

[B1] 迎撃 1d10を振る

サイの目	結果	
1	位置不明*	
2-8	迎撃なし	
9-10	迎撃**	
11+	爆撃機ストリーム	

修正:	**修正前の「10」(0)は、修正にかかわらず、常に少なくとも迎撃。
-1 機能しているレーダーなし	
-X 出撃ログのジャミング	
-2 月なし / -1 暗闇	
+2 満月 / +1 星灯	
+1 レーダー操作技能	
+X 機能レーダー・セット毎に	
+1 FuG227 (44年7月+効果なし)	

[B2] 攻撃デッキの結果

#	無作為命中の数
GP	集中損傷。命中を適用し、無作為のサイを振る。
GP+1	集中損傷+1追加無作為命中。
DE	航空機破壊
	もしも1つの兵器体系のみで射撃していると、それは給弾不良を起こし、攻撃は発生しない。もしも複数の体系が射撃していると、どの体系が給弾不良を起こしたか判定するため無作為(1-3/4-6又は1-2/3-4/5-6)にサイを振る。ついで減少した火力を命中に適用する。

注釈:プレイヤーは、照準技能を持たなくても「照準」しなければならず、もしも発生したら正しい集中損傷結果を使用できる。空中戦機動(A.C.M.)技能は、応射からの1無作為命中を差し引く。

[B3] 爆撃機損傷

集中損傷

左翼	右翼	銃手	機体
操縦×1	操縦×1	操縦×1	操縦×1
発動機×2	発動機×2	機体×1	機体×1
左翼×1	右翼×1	銃手×1	無作為×3
無作為×1	無作為×1	無作為×2	

発動機損傷で無作為に1d6を振って適用

サイの目	結果
1-3	「内」
4-6	「外」

プレイヤー諸氏は、射撃前にその照準(左翼、右翼、銃手、機体)を宣言しなければならない。もしも集中損傷結果が発生したら、選択した集中損傷パッケージを使用する。

「照準」技能は、合計に選択した照準部位の1ボーナス損傷を加える。(どちらかの翼、銃手、機体の1特定命中を追加する)

プレイのシーケンス

- 空襲目標のサイを振る(チャートA1で2d6)
- 天候をチェックする(表B9上で1d10) - キャンセル?
- 無作為電子兵器故障をチェックする(チャートB4上で2d6)
- 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動させる。
- 欺瞞空襲をチェックする(チャートA1上で2d6)
- 残っている各航続時間ボックスで迎撃のサイを振る(表B1上で1d10)。もしも迎撃が発生したら、戦闘を実施する。航空機が全ての航続時間ボックスを通過し、着陸ボックスへ移動してしまうまで繰り返す。戦闘ルールを参照。
- 着陸天候のサイを振り(表B9上で1d10)、航空機の着陸のサイを振る(表B7上で2d6)。襲撃機?
- 褒彰、栄誉ポイント、経験ポイントを獲得する。望むのであれば、栄誉と経験ポイントを消費する。
- 撃墜されて戦死するか、又は1944年7月の最終ターンになるまで、出撃ログ上の次の出撃ラインで、手順を繰り返す。

欺瞞空襲の成功 2d6を振る

サイの目	結果
2-9	効果なし
10-11	1航続時間ボックス損失
12	2航続時間ボックス損失 (+1 1944年のサイの目)

爆撃機無作為損傷 1d10を振る

サイの目	銃手又は機体を照準	サイの目	翼を照準
1	機体	1	翼
2	機体	2	翼
3	機体	3	翼
4	無作為翼	4	機体
5	操縦	5	操縦
6	銃手	6	発動機(内)
7	効果なし	7	発動機(内)
8	発動機(左)	8	発動機(外)
9	発動機(右)	9	発動機(外)
10	爆弾倉	10	燃料タンク

[B4] 航空機損傷リスト

操縦

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。
操縦に2損傷を持つ航空機は、その出撃の残りについて、操縦士がいかなるACM能力も使用できず又は蛇行飛行ができない。
もしも航空機的全操縦ポイントが命中を受けたら、撃墜されたと見なされ、各搭乗員について落下傘のサイを振る。

