

A1 任務割当チャート

Western Front ACE

2D6



A1A 中欧列強の任務

1916	
2 気球破壊	無人地帯上空
3 搜索機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
4 前線哨戒	無人地帯上空
5 攻勢哨戒	敵領土上空
6 前線哨戒	無人地帯上空
7 防衛哨戒***	友軍領土上空
8 前線哨戒	無人地帯上空
9 前線哨戒	無人地帯上空
10 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
11 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
12 気球破壊	無人地帯上空

1917	
2 気球破壊	無人地帯上空
3 搜索機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
4 前線哨戒	無人地帯上空
5 前線哨戒	無人地帯上空
6 防衛哨戒	友軍領土上空
7 前線哨戒***	無人地帯上空
8 前線哨戒	無人地帯上空
9 攻勢哨戒	敵領土上空
10 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
11 防衛哨戒	友軍領土上空
12 気球破壊	無人地帯上空

1918	
2 気球破壊	無人地帯上空
3 搜索機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
4 攻勢哨戒	敵領土上空
5 前線哨戒	無人地帯上空
6 防衛哨戒	友軍領土上空
7 攻勢哨戒***	敵領土上空
8 前線哨戒	無人地帯上空
9 前線哨戒	無人地帯上空
10 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
11 前線哨戒	無人地帯上空
12 気球破壊	無人地帯上空

A1B 連合軍の任務

1916	
2 気球破壊	無人地帯上空
3 搜索機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
4 前線哨戒	無人地帯上空
5 前線哨戒	無人地帯上空
6 前線哨戒	無人地帯上空
7 攻勢哨戒***	敵領土上空
8 防衛哨戒	友軍領土上空
9 前線哨戒	無人地帯上空
10 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
11 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
12 気球破壊	無人地帯上空

1917	
2 気球破壊	無人地帯上空
3 搜索機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
4 防衛哨戒	友軍領土上空
5 攻勢哨戒	敵領土上空
6 前線哨戒	無人地帯上空
7 前線哨戒***	無人地帯上空
8 前線哨戒	無人地帯上空
9 攻勢哨戒	敵領土上空
10 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
11 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
12 気球破壊	無人地帯上空

1918	
2 気球破壊	無人地帯上空
3 搜索機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
4 前線哨戒	無人地帯上空
5 前線哨戒	無人地帯上空
6 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
7 攻勢哨戒***	敵領土上空
8 攻勢哨戒	敵領土上空
9 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
10 爆撃機護衛(敵軍戦線)	敵領土上空
11 防衛哨戒	友軍領土上空
12 気球破壊	無人地帯上空

チャートA1の注釈:

*** あなたの基地に連結した無人地帯ボックス内に大規模地上攻勢マーカーが存在したら、列記された任務の代わりに無人地帯内で地上攻撃任務を示す。

任務エリアの指定:

■ 敵領土上空
■ 友軍領土上空
■ 無人地帯上空

任務要件:

攻勢哨戒は、少なくとも敵領土へ飛行しなければならない。

防衛哨戒は、友軍領土内で発生する。

前線哨戒は、少なくとも無人地帯へ飛行しなければならない。

爆撃機又は搜索機の護衛には、敵領土への飛行を含む。

気球破壊には、無人地帯への飛行とルールに従って敵気球に対する攻撃の実施を含む。

地上攻撃には、無人地帯への飛行とルールに従って攻撃の実施を含む。

B1 開始時の向き



Western Front ACE

2	プレイヤーが太陽の中から
3	プレイヤーが優位で開始
4	プレイヤーが優位で開始
5	プレイヤーが優位で開始
6	正面
7	正面
8	正面
9	敵が優位で開始
10	敵が優位で開始
11	敵が優位で開始
12	敵が太陽の中から

太陽の中から攻撃している航空機:

(i) 優位で開始

(ii) 最初の戦闘ラウンドで最初に射撃する

(iii) 敵航空機は、防御カードの裏返し、いずれかのアクション、技能の使用ができない。

プレイのシーケンス

1. 任務についてサイを振る
2. 離陸、移動、上空待機は、1航続時間を消費する
3. 航続時間を使用するとき毎に遭遇についてサイを振る。
4. 各遭遇について、航空機のタイプを振り、次いで特定航空機(適切なチャートA3)を振る。開始時の向き(チャートB1)を振る。
5. 航続時間のために着陸を強制されるまで、ステップ2~4を繰り返す。

