに対する飛行任務で開始した。1940 年に、彼は編成されて間もない揺籃期のドイツ軍夜間戦闘機部隊に不本意ながら転属し、4/NJG 1 に割当てられた。1941 年 5 月、彼は最初の夜間撃墜としてウェリントン撃墜した。Do215B-5 で飛行中に、戦争で初のリヒテンシュタイン BC レーダー補助による撃墜も果たした。彼は、1944 年 10 月に発動機故障による着陸事故で死亡するまで撃墜記録を重ねた。

3. ハインリヒ・プリンツ・ツー・ザイン・ヴィトゲンシュタイン [Heinrich Prinz zu Sayn-Wittgenstein]



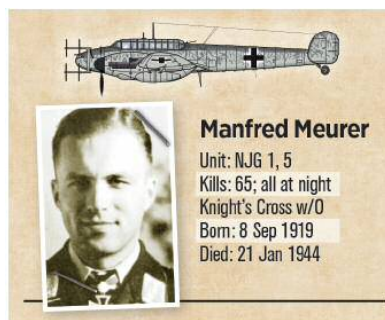
ヴィトゲンシュタイン少佐は、死の瞬間まで夜間戦闘機エースを牽引していた。1941年8月に爆撃機隊から夜間戦闘機隊へ転換し、NJG2、NJG5、NJG100、NJG3に所属し、最後に司令としてNJG2に戻った。彼は活動的、集中的で、自身の搭乗員と自身に最大限の努力を求めた。1944年1月の任務中、おそらく彼はモスキート夜間戦闘機によって撃墜された。ヴィトゲンシュタインの搭乗員は生還したが、彼の遺体は落下傘が開いていない状態で発見された。脱出した瞬間に垂直尾翼に頭を強打された疑いがもたれた。ヴィトゲンシュタインは、死後に剣付騎士十字章を叙勲した。

4. ヴェルナー・シュトライプ [Werner Streib]



シュトライプ中佐は、ドイツで「夜間戦闘機隊の父」として知られ、NJG1に所属して最後に司令となった。彼の最初の撃墜は昼間だったが、他の65機は全て夜間だった。彼は夜間戦闘の発展に多く寄与し、1943年に最初のHe 219で出撃した（少なくとも、5機の英軍爆撃機を撃墜した）。彼は騎士十字章を受けた最初の夜間戦闘機エースで、1944年3月に剣付騎士十字章を受けた。1944年に、彼は夜間戦闘機隊総監に任命され、おそらく自身の命を救った。戦後、遂に彼はルフトヴァッフェに復帰し、1986年に死亡した。

5. マンフレート・モイラー [Manfred Meurer]



モイラー大尉は、1942年の最初の作戦任務で撃墜を記録した。彼はその経歴の大部分をNJG1で費やしたが、1943年にしばらくNJG5に転属した。しかし、I/NJG1がHe 219を飛ばしていたため、モイラーは1943年9月に再転属した。1944年1月、モイラーのHe 219はベルリン空襲中のランカスター爆撃機と衝突し、彼は戦死した。死の前に、彼は柏葉騎士十字章を叙勲していた。

推奨図書

Ashworth, Chris. *RAF Bomber Command, 1936-1968*. Patrick Stephens Ltd, 1995. (superb)

Boiten, Theo. *NachtJagd: The Night Fighter versus Bomber War over the Third Reich*. The Crowood Press Ltd, 1997.

Bowman, Martin T. *DeHavilland Mosquito*. The Crowood Press Ltd, 1997.

Bowman, Martin T, and Cushing, Tom. *Confounding the Reich: The Operational History of 100 Group (Bomber Support) RAF*. Patrick Stephens Limited, 1996.

Carter, Ian. *Bomber Command 1939-1945*. Ian Allan Publishing, 2000

Chorley, W. R. *Royal Air Force Bomber Command Losses of the Second World War. Volume 4, Aircraft and Crew Losses, 1943*. Midland Counties Publications, 1996.

Delve, Ken. *Nightfighter: The Battle for the Night Skies*. Cassell & Co, 1995.

Frankland, Dr. Noble. *Bomber Offensive: the Devastation of Europe*. Ballantine Books, Inc, 1970. (one of the coolest of the \$1 Ballantine books, and worth every penny)

Green, William. *Warplanes of the Third Reich*. Galahad Books, 1990. (the bible for German aircraft)

Griehl, Manfred. *"Nightfighters over the Reich."* Greenhill Books, 1997.

