

The Burning Blue

SCENARIO BOOK

シナリオブックについて

このシナリオブックには、The Burning Blue をプレイするための5つのシナリオと短時間の入門シナリオ、及び「クイックスタート」シナリオが用意されている。

加えて、このシナリオブックにはプレイヤー補助のための解説や、Duxford ウイング表、ルフトヴァッフェ戦闘序列表なども記載してある。後半には、詳しいプレイの例も例示した。

このほか、デザイナーズノートやヒストリカルエッセイも盛り込んでいる。冒頭の史実の章に加えて、戦いの技術的、戦術的な裏話について記述した「バトルオブブリテンノート」を随所に織り込んだ（英文ルール参照）。

プレイの開始方法

The Burning Blue のプレイを開始するには、いくつかの異なった方法がある。

あなたがバトルオブブリテンについてそれほど詳しくないのなら、このシナリオブックの史実の章から最初に読み始めるとよいだろう。それにより、あなたのゲームへの理解は深まると思う。

すぐにプレイを始めてみたいなら、まずはこのシナリオブックの入門シナリオのプレイを試してみるのがよいだろう。これを終えたら、主要ルールをよく読んで、シナリオ1の完全ゲームをプレイするとよい。

ルールを読了し、プレイの準備が整ったと思ったなら、より大規模なシナリオの前に、シナリオ1から開始した方が、より容易にゲームに入っていけるだろう。シナリオ1、2、3と、シナリオ番号の順番にプレイしていくことで、より長く複雑なゲームへと段階的に進んでいくことができる。計画の立案を除けば、シナリオ1は1時間程度、シナリオ3は4－5時間程度のプレイ時間がかかる。

デザインノート：バトルオブブリテンは、史上初めての本質的に独立した空戦キャンペーンだった。このため両軍とも、戦い方についてわずかな経験しか有していなかった。シナリオの進行に従って、プレイヤーは史実で体験されたのと同様の、「学習過程」を追体験することができる。

完全ゲームを早くプレイしたいが、事前準備面に不安がある人のために、2つのクイックスタートシナリオを用意した。これらのシナリオで登場するのは、史実で実在したルフトヴァッフェ空襲部隊であり、計画は既に立案済みであり、事前にプロットが用意されているためルフトヴァッフェの準備の必要がない。RAFでこれらの

シナリオをプレイしようとする人は、シナリオの内容を見ない方がいい。

史実

英文ルール参照。

参考文型

英文ルール参照。

入門シナリオ：SQUARE LEG

このシナリオはルールのごく一部しか使用せず、空襲部隊のプロットやスコードロンの航行などのゲームの基本的なコンセプトを、プレイヤーに