任務後:

1. 負傷、新たな航空機割当て、その他の理由のために失われた出撃ボックスをマークする。
2. 褒彰と昇進についてチェックする。
3. 経験ポイントで技能を購入し、栄誉ポイントで新たな航空機を購入するか又は新たな割当てを獲得する。

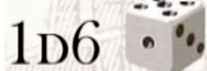
B2 攻撃デッキの結果

A3D イタリア戦線複座機

無作為命中の数

+C の数 + 搭乗員死傷

DE 航空機破壊



A-H 複座機

1~3 ハンザ・ブランデンブルク C.I.

4 ローナー B.VII

5 ローナー C.I.

6 フェニックス C.I. (1918)

イタリア軍 複座機

1~3 サヴォイア-ポッリオ SP.2

4~6 カプロニ Ca.3

A3E 遭遇チャート-イタリア軍とA-H軍



イタリア軍戦闘機	1916年 オーストリア-ハンガリー軍	1917年 オーストリア-ハンガリー軍	1918年 オーストリア-ハンガリー軍
2 スパッド S.XIII (5/17)	2 アルバトロス D.III (12月)	2 フェニックス D.I (12月)	2 アルバトロス D.II
3 スパッド S.XIII (5/17)	3 アルバトロス D.III (12月)	3 アヴィアティック D.I (9月)	3 アヴィアティック D.I
4 ニューポール 11	4 アルバトロス D.II	4 ハンザ・ブランデンブルク D.I	4 フェニックス D.I
5 アンリオ HD.1 (8/17)	5 ハンザ・ブランデンブルク D.I	5 アルバトロス D.II (5月)	5 アヴィアティック D.I
6 ニューポール 11	6 ハンザ・ブランデンブルク D.I	6 アルバトロス D.I	6 フェニックス D.I
7 スパッド S.VII	7 ハンザ・ブランデンブルク D.I	7 アルバトロス D.I	7 アヴィアティック D.I
8 アンリオ HD.1 (8/17)	8 ハンザ・ブランデンブルク D.I	8 ハンザ・ブランデンブルク D.I	8 アルバトロス D.III
9 アンリオ HD.1 (8/17)	9 ハンザ・ブランデンブルク D.I	9 アルバトロス D.II (5月)	9 フェニックス D.II
# スパッド S.VII	# ハンザ・ブランデンブルク D.I	# アルバトロス D.III (5月)	# アルバトロス D.III
# スパッド S.XIII (5/17)	# ハンザ・ブランデンブルク D.III (12月)	# アヴィアティック D.I (9月)	# ハンザ・ブランデンブルク D.I
# スパッド S.XIII (5/17)	# ハンザ・ブランデンブルク D.III (12月)	# フェニックス D.I (12月)	# アルバトロス D.I

振られた航空機が使用可能でなければ、振り直す。

A3 遭遇チャート



Western Front ACE

友軍戦線(連合軍)	無人地帯	敵戦線+友軍戦線
2 複座機*	2 複座機*	2 複座機*
3 複座機*	3 複座機*	3 複座機*
4 -	4 -	4 -
5 戦闘機**	5 戦闘機**	5 戦闘機**
6 -	6 戦闘機	6 -
7 -	7 -	7 -
8 -	8 戦闘機	8 -
9 -	9 -	9 戦闘機
10 -	10 -	10 -
11 複座機*	11 複座機*	11 戦闘機
12 3+戦闘機	12 3+戦闘機	12 3+戦闘機

A3A 遭遇チャートドイツ軍

1916年ドイツ軍戦闘機
2 アルバトロス D.III (12月)
3 フォッカー D.III
4 アルバトロス D.II
5 ハルバーシュタット D.II
6 アルバトロス D.I
7 ハルバーシュタット D.II
8 アルバトロス D.I
9 ハルバーシュタット D.II
10 アルバトロス D.II
11 フォッカー D.III
12 アルバトロス D.III (12月)