Hall, R. Cargill (ed). *Case Studies in Strategic Bombardment*. Air Force Histories and Museums Program (US) 1998.

Harvey, Maurice. *The Allied Bomber War, 1939-1945*. Spellmount Ltd, 1992.

Held, Werner, and Nauroth, Holger. *German Fighters in World War II: The Night Fighters. A Photographic History of the German Nachtjäger 1940-1945*. Schiffer Publishing Ltd, 1991.

Hooten, E. R. *Eagles in Flames: The Fall of the Luftwaffe*. Brockhampton Press, 1999.

Jackson, Robert. *Air War at Night: The battle for the night sky since 1915*. Howell Press, 2000.

Levine, Alan J. *The Strategic Bombing of Germany, 1940-1945*. Praeger Publishers, 1992.

Middlebrook, Martin, and Everitt, Chris. *The Bomber Command War Diaries: An Operational Reference Book: 1939-1945*. Penguin Books, 1990. (Lists all the raids, superb reference)

Murray, Williamson. *Strategy for Defeat: The Luftwaffe 1939-1945*. Air University Press, 1983.

Price, Dr. Alfred. *The Luftwaffe Data Book*. Greenhill Books, 1997.

— *Instruments of Darkness*. William Kimber & Co Ltd, 1967. (The all-time classic about the birth of Radar systems in WWII. Sadly, out of print and difficult to find. Extremely readable.)

Richards, Denis, and Saunders, Hilary St. George. *Royal Air Force 1939-1945, Volumes 2 and 3*. Her Majesty's Stationary Office, 1953.

Scutts, Jerry. *Luftwaffe Night Fighter Units 1939-1945*. Osprey Publishing, 1978.

Streetly, Martin. *Confound and Destroy: 100 Group and the bomber support campaign*. Jane's Publishing Company, Limited, 1978. (nothing short of amazing).

Terraine, John. *A Time for Courage: The Royal Air Force in the European War, 1939-1945*. MacMillan Publishing Company, 1985.

Wells, Mark K. *Courage and Air Warfare: The Allied Aircrew Experience in the Second World War*. Frank Cass & Co, Ltd, 1995.

GAME CREDITS

Game Design

Gregory M. Smith and Joe Gandara

Artwork

Terry Leeds

Package Design

Knut Grünitz, Brien Miller

Project Director

John Kranz

Editor

Jack Beckman

Rules Layout

John Kranz

Lead Playtesters

Clark Daggs, Joe Gandara, Kris Miller

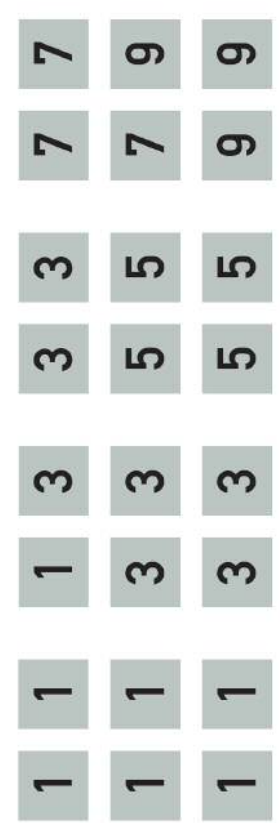
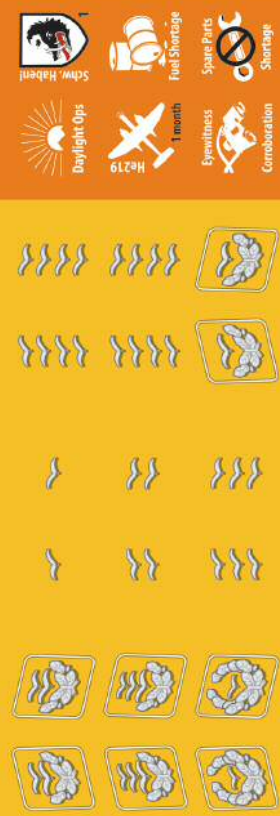
Produced by

