

Elusive Victory プレイエイド 2

シナリオランダムイベント DR [21]

DR	結果
2	IAF 連携ミス ： シナリオのこれ以降、IAF の探知レベルは 2 低下する。再びこの結果が出た場合、連携ミスは解消され探知レベルは元に戻る。
3	EAF 連携ミス ： シナリオのこれ以降、EAF の探知レベルは 2 低下する。再びこの結果が出た場合、連携ミスは解消され探知レベルは元に戻る。
4	エジプト軍のコマンド攻撃 ： シナリオのこれ以降、IAF の探知レベルは 1 低下する。再びこの結果が出た場合は無視する。1967 年中のシナリオでは無視する。
5	QRA 緊急対応警戒 ： いかなる方法でも IAF 編隊がすでに探知されていた場合、EAF は追加の 1x {2} MiG-21PF (1967-1972)又は 1x {2} MiG-21MF (1973) CAP 編隊を受け取り、準備状態で Inshas 又は Cairo West に配置する。これらの飛行場はこのとき自動的にオープンになり、同時に EAF の CGI は 1 増加する。再びこの結果が出た場合は無視する。
6	SAM の誤射 ： IAF は活動中の EAF SAM を 1 個と、その射程内にいる探知状態の EAF 1 個編隊を指定する。その SAM は直ちにその EAF 編隊を(単発で)射撃する。その SAM は目標を不完全捕捉しているものとする。
7-8	砂塵 ： 局所的な砂嵐が超低高度域にもや(Haze)を作る。もう一度 dr し、1-8 なら EAF が、9-10 なら IAF がもやマーカーをマップ上の好きなところへ置く。市街地及び水上ヘクスに置けないが、もやはそのヘクスとその隣接ヘクスに存在する。すでに存在する超低高度のもやは取り除く。
9	QRA 緊急対応警戒 ： いかなる方法でも EAF 編隊がすでに探知されていた場合、IAF は追加の 1x {2} MirageIII CJ CAP 編隊を受け取り、その移動フェイズ中のいつでもマップ東端から登場させられる。同時に IAF の CGI は 1 増加する。再びこの結果が出た場合は無視する。
10	イスラエルの守勢 ： IAF の戦力がイスラエルの防衛に回された。IAF の 1 個 CAP 編隊が任務中断する。同時に IAF の CGI は 1 減少する。再びこの結果が出た場合は無視する。
11	攻撃命令遅延 ： EAF 編隊はこのゲームターンに空対空戦闘を開始できない。
12	燃料の欠乏 ： dr し、1-5 で EAF に、6-10 で IAF に起きる。選ばれた側に軽損害又は重損害航空機があれば、その 1 機が燃料欠乏により墜落する。複数いる場合には相手プレイヤーが選択する。
13-14	AAA 待伏せ* ： dr し、1-5 で EAF が、6-10 で IAF が攻撃する。敵が支配する地域にいる編隊だけが待伏せ攻撃を受け得る。超低高度域にいる 1 個編隊を攻撃する。(攻撃側が選択する)荒地以外のヘクスにいる敵編隊を小火器で AAA 攻撃する。資格のある敵編隊がいない場合はこの結果を無視する。夜間シナリオでもこの結果を無視する。
15	機械的な故障 ： dr し、1-5 で EAF に、6-10 で IAF に起きる。選ばれた側に軽損害航空機があれば、それは重損害になる。重損害航空機があれば、それは墜落する。故障は 1 機だけに発生する。複数いる場合には相手プレイヤーが選択する。(EAF は MiG-19 が優先的に選択される。)
16	IAF のコマンド攻撃 ： シナリオのこれ以降、EAF の探知レベルは 1 低下する。再びこの結果が出た場合は無視する。1967 年中のシナリオでは無視する。
17	イスラエル軍の闘争心 ： そのターンの最初のチットを引く前に、IAF はシナリオ攻撃側であっても先にチットを引ける。IAF はチットを引かずに 1 個編隊を移動させても良い。
18	砂漠の嵐 ： 天候が急変した。dr し、1-5 で中/高々度に、6-8 で低/中高度に、9-10 で超低/低高度に薄い雲が発生する。
19	EAF 編隊にトラブル ： (ダミー以外の)EAF 1 個編隊が任務中断する。(EAF プレイヤーが選択する。MiG-19 を優先的に選択する。)
20	IAF 編隊にトラブル ： (ダミー以外の)IAF 1 個編隊が任務中断する。(IAF プレイヤーが選択する。)

* AAA 待伏せは場所を基準に発生する。1967 年のシナリオでは、EAF がマップ全域を支配しているため、(dr6-10 による)IAF の待伏せ攻撃は無視する。それ以外の期間では、敵地上ユニットがいる場合を除き、IAF はスエズ運河より西のシナイを支配し、EAF はスエズ運河より東のエジプトを支配している。