着陸修正:

+1 操縦損傷について

発動機と電動機

損傷した各発動機について、航空機は3速度を失う。不全発動機は、6速度がかかる。
もしも両方が不全であると、航空機は戦闘を離脱しなければならず、着陸のために緊急滑空する。1つの発動機が不全(又は不調)の航空機は、その出撃の残りについて操縦士がいかなるACM能力も使用できず、爆撃機は蛇行飛行する能力を失う。

着陸修正:

+1 不全発動機毎に

火器

火器命中は、その出撃の残りについて、そのシステムを破壊する。「前方火器」結果は、全ての前方火器を破壊する。

機体

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。
損傷合計がその航空機の機体合計と同数のとき、航空機は破壊される。

各搭乗員メンバーについて落下傘のサイを振る。

翼

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。
損傷合計がその航空機のその翼合計と同数のとき、翼は破壊されて航空機は撃墜される。

各搭乗員メンバーについて落下傘のサイを振る。

着陸装置

着陸装置への損傷は、その航空機が基地へ帰還するときに事故着陸を行わねばならないことを意味する。

着陸修正:

+1 損傷した着陸装置について

燃料タンク

燃料タンク命中は、サイ振りを要求される。

2d6の目 結果

2-7 漏洩

8-11 発火

12 爆発

タンク漏洩は、戦闘終了後直ちに着陸を要求される。

発火は、直ちに搭乗員の脱出を要求される。

爆発は、航空機が失われ全搭乗員死亡の結果となる。

酸素

酸素を失った航空機は、現行パスが完了後直ちに着陸しなければならない。

損傷による爆撃機損失

爆撃機は、戦闘損傷のため帰路に墜落し得る。

1d10の目 結果

1 墜落

2-10 効果なし

修正:

-1 不全発動機毎に

-1 燃料タンク漏洩

-1 「DE」結果-1命中のシステム

爆弾倉

最初の4航続時間ボックス(離陸を含む)内の爆弾倉命中は、サイ振りを要求される。

2d6の目 結果

2-7 効果なし(機体命中)

8-12 爆発

注釈:1爆弾倉命中は、常に1機体命中でもある。

電子兵器

命中を受けたいかなる電子機器も、その出撃の残りについて不全状態。

小損傷

効果なし

無作為電子兵器故障

故障した機器は、その出撃の残りについて不全状態。

2d6の目 結果

2 他の電子機器 [Other Elect]

3 主レーダー [Main Radar]

4 追尾機器 [Homing Device]

5-9 効果なし

10 副次レーダー [Secondary Rader]

11 警報機器 [Warning Device]

12 ランダム・イヴェント

存在しない機器のサイの目は、「効果なし」として扱われる。

搭乗員死傷

2d6の目 結果

2-6 操縦士 [Pilot]

7-9 レーダー操作員 [Funker]

10 航空機関士 [Bordmechaniker]

11-12 後方銃手 [Bordschütze]

存在しないタイプの搭乗員のサイの目は「効果なし」として扱われ、さもなければ死傷の程度についてサイを振る。

1d6の目 結果

1-3 軽傷(LW)

4-5 重傷(SW)

6 戦死(KIA)

注釈:追加の負傷は、維持する。
2×LW=SW。2×SW=KIA。

負傷の影響

軽傷(LW)は、任務に影響なし。
重傷(SW)又は戦死(KIA)した搭乗員は、以下の罰則を被る。

操縦士

KIAはゲームが終了する。SWの結果は、-2命中、+1着陸、技能を使用できない。

レーダー操作員

KIAは次の出撃で補充+SW効果。
SW結果は、技能又は電子機器が使用できない。

航空機関士

KIAは次の出撃で補充+SW効果。
SW結果は、銃で-1命中、いかなる技能も使用できない。

後方銃手

KIAは次の出撃で補充+SW効果。
SW結果は、-1命中、いかなる技能も使用できない。

[B5] 技能効果リスト

技能名 (コスト)