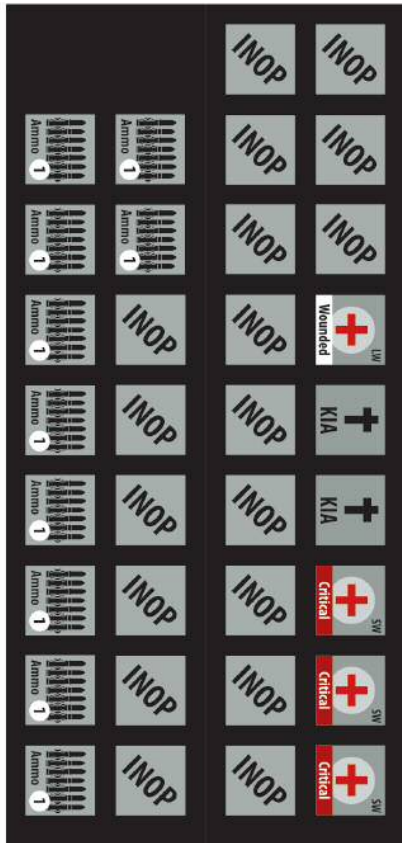
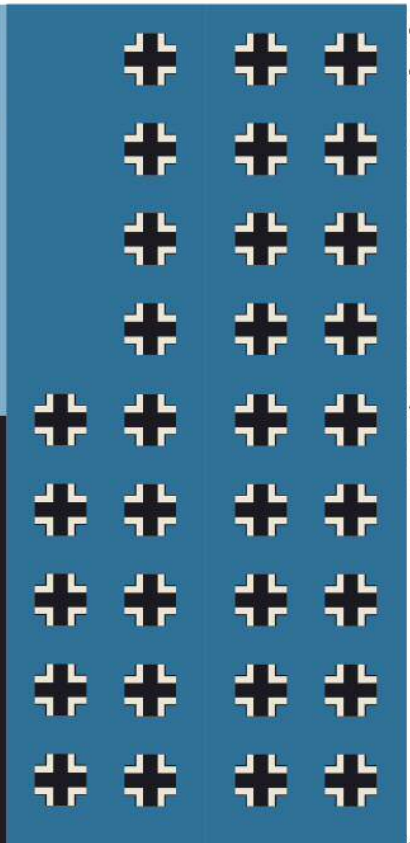
Ken Dingley and Bill Thomas
for Compass Games, LLC.

(翻訳: 松谷健三 2018.8.28)

Countersheet 1 of 1 Front

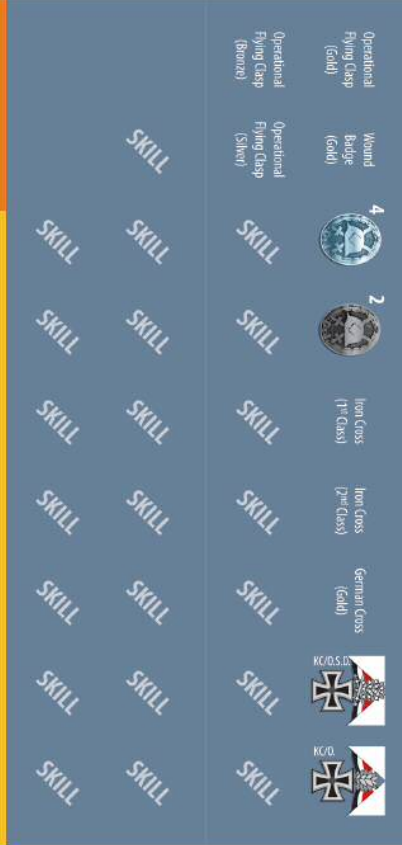
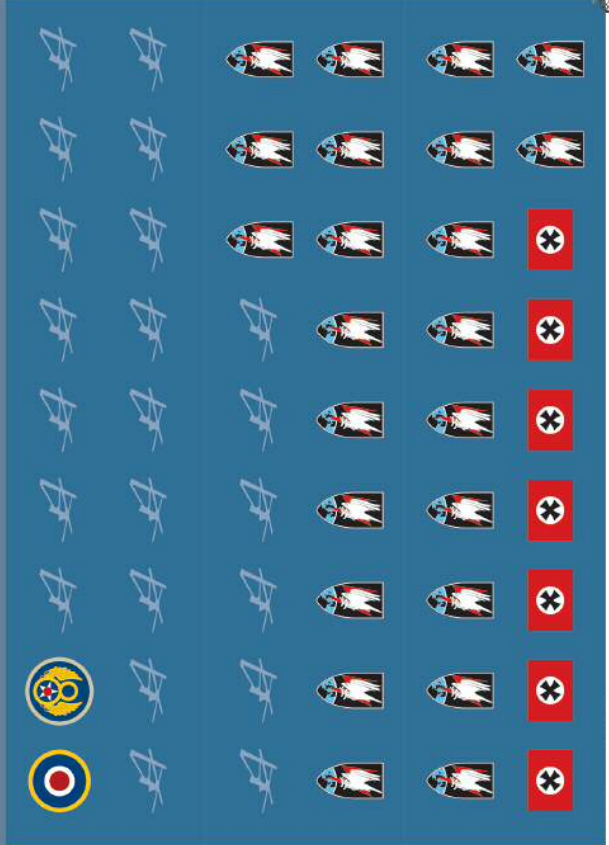
Counter Art by: Terry Leeds