出撃毎に最初に振られた「12」は、列記された遭遇の無作為イベント。

1917年1~6月 ドイツ軍戦闘機	1917年7~12月 ドイツ軍戦闘機	1918年1~6月 ドイツ軍戦闘機	1918年7~10月 ドイツ軍戦闘機
2 アルバトロス D.III	2 アルバトロス D.Va(10月)	2 アルバトロス D.Va	2 アルバトロス D.Va
3 フォッカー D.III	3 フォッカー Dr.I(9月)	3 フォッカー Dr.I	3 プファルツ D.XII
4 アルバトロス D.II	4 アルバトロス D.III	4 アルバトロス D.III	4 アルバトロス D.III
5 ハルバーシュタット D.II	5 ハルバーシュタット D.II	5 フォッカー Dr.I	5 フォッカー Dr.I
6 アルバトロス D.III	6 アルバトロス D.III	6 アルバトロス D.Va	6 アルバトロス D.Va
7 アルバトロス D.III	7 アルバトロス D.III	7 アルバトロス D.III	7 フォッカー D.VII
8 アルバトロス D.III	8 アルバトロス D.III	8 アルバトロス D.Va	8 アルバトロス D.Va
9 ハルバーシュタット D.II	9 ハルバーシュタット D.II	9 プファルツ D.IIIa	9 プファルツ D.XII
# アルバトロス D.III	10 アルバトロス D.III	10 アルバトロス D.III	10 アルバトロス D.III
# フォッカー D.III	11 プファルツ D.III(8月)	11 フォッカー D.VII(5月)	11 フォッカー D.VII
# アルバトロス D.III	12 プファルツ D.IIIa(11月)	12 フォッカー D.VII(5月)	12 フォッカー D.VIII(8月)

A3C 遭遇チャート-複座機

ドイツ軍複座機	フランス軍複座機	イギリス軍複座機
2 LVG C.VI(2/18)	2 ブレゲー 14(3/18)	2 エアコー D.H.4(2/17)
3 ハノーヴァー CL.III	3 ブレゲー 14(3/18)	3 B.E.2c
4 LVG C.V	4 コードロン G.6	4 F.E.2b
5 ルンブラー C.IV	5 ニューポール 12	5 ソッピース・ストラッター
6 LVG ローランド C.II	6 サルムソン 2(1/18)	6 R.E.8(連装MG)
7 ハノーヴァー CL.III	7 ニューポール 12	7 R.E.8(単装MG)
8 LVG ローランド C.II	8 サルムソン 2(1/18)	8 R.E.8(連装MG)
9 ルンブラー C.IV	9 ニューポール 12	9 ソッピース・ストラッター
10 LVG C.V	10 コードロン G.6	10 B.E.2c
11 ハノーヴァー CL.III	11 ブレゲー 14(3/18)	11 B.E.2d(11/16)
12 LVG C.VI(2/18)	12 ブレゲー 14(3/18)	12 エアコー D.H.4(2/17)

チャートA3の注釈:

単一のアスタリスク(*)は、交戦状態であると、単独狩猟戦闘機「太陽の中から」状態を与える。

二重のアスタリスク(**)は、イタリアでは「遭遇なし」を意味する。

振られた航空機が使用可能でなければ、振り直す。

A3 遭遇チャート



Western Front ACE

A3B 遭遇チャートー
イギリス軍&フランス軍

1916年イギリス軍戦闘機

- 2 ソッピース・パップ (9月)
- 3 エアコー D.H.2
- 4 F.E. 8
- 5 B.E.12
- 6 ソッピース・ストラッター
- 7 エアコー D.H.2
- 8 ソッピース・ストラッター
- 9 B.E.12
- # ソッピース・ストラッター
- # F.E 8
- # ソッピース・パップ (9月)