空対地攻撃表 DR [17.41]

DR	攻撃値												PGM	ARM
	0.5	1	2	3	4	6	8	12	16	20	30			
≤2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	0	0	
4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	0	0	
5	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	0	1	
6	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	0	1	
7	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	1	1	
8	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	1	
9	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	
10	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	2	
11	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	
12	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	
13	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	
14	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	
15	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
16-17	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
18≤	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

使用する攻撃値は使用した爆撃力にその編隊の日損害航空機数を掛けたものである。

EOGB は PGM の欄を、シュライクは ARM の欄を使用する。

結果は成功値で与えられる。1 以上の成功値を得た場合には、その数値に合う成功値マークを目標に置く。結果が 0 の場合には、直ちに付随損害の判定を行う。

DRM (EOGB の攻撃)

- 3 もやが影響
- 2 中高度域から攻撃
- 3 この侵攻ですでに攻撃を受けている目標
- 2 目標上空が晴れてない
- # 対空射撃修正
- +1 視界良好
- 5 ウォールアイ I
- 2 目標タイプ A (ウォールアイのみ)
- 2 マーベリックの攻撃

DRM (急降下爆撃、水平爆撃、トス爆撃)

- +# 爆撃精度修正
- 3 目標タイプ A
- 1 目標タイプ B
- +0 目標タイプ C
- +1 目標タイプ D
- +0 超低高度域から攻撃
- 1 低高度域から攻撃
- 3 中高度域から攻撃
- 5 高々度域から攻撃

- +1 プレス攻撃
- # 対空射撃修正(非目視爆撃に適用しない。)
- 4 レーダー爆撃
- 6 トス爆撃
- 2 水平爆撃
- 2 薄い雲と通過して行う目視爆撃
- 2 移動している地上目標

DRM (ARM の攻撃)

- 2 目標が非発見 SAM
- 2 先制発射 ARM
- 4 打ち上げ攻撃

PGM/ARM の使用開始時期

ウォールアイ I : 1973 年
シュライク : 1973 年
マーベリック : 1973 年 10 月 16 日

SAM 発見 dr [15.13]

編隊から SAM へ LOS が通る場合 SAM 発見判定を行う。最大距離は 3 ヘクス(発射マークがある場合は 8 ヘクス)である。

修正後 dr が 10 以上の時、発見する。

drm

- 1 夜間
- +1 編隊が RWR A を装備している*
- +5 目標に発射マークがある

* 目標のレーダーがオンになっているときだけ適用する。

損害表 DR [18.2]

DR	成功値				
	0	1	2	3	4
2	NE*	NE*	NE*	NE*	NE*
3-4	NE*	NE	NE	NE	S
5	NE	NE	NE	S	S
6	NE	NE	NE	S	H
7-9	NE	NE	NE	S	H
10	NE	NE	S	H	H
11-12	NE	NE	S	H	T
13-14	NE	NE	H	H	T
15	NE	S	H	H	T
16	NE	S	H	T	T
17	NE	S	T	T	T
18-19	NE	H	T	T	T
20	NE	T	T	T	T

NE 効果無し(*付随損害)

S 軽損害 : AAA は制圧レベル 1、FC/SAM は損傷、地上ユニットは制圧

H 重損害 : AAA は制圧レベル 2、FC/SAM は損傷、地上ユニットは損害

T 完全破壊 : AAA は制圧レベル 3、FC/SAM は破壊、地上ユニットは全滅

シュライクによる攻撃は損害レベルが 1 減少する。

付随損害は市街地ヘクス及びその隣接ヘクスでのみ発生する。

SAM データ表

タイプ	弾薬数	LOAL	捕捉距離	最大射程	最小射程	遠距離	目標の高度域による修正		
							超低高度	低/中高度	高々度
SA-2B	3	可	12	8	2	6-8	-2	0	0
SA-2D/F	3	可	12	8	2	6-8	-1	+1	0
SA-3	2	可	10	5	1	5	0	+1	-1
SA-6	6	可	8	5	1	5	0	+1	-2
HAWK	9	不可	12	8	1	6-8	0	+1	-2

SAM 捕捉表 DR [15.23]



非探知目標



探知目標



捕捉済目標

結果

≤9	≤2	≤1	捕捉失敗
10-14	3-10	2-7	不完全捕捉
15≤	11≤	8≤	完全捕捉

注記：荒地ヘクス又は尾根越しの超低高度にいる編隊は捕捉できない。また、このような状況になった編隊は直ちに捕捉が外れる。

DRM

- # 目標の防御ジャミング力(対レーダー戦術を宣言した目標及び SA-6 には適用しない)
- # スタンドオフジャミング力(SA-6 には適用しない)
- 3 目標が超低高度域にいる(注記参照)
- 5 発射後ロックオン(探知目標のみ)
- 3 対レーダー戦術
- 3 緊急捕捉(探知目標のみ)