8	8	4	4	4	2	2
10	8	6	6	4	4	2
10	10	6	6	4	4	2

Counter Art by: Jerry Lewis



ルール索引

一級鉄十字章 [10.2.2]	14	爆撃機目標マット [2.5]	3	死傷の影響と期間 [9.2]	13
英軍夜間戦闘機の戦闘 [7.3]	12	飛行場マーカー [2.8.1]	4	死傷のタイプ [9.1]	13
エース操縦士カード [11.2]	17	ポイント管理マーカー [2.8.1]	4	搭乗員の技能 [10.1]	13
エース能力 [11.2.2]	17	ランダム・イベント・マーカー [2.8.1]	4	慣熟 [10.1.2]	13
開始部隊 [11.2.1]	17	歴史的部隊マーカー [2.8.1]	4	空中戦闘機動 (A.C.M.) [10.1.2]	13
歴史的エースの勝利 [11.2.3]	17	ゲーム・プレイ概要 [5.1]	6	航法 [10.1.2]	13
エースの状態 [10.2.7]	14	限定的勝利 [4.2.2]	6	射撃 [10.1.2]	13
NCO 将校階級 [10.3.3]	15	航法技能 [10.1.2]	13	状況認識 (S.A.) [10.1.2]	14
軍曹 [10.3.3]	15	伍長 [10.3.3]	15	照準 [10.1.2]	13
伍長 [10.3.3]	15	作戦マップのイラスト例	7	着陸 [10.1.2]	13
准尉 [10.3.3]	15	実質的勝利 [4.2.2]	6	電子兵器保守 [10.1.2]	13
上級伍長 [10.3.3]	15	死傷のタイプ [9.1]	13	斜め銃射撃 [10.1.2]	14
飛行兵曹長 [10.3.3]	15	射撃技能 [10.1.2]	13	爆撃機ストリーム [10.1.2]	13
カウンターシート 1 裏面	27	重傷 [9.2.2]	13	兵器保守 [10.1.2]	14
カウンターシート 2 表面	26	集中損傷結果 [7.2.18.2]	10	落下傘 [10.1.2]	13
慣熟技能 [10.1.2]	13	銃の給弾不良 [7.2.15]	9	レーダー操作 [10.1.2]	13
基地と航空機の選択 [3.1]	5	出撃の実施 [6.0]	6	ドイツ十字金章 10.2.5]	14
基地の割り当て [3.1.3]	5	出撃完了 [6.4]	7	統率力技能 [10.1.2]	13
基地ゾーン [3.1.2]	5	基地帰還 [6.3]	7	トップ 5 名のドイツ軍夜間戦闘機エース	24
欺瞞空襲についてのチェック [6.2.2] ...	7	出撃実施 [6.2]	7	斜め銃 (シュレーゲ・ムジーク) [7.2.16] 9	
究極の選択ルール:		出撃準備 [6.1]	7	斜め銃の射撃技能 [10.1.2]	14
アドルフ・ヒトラーの暗殺 [11.4]	17	出撃ログ・シートの準備 [3.2]	5	二級鉄十字章 [10.2.2]	14
騎士十字章 [10.2.6]	14	出撃ログのイラスト例	16	敗北 [4.2.2]	6
柏葉 [10.2.6.1]	14	准尉 [10.3.3]	15	破壊の結果 [7.2.18.3]	10
柏葉剣付 [10.2.6.2]	14	少尉 [10.3.2]	15	爆撃機軍団 [7.2]	8
宝剑付柏葉 [10.2.6.3]	14	上級伍長 [10.3.3]	15	爆撃機戦闘の例 [7.2.19.4]	11
休暇 [11.3.2]	17	状況認識 (S.A.) 技能 [10.1.2]	14	爆撃機ストリーム [7.1.5]	8
競技的プレイ [11.1.1]	17	将校の階級 [10.3.2]	15	爆撃機ストリーム技能 [10.1.2]	13
強制不時着 [8.2]	12	少尉 [10.3.2]	15	爆撃機の損傷 [7.2.18]	10
強制不時着 [8.2.2]	12	少佐 [10.3.2]	15	爆撃機目標マットのイラスト例	3
空中戦闘機動 (A.C.M.) 技能 [10.1.2]	13	大尉 [10.3.2]	15	はじめに [1.0]	2