友軍戦線(連合軍)	
2	複座機*
3	複座機*
4	-
5	戦闘機**
6	-
7	-
8	-
9	-
10	-
11	複座機*
12	3+戦闘機

無人地帯	
2	複座機*
3	複座機*
4	-
5	戦闘機**
6	戦闘機
7	-
8	戦闘機
9	-
10	-
11	複座機*
12	3+戦闘機

敵戦線+友軍戦線	
2	複座機*
3	複座機*
4	-
5	戦闘機**
6	-
7	-
8	-
9	戦闘機
10	-
11	戦闘機
12	3+戦闘機

出撃毎に最初に振られた「12」は、列記された遭遇の無作為イベント。

1917年1~6月 イギリス軍戦闘機	
2	SE 5a (6月)
3	ブリストル F.2b (5月) #
4	ブリストル F.2b (4月)
5	ソッピース・パップ
6	ソッピース・ストラッター
7	ソッピース・パップ
8	ソッピース・ストラッター
9	ソッピース・パップ
10	SE 5 (4月)
11	エアコー D.H.5 (5月)
12	SE 5a (6月)

1917年7~12月 イギリス軍戦闘機	
2	S.ドルフィン (11月)
3	ブリストル F.2b #
4	SE 5a
5	ソッピース・キャメル
6	SE 5a
7	ソッピース・パップ
8	ソッピース・キャメル
9	ソッピース・パップ
10	SE 5a
11	ブリストル F.2b #
12	S.ドルフィン (11月)

1918年 イギリス軍戦闘機	
2	S.スナイプ (9月)
3	S.ドルフィン
4	SE 5a
5	ソッピース・キャメル
6	SE 5a
7	ソッピース・キャメル
8	SE 5a
9	ソッピース・キャメル
10	SE 5a
11	S.ドルフィン
12	S.スナイプ (9月)

1916年 フランス軍戦闘機	
2	ニューポール17 (2MG)
3	ニューポール17 (1MG)
4	ニューポール23
5	スパッド S.VII
6	ニューポール 21
7	スパッド S.VII
8	ニューポール 21
9	スパッド S.VII
10	ニューポール23
11	ニューポール17 (2MG)
12	ニューポール17 (1MG)

1917年1~6月 フランス軍戦闘機	
2	ニューポール 24bis (6月)
3	スパッド S.XIII (5月)
4	ニューポール 21
5	スパッド S.VII
6	ニューポール 23
7	スパッド S.VII
8	ニューポール 23
9	スパッド S.VII
10	ニューポール 21
11	スパッド S.XIII (5月)
12	ニューポール 24bis (6月)

1917年7~12月 フランス軍戦闘機	
2	ニューポール 27 (10月)
3	ニューポール 27 (10月)
4	ニューポール 23
5	スパッド S.XIII
6	ニューポール 24bis
7	スパッド S.XIII
8	ニューポール 24bis
9	スパッド S.VII
10	ニューポール 23
11	スパッド S.XII (10月)
12	スパッド S.XII (10月)

1918年 フランス軍戦闘機	
2	ニューポール 28 (7月)
3	ニューポール 28 (7月)
4	ニューポール 27
5	スパッド S.XIII
6	ニューポール 24bis
7	スパッド S.XIII
8	ニューポール 24bis
9	スパッド S.XIII
10	ニューポール 27
11	スパッド S.XIII
12	ニューポール 28 (7月)

チャートA3の注釈:

単一のアスタリスク(*)
は、交戦状態であると、
単独狩猟戦闘機「太陽
の中から」状態を与え
る。

二重のアスタリスク(**)
は、イタリアでは「遭遇な
し」を意味する。

数字のサイン(#)は、無
作為に連装又は単装
MGの1d6を振る。

振られた航空機が使用
可能でなければ、振り直
す。

B4 航空機損傷リスト

Western Front ACE

操縦系:

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。操縦系への損傷を持つ航空機は、出撃の残りについて操縦士にいかなるCM能力も使用できないことをもたらす。飛行機の敏捷性のいくらか又は全てを失わせる結果になる。飛行機の全ての操縦系ポイントが命中を受けたら、撃墜されたと見なされる。
着陸修正: +1操縦系の損傷について

翼支柱:

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。損傷がその翼(左翼又は右翼)の支柱合計に一致すると、破壊されて飛行は墜落する。

機尾:

命中毎に損傷ポイント・マーカーを置く。損傷が機尾の合計に一致すると、破壊されて飛行は墜落する。

発動機:

