

WESTERN FRONT ACE

種々雑多なサイ振り

(チャート上にないもの)

[7.1.2] 遭遇 [Encounters]

戦闘回避—1d6 1～2 成功—戦闘なし、3～6 通常に戦闘が発生する。

[7.2.2] 罠 [Traps]

複座機に対して太陽の中から攻撃する前、単独狩猟であると 1d6 を振る。「12」が振られたら、プレイヤーは太陽の中から攻撃する代わりに太陽の中から攻撃される。

[7.3.1.1] AA 対気球破壊 [AA vs. Balloon Busting]

気球を攻撃する前に 1d6 を振る。1～3 の目で再び振って 1d6 無作為命中を受ける。

[7.3.1.2] AA/地上射撃対低高度にいる [AA/Ground Fire vs. Being at Low Altitude]

1d6 を振り、1～3 の目で再び振って 1d6 無作為命中を受ける。

[7.5.1] プレイヤーの交戦離脱 [Player Disengagement]

敵を追尾していると自動的。あなたが優位であると 1d6 を振る。このサイ振りは 1～4 で成功し、5～6 で失敗する。失敗は、1 位置の喪失をもたらす。

[7.5.2] 敵の交戦離脱 [Enemy Disengagement]

敵があなたを追尾していると自動的。敵が優位であると 1d6 を振る。1～4 に目で成功し、5～6 で失敗する。失敗は、あなたに 1 位置の獲得をもたらす。

[7.6.3] 戦闘損傷による航空機の損失 [Aircraft Lost Due to Battle Damage]

1d10 の 10 (0) 以上で=航空機は破壊される。航空機破壊より 1 少ないシステムについて+1DRM を獲得する。

[7.6.3] 戦闘損傷による航空機の損失 (クレジット) [Aircraft Lost Due to Battle Damage]

あなたは、誰かが墜落した航空機を目撃していた場合にのみ撃墜クレジットを獲得する。1d6 を振り、1～2 の結果は撃墜クレジットを獲得することを意味する。

[8.4.2] 昇進のメカニクス [Promotion Mechanics]

昇進は 1d6 の 1～4 で成功する。