軍曹 [10.3.3]	15	中尉 [10.3.2]	15	引き分け [4.2.2]	6
航空機ディスプレイ・マットのイラスト例	11	中佐 [10.3.2]	15	B-17 爆撃機の撃墜 [10.2.9]	14
航空機ディスプレイ・マットのセット・アップ [3.3] 5		少佐 [10.3.2]	15	飛行兵曹長 [10.3.3]	15
迎撃と戦闘 [7.0]	8	照準技能 [7.2.17]	10	疲労の影響 [11.3.3]	17
英軍夜間戦闘機戦闘 [7.3]	12	昇進 [10.3]	14	疲労レベル [11.3.1]	17
迎撃 [7.1]	8	昇進のメカニクス [10.3.4]	15	複数プレイヤー [11.1]	17
戦闘後 [7.4]	12	勝利の判定 [4.2]	6	競技的プレイ [11.1.2]	17
爆撃機戦闘 [7.2]	8	新型航空機の再配備 [10.5]	16	連携的プレイ [11.1.1]	17
軽傷 [9.2.1]	13	戦死 [9.2.3]	13	プレイのシークエンス [5.0]	6
決定的勝利 [4.2.2]	6	戦傷章 [10.2.1]	14	ゲーム・プレイ概要 [5.1]	6
ゲームの終了 [4.1]	6	前線飛行章 [10.2.4]	14	兵器保守技能 [10.1.2]	14
ゲームの勝利方法 [4.0]	6	選択ルール [11.0]	17	褒彰と栄誉イベント [10.2]	14
ゲームの終了 [4.1]	6	エース操縦士カード [11.2]	17	報告 [10.0]	13
勝利の判定 [4.2]	6	究極の選択ルール:		昇進 [10.3]	14
ゲームのセット・アップ [3.0]	5	アドルフ・ヒトラーの暗殺 [11.4]	17	新型航空機の再配備 [10.5]	16
ゲームの備品 [2.0]	2	操縦士の疲労 [11.3]	17	搭乗員の技能 [10.1]	13
エース操縦士デッキ [2.7]	3	複数プレイヤー [11.1]	17	褒彰と栄誉イベント [10.2]	14
NCO の階級マーカー [2.8.1]	4	戦闘への射程の影響 [7.2.13]	9	栄誉レベルと栄誉ポイント [10.4]	15
基地ゾーン・マーカー [2.8.1]	3	戦闘後 [7.4]	12	栄誉ポイント [10.4.1]	15
競技用コマ [2.8]	3	操縦士の疲労 [11.3]	17	栄誉レベル [10.4.2]	15
ゲームの目録 [2.1]	2	大尉 [10.3.2]	15	栄誉レベルと栄誉ポイント [10.4]	15
航空機ディスプレイ・マット [2.2] ...	2	脱出 [8.2.1]	12	モスキートの撃墜 [10.2.8]	14
航空機マーカー [2.8.1]	3	着陸技能 [10.1.7]	13	夜間戦闘機の損傷 [7.2.19]	10
作戦マップ [2.3]	3	着陸手順 [8.0]	12	落下傘技能 [10.1.2]	13
出撃/戦闘状態マーカー [2.8.1]	4	強制不時着 [8.2]	12	ランダム・イベント [6.1.6]	7
将校の階級マーカー [2.8.1]	4	通常着陸 [8.1]	12	離脱 [7.3.4]	12
叙勲と褒彰 [2.8.1]	4	中尉 [10.3.2]	15	歴史的注釈 [18.0]	18
戦闘カード・デッキ [2.6.3.5]	3、5	中佐 [10.3.2]	15	レーダー操作技能 [10.1.2]	13
操縦士と搭乗員の状態マット [2.4.3.4] 3、5		追加基地 [3.1.4]	5	連携的プレイ [11.1.1]	17
損傷マーカー [2.8.1]	4	通常着陸 [8.1]	12	連続射撃 [7.2.14]	9
弾薬マーカー [2.8.1]	4	デザイナーの注釈 [12.0]	18		
搭乗員の技能マーカー [2.8.1]	4	電子兵器保守技能 [10.1.2]	13		
搭乗員の状態マーカー [2.8.1]	4	搭乗員死傷 [9.0]	13		