損傷を受けた各発動機について、航空機は2速度を失う。不全の発動機(双発機)は、4速度がかかる。1基(又は双発の両方)が機能不全状態であると、飛行機は戦闘を離脱して着陸するために緊急滑空しなければならない。不全(又はもっと悪い)単発機は出撃の残りについて、操縦士にACM能力が使用できないことをもたらす。
着陸修正: +1不全発動機毎に

燃料タンク:

燃料タンク命中(又は発動機命中)は、2d6のサイ振り要求する。:



2 火災(発動機命中)

2-11 漏洩(燃料命中)

12 火災(どちらか)

タンク漏洩は、ボックス毎に1追加航続時間を失う結果になる。火災は、航空機が失われ、全搭乗員死亡の結果になる。二回目の燃料タンク命中は、戦闘後に緊急着陸を強制する。

火器:

いずれかの火器命中は、出撃の残りについて、そのシステムを機能不全にする。「前方火器」は、全ての前方火器を機能不全にする結果になる。

着陸装置:

着陸装置への損傷は、飛行機が基地へ帰還したときに事故着陸を持ち得る。
着陸修正:
+1 着陸装置の損傷(最初の命中)
+2着陸装置の損傷(複数回の命中)

キャンバス:

航空機のキャンバスを突き抜けた弾丸は、損傷を与えない。効果なしとして扱う。

損傷による航空機損失

航空機は、戦闘損傷のため帰路に墜落し得る。



墜落は10の目で発生する。燃料タンク漏洩、操縦士重傷、DE結果から1少ない命中について1を加える(その都度)。

給弾不良と再装填:

給弾不良状態の火器は、修理できる。操縦士が射撃又は防御を使用していなければ、1d6を振る。:



1-3 火器修理成功

4-5 火器修理失敗、次のラウンドに振り直す

6 火器修理不能

ルイス銃のみが飛行中に再装填できる。ルイス銃が三番目の弾薬ポイントを使用したとき、再装填されるまで弾薬切れ。各予備ドラムはルイス銃を再装填し、再び3弾薬ポイントを与える。

搭乗員死傷:

命中した搭乗員を判定するため、2d6を振る。:

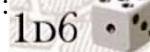


2-7 操縦士

8-12 観測員

振られた搭乗員タイプが存在しない結果であると、「効果なし」として扱う。

負傷度合について1d6を振る。:



1-3 軽傷

4-5 重傷

6 戦死

(2×軽傷=重傷) (2×重傷=戦死)

負傷の影響:

操縦士:

軽傷:影響なし
重傷:-2命中、+1着陸、技能使用不可。
戦死:ゲーム終了

観測員:

軽傷:影響なし
重傷:-2命中、技能不可 戦死:次の出撃で補充

操縦士の重傷は、成功するか撃墜されるまで、交戦離脱を試みる結果になる。戦死は、撃墜の結果になる。

小損傷

影響なし。

B5 技能効果リスト Western Front ACE

- 射撃(4):** いずれかの命中が獲得されたら、+1無作為命中。
- 正確性(1):** 操縦士は、射撃を節約して正確なので、射撃で偶数番号のカードを裏返したら弾薬を消費しない。この技能は、プレイヤーが連続射撃を使用しているときには不可。
- 慣熟(3):** 出撃毎に一枚の戦闘カードを引き直しできる。
- 第六感(3):** 操縦士は、差し迫った危険を察知する感覚を持つ。彼に対する「DE」結果は、その代わりに2無作為命中になる。
- A.C.M.(3):** 航空戦闘機動。戦闘機は、(防御射撃又は戦闘機によって)攻撃を受けたときに1少ない無作為命中を受ける。
- 指揮統率(1):** 操縦士は、昇進のサイの目に-2drmを獲得する。
- S.A.(3):** 状況認識。S.A.技能は、ターン終了時の主導権に+1並びに開始時向きのサイの目に-1を与える。
- 火器保守(1):** 出撃の最初の給弾不良は無視される。

- 反射神経(フリー):** この技能は、操縦士が戦闘ラウンドの主導権のサイ振り後に1位置を獲得するか、又はあるラウンドに最初に射撃することを認める。出撃毎に一度使用できる。
- 着陸(1):** 着陸のサイの目は-1drmを受け取る。
- 機械性向(2):** この技能は、操縦士が自機の調整を上手に行うことを認め、速度値を+1増加させる結果になる。
- 上級機動(2、3、4)(2、2、3):** 各技能は、新たな上級技能を学ぶことを認める。次のレベルを購入するためには、前のレベルを所持しなければならない。レベル1はフリー。