射撃(5)	もしも命中が得られたら、+1無作為命中。
斜め銃射撃(6)	もしも命中が得られたら、ボーナス燃料タンク命中。
照準(6)	もしも命中が得られたら、選択したタイプ(選択した翼、銃手、機体)に1ボーナス命中。これは、発生するために「集中」命中を要求されない。
慣熟(3)	迎撃毎に1枚の射撃カードを引き直すことができる。いかなる結果であっても、新たなカードの命中値と効果を使用しなければならない。この技能は、航空機機首(BF110、Ju88等)毎にもたらされる。
A.C.M.(4)	空中戦機動。夜間戦闘機は、攻撃されたときに1少ない命中を受ける(防御射撃又は英軍夜間戦闘機のどちらか)。
レーダー操作(5)	もしもレーダー・セットが機能していたら、レーダー操作員は迎撃のサイの目に+1を加える。
S.A.(2)	状況認識。搭乗員内の各S.A.技能ポイントは、主導権のサイの目に+1を加える(累加する)。
爆撃機ストリーム(3)	爆撃機ストリーム内の夜間戦闘機に、迎撃のサイを振らずに新たな目標との交戦継続を認める。
航法(2)	チャートB1上の「位置不明」結果を、代わりに「迎撃なし」として扱う。
兵器保守(2)	出撃の最初の給弾不良を無視する。
電子機器保守(2)	ランダム・イベントを除き、無作為電子機器故障の手順を無視する。
落下傘(1)	この技能を持つ各搭乗員は、脱出のためにサイを振るときに「-1」修正を受け取る。
着陸(1)	着陸のサイの目に-1修正を受ける。

[B9] 天候チャート 1d10を振る

各出撃の前に振る。

サイの目	結果
1-7	好天
8	曇天
9	悪天
10	飛行不能*

*飛行任務はキャンセルされる。
エース操縦士(5機以上撃墜)は、無視できる。

[B6] 夜間戦闘機損傷チャート 1d6+1d6を振る

サイの目	サイの目	サイの目	サイの目	サイの目	サイの目
11 搭乗員死傷	21 着陸装置	31 右発動機	41 副次レーダー	51 左発動機	61 主レーダー
12 左翼	22 左発動機	32 小損傷	42 左翼	52 機体	62 斜め銃
13 右翼	23 右発動機	33 機体	43 前方機関砲	53 斜め銃	63 搭乗員死傷
14 FuB1 2F	24 酸素	34 搭乗員死傷	44 追尾装置	54 右発動機	64 前方火器
15 主レーダー	25 左発動機	35 機体	45 右翼	55 機体	65 機体
16 副次レーダー	26 操縦	36 操縦	46 前方銃	56 後方銃	66 燃料タンク

注釈:存在しないシステムに対する命中は「小損傷」(効果なし)

「前方機関砲」に対する命中は1システムで、無作為にサイを振り、「前方火器」に対する命中は全ての前方火器。

[B7] 着陸チャート 2d6を振る

サイの目	結果
2-10	安全着陸
11	荒い着陸。各搭乗員は軽傷(LW)を受ける。
12-14	事故着陸。各搭乗員の死傷を振る。
15+	航空機破壊。搭乗員死亡。

修正:

-1	FuB1 2Fが存在し、機能している。
-1	着陸技能
-1	満月
+1	操縦命中
+1	操縦士が重傷(SW)
+1	着陸装置損傷
+1	不全発動機毎に
+1	曇天
+2	悪天
+3	飛行不能

[B7] 落下傘チャート 1d6を振る

脱出した各搭乗員についてサイを振る。

サイの目	結果
1-5	落下傘降下成功
6	軽傷(LW)
7	重傷(SW)
8+	死亡

修正:

-1	He219/Do335(射出座席のため)
-1	落下傘技能
+2	搭乗員が軽傷(LW)
+3	搭乗員が重傷(SW)
+1	操縦士が重傷(SW)