SAM 攻撃表 DR [15.32]

DR	結果	効果
≤13	外れ(Miss)	効果無し
14≤	命中(Hit)	SAM 防御判定による

DRM

- ±# 高度域修正(SAM データ表)
- 1 遠距離ヘクスごと(SAM データ表)
- 1 不完全捕捉
- +2 一斉射撃

SAM 防御表 DR [15.32]

目標の状態		
防御ジャミング無し	防御ジャミング有り	結果
≤9	≤7	効果無し
10-13	8-9	SAM 回避
14≤	10≤	外れ(Miss)

DRM

- ±# スタンドオフジャミング力(SA-6 には適用しない)
- 2 目標に RWR がない、又は対 SA-6
- 1 目標と SAM の間に LOS が通らない
- 1 目標が弱 SAM 防御機

SAM の射程

目標が高々度域にいる場合、攻撃とバーンスルーの判定において SAM と目標の距離を 1 ヘクス増加する。

安全通過回廊[15.53]内にいない(ダミーを含む)味方編隊が 4 ヘクス以内にいる目標は射撃できない。

バーンスルー距離 [19.22]

全ての航空ユニット(0-2 ヘクス)
最大距離では dr する [19.42]

- 1-5 ジャミングは有効
- 6-10 ジャミング力は喪失

SAM 損害表 dr [15.32]

dr	完全捕捉	不完全捕捉
1	D	NE
2	D	NE
3	D, D	D
4	C	D, D
5	K	D
6	K	D
7	K	C
8	K	K
9	K	K
10	K	K

結果

- NE 効果無し
- D 軽損害 1 機
- C 重損害 1 機
- K 撃墜 1 機

編隊練度表 DR [28.4]

DR	訓練終了	訓練レベル		
		レギュラー	ベテラン	エース
2	-3	-3	-2	-1
3	-3	-2	-1	0
4-5	-2	-2	-1	0
6-7	-2	-1	0	+1
8-9	-1	-1	0	+1
10-12	-1	0	+1	+2
13-14	0	0	+1	+2
15-16	0	+1	+2	+2
17-18	+1	+1	+2	+3
19	+1	+2	+3	+3
20	+2	+2	+3	+3

結果の数値がその編隊の攻撃性になる。

編隊調達コスト [28.21]

タイプ	機数			
	1	2	3	4
MiG-17F	4	6	8	10
MiG-19S	6	9	12	15
MiG-21F-13	8	13	18	23
MiG-21PF/R	8	12	16	20
MiG-PFM*	8	13	18	23
MiG-MF	9	14	19	24
Su-7B	6	9	12	15
Su-20	7	11	15	19
IL-28	10	15	20	25
Hunter	8	13	18	23
Mirage5	9	14	19	24
L-29	4	6	8	10

*: 機関砲ポッドを搭載しない場合、MiG-21PF と同じコストになる。

帰還判定 DR [20.2]

航空機ごとに DR する。2 以上でその航空機は帰還できる。

DRM (累積する)

- 3 超使用過燃料ポイントごと
- 2 軽損害航空機
- 7 重損害航空機
- 2 マップを出たヘクスが退出ヘクスから 10 ヘクス(及び端数)離れているごとに

レーダーマトリクス (F-4 と MirageIII CJ) [10.23]

高度域	目標の高度			
	H	M	L	D
High	S	S*	—	—
Med	S	S	—	—
Low	S	S	—	—
Deck	S	S	S	—

S: 搜索可能

S*: 水上ヘクスならば搜索可能

Mirage レーダー信頼性: Mirage はレーダーを使用するたびに dr する。偶数なら使用でき、奇数なら故障する。一度故障するとそれを含め、レーダー搜索及び Matra530 の発射を行えなくなる。1970 年中、レーダーは取り外されていた。

脱出 dr [26.1]

航空機が撃墜された場合、搭乗員ごとに dr する。

dr 結果

- 1-4 脱出失敗: その搭乗員は死亡
- 5-9 編隊のヘクスにパラシュートマーカを置く
- 10 もう一度 dr し、その数だけ離れたヘクスにパラシュートマーカを置く

搭乗員の喪失: 市街地、飛行場又は敵地上ユニットがいるヘクスに着地した搭乗員は敵の捕虜になる。水上又は湿地ヘクスに着地した場合はさらに dr する。3 以下の時は溺れて死亡する。

シンプル CSAR DR [26.2]

搭乗員の喪失判定の後、さらに DR する。8 以上でその搭乗員は救助されるが、7 以下で敵の捕虜になる。

DRM (累積する)

- 2 市街地、飛行場又は敵地上ユニットに隣接
- 3 カイロから 10 ヘクス以内