B5 着陸天候チャート

着陸の前にサイを振る。

1D10



1-7	好天
8	曇天
9	悪天
10	地上釘付け

B7 着陸チャート

2D6



1-12	無事着陸
13-14	荒い着陸、各搭乗員は軽傷を受ける。
15	事故着陸、各搭乗員の死傷についてサイを振る。
16+	航空機は破壊され、搭乗員は戦死する。

-1

着陸技能

+1/+2

着陸装置の損傷

+1

操縦系命中

+1

発動機命中毎

+1

緊急着陸

+1

曇天

+2

無人地帯に着陸

+2

悪天

+1

操縦士が重傷

+3

地上に釘付け

B8 落下傘チャート

(1918年7月～10月までのドイツ軍操縦士にのみ適用可能)

1D6



1-3	無事に落下傘降下
4	軽傷
5	重傷
6+	戦死

着陸修正

- +2 搭乗員が軽傷
- +3 搭乗員が重傷
- +1 航空機が火災

B6 戦闘機損傷チャート1D6 +1D6

11 搭乗員死傷	21 着陸装置	31 機尾	41 キャンバス	51 右支柱	61 機尾
12 左支柱	22 キャンバス	32 キャンバス	42 左支柱	52 キャンバス	62 右支柱
13 右支柱	23 発動機	33 左支柱	43 後方銃	53 右支柱	63 キャンバス
14 キャンバス	24 左支柱	34 キャンバス	44 キャンバス	54 着陸装置	64 前方火器
15 着陸装置	25 発動機	35 左支柱	45 右支柱	55 キャンバス	65 キャンバス
16 燃料タンク	26 キャンバス	36 操縦系	46 前方火器	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」(影響なし)

「キャンバス」に対する命中は「小損傷」(影響なし)として扱われる。

「前方火器」に対する命中は、全ての前方火器が不全状態であることを意味する。

C1 無作為イベント・チャート Western Front ACE

- 2 太陽の中から！ あなたは直ちに戦闘機によって太陽の中から攻撃される。
- 3 迷子の爆撃機:あなたは単独で飛行している爆撃を偶然発見する。使用可能な複座機を選択する。あなたは、太陽の中から状態を使用して攻撃できる。
- 4 搜索:あなたは単独で搜索を実行している複座機を偶然発見する。使用可能なそれを選択する。あなたは、太陽の中から状態を使用して攻撃できる。
- 5 いずれかの技能を選択:あなたはこの出撃でのみ、それを使用できる。
- 6 高オクタン価燃料:この出撃の残りについてのみ速度が1増加する。
- 7 幸運のお守り:適切な国籍の幸運のお守りを受け取る。プレイヤーは、いずれか1つのサイコロ又はサイの目を振り直すことができ、又は引かれた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。幸運のお守りは、未来の使用のためにとっておくことができ、複数を蓄積できる。
- 8 撃墜の目撃証言:目撃者があなたが次に損傷させる敵機が墜落するのを証言する(サイ振りを要求されない)
- 9 エースとの遭遇:あなたの遭遇者として、あなたの本国基地に連結する国籍から、未だに戦死していない可能な候補者を含んでいるカードのプールから歴史的エース・カードを1枚抜き出す。彼はそのカード上に列記されたエース能力を持ち、そのリストから可能な最も進化した航空機を使用することになる。このイベントの前に使用可能な全てのエースが戦死していたら、イベントなしとして扱う。全てのエースは、上級機動1〜3を持ち、防御のときに可能な最良のそれを使用する。
- 10 発動機故障:第一次世界大戦時の発動機は、信頼性が欠けていた。あなたは、最大1エリア飛行した後で、直ちに滑空して緊急着陸しなければならない。
- 11 上級司令部による技能認識:あなたの上官は、あなたに注目する。この出撃から帰還したとき、1栄誉ポイントを受け取る(そして栄誉レベルが増加する)。
- 12 大規模遭遇戦:あなたは40機以上の集団に遭遇する。あなたはルールに従って遭遇戦の回避を試みることができる。遭遇戦に行きついたら、単独狩猟で脱出するために3回交戦離脱しなければならない。