LWを持つ搭乗員+LW=SW
SWを持つ搭乗員+LW=SW
SWを持つ搭乗員+SW=死亡

[C1] ランダム・イベント 2d6を振る

サイの目 イベントの説明

2	燃料欠乏:爆撃機の合同攻撃が燃料割当てを減少させた。あなたはこの出撃を失い、地上に釘付けとなる。これを記録するため、出撃ボックス内に「FS」(燃料欠乏)とマークする。
3-4	昼間戦闘任務への派遣:あなたは、昼間に米軍のB-17に対して飛行する任務を受けた。これは昼間出撃である。目標都市についてサイを振り、B-17に対して少なくとも1つのパスを実施しなければならず、戦闘デッキから引くが、防御射撃を3倍に修正して受ける(この数字を3倍にすると、射程/その他の修正を調整する)。カード説明にかかわらず、B-17に対する戦闘は常に同時。B-17に対して斜め銃攻撃を実施できない。もしも20機+撃墜していたら、このイベントを無視できる。
5	発動機故障:1基の発動機が直ちに故障する。左又は右について無作為にサイを振る。
6	工場怠業:奴隷労働者の使用が不利益をもたらす。あなたの最初の攻撃で、1d6を振る。1-4の結果で、あなたが射撃している全ての銃(1体系のみでなく)が直ちに給弾不良を起こす。もしも斜め銃を使用していたら、通常の給弾不良ルールを適用する。兵器保守技能の所持は、このイベントを無効にする。
7	「Du musst Schwein haben」文字通りの意味は「豚を持たなければならない」で、これは「幸運が必要だ」の俗語。プレイヤーは、いずれか1つのサイ振りを振り直しで、又はカードを使用する代わりにデッキから新たなカードを引くことができる。幸運は、次の出撃に持ち越しができ、複数を蓄積できる。
8	爆撃が予備部品を妨害する。米軍と英軍の戦役は、予備部品の使用を妨げるために組み合わせられた。この出撃の終了時、あなたの航空機が受けたいかなる損傷も修理されない。あなたは次の出撃を損傷状態で飛行するか、又は部品を待つ間1出撃を地上で失うことを選択できる。もしもこの出撃で損傷しなければ、このイベントは効果なし。
9	目撃者の撃墜確証:あなたが次に損傷させた爆撃機が墜落したのを目撃者が見て、あなたの主張を確認する。あなたは、次に損傷させた爆撃機が墜落することで1機撃墜を獲得する(サイ振りを要求されない)。
10	電子機器故障:全ての電子機器が故障する。あなたは出撃を継続するか、又は着陸できる。電子兵器保守技能は、このイベントを無効にする。
11	ミルヒがHe219に寛大になる:このイベントが発生するとき毎に、He219の使用可能時期が1ヵ月ずつ減少する(例えば、1944年1月に使用可能なHe219型式は、いまや1943年12月になる)。
12	モスキートの攻撃!:モスキート夜間戦闘機があなたを捕捉する。現在の戦闘後の最初の航続時間ボックス内で、直接夜間戦闘機戦闘へ進む(これは着陸ボックス内もあり得る)。モスキートは、自動的に主導権を獲得する。

[C3] 連続射撃チャート 2d6を振る

サイの目 結果

2	目標破壊
3	+4命中
4	+3命中(操縦士は幻惑)
5	+2命中
6	+2命中(1火器が給弾不良)
7	+1命中
8	+1命中(全前方火器が給弾不良)
9	+1命中(操縦士は幻惑、1火器が給弾不良)
10	+1命中
11	+1命中
12	全火器が給弾不良

[C2] 重傷解決 2d6を振る

サイの目 結果

2	肢体切断、医学的引退
3	銃弾負傷、5ヶ月(40出撃)を失う
4	足の負傷、4ヵ月(32出撃)を失う
5	腕骨折、3ヶ月間(24出撃)を失う
6	銃弾が足を貫通、8出撃を失う
7	銃弾が腕を貫通、6出撃を失う
8	複数傷害、5出撃を失う
9	銃弾が足をかする、4出撃を失う
10	銃弾が腕をかする、3出撃を失う
11	かすり傷、2出撃を失う
12	脳震盪、1出撃を失う

C3注釈:幻惑は、He219操縦士に適用しない。