W1 列機の複座機攻撃

- 2 航空機破壊
- 3-4 航空機破壊、列機損傷
- 5-10 敵に4命中、列機損傷
- 11 列機は撃墜される、事故着陸のサイを振る
- 12 列機は撃墜される、戦死

(ローナーB.VIIと闘っていると、通常に2d6を振るが、列機への全ての損傷結果を単純に無視する。)

C3 連続射撃チャート

- 2 目標撃破
- 3 +4命中
- 4 +3命中、1火器給弾不良
- 5 +2命中
- 6 +2命中、1火器給弾不良
- 7 +1命中
- 8 +1命中、全火器給弾不良
- 9 +1命中、1火器給弾不良
- 10 +2命中
- 11 +1命中、全火器給弾不良
- 12 いかなる損傷も起きる前に全火器給弾不良



「12」を除く全ての結果は、各射撃火器について2弾薬が消費される結果になる。

幸運のお守り:

ドイツ/AH軍 「Du Musst Schwein Haben」
 フランス/ベルギー軍 「Bonne Cjance」
 イギリス軍 「Touch Wood」
 イタリア軍 「In Bocca al Lupo」
 アメリカ軍 「Lucky Rabbit's Foot」

C2 重傷の解決

- 2 肢体切断、医学的引退
- 3 銃弾負傷、5カ月間を失う
- 4 脚部負傷、4カ月間を失う
- 5 脚部貫通銃創、2カ月間を失う
- 6 腕部骨折、3カ月間を失う
- 7 腕部貫通銃創、1カ月間を失う
- 8 複数障害1カ月間を失う
- 9 脚部銃弾擦過傷、3出撃を失う
- 10 腕部銃弾擦過傷、2出撃を失う
- 11 擦過傷、2出撃を失う
- 12 脳震盪、1出撃を失う

F3 飛行学校訓練

Western Front ACE

全3訓練課程を完了する。

1. **射撃訓練:**3枚の戦闘カードを裏返し、2FPコラムを使用する。それらの1枚が4、5、DEの結果を持つと、操縦士状態チャート[A2]上に「射撃-1 [Gunnery -1]」マーカーを置き、射撃技能を購入するための経験ポイントのコストが1少ないことを示す。「射撃-1」マーカーは、技能が購入されて実際の技能マーカーに置き換えられたときに取り去られる。
2. **飛行訓練:**2d6を振る。9~12の結果は成功で、プレイヤーは操縦士状態チャート[A2]上に「ACM-1」マーカーを置き、ACM技能を購入するための経験ポイントのコストが1少ないことを示す。「ACM-1」マーカーは、技能が購入されて実際の技能マーカーに置き換えられたときに取り去られる。
3. **着陸訓練:**チャートB7上で、+2訓練修正で3回サイを振る。荒い着陸が皆無であれば、操縦士はフリーで着陸技能を受け取る。チャート[A2]上に技能を置く。

余暇活動

プレイヤーは、余暇を過ごすために以下の3つの活動の1つを選択する。

1. **追加の肉体修練:**プレイヤーは「スタミナ [Stamina]」マーカーを獲得し、航空機ディスプレイ・マット上の「操縦士負傷」状態ボックスへ置く。これは、戦死又は重傷の結果を受け取る瞬間に消費され、戦死は重傷へ格下げされ、重傷は軽傷へ格下げされる。
2. **追加の勉強時間:**プレイヤーは、様々な飛行機やその性能を知るために余暇を学習に費やす。追加の1経験ポイントを獲得する。
3. **追加の豪飲:**人生は短いので、プレイヤーは友人と一緒に基地外の地方酒場で余暇を過ごす。酒場での喧嘩は彼に1栄誉レベルと1栄誉ポイントを与える。彼は次の昇進のサイの目に+1drmも受け取る。

おめでとうございます！ あなたは、飛行学校を卒業しました。
チャート[A2]上の経験ポイント・ボックス内に「1」を置きます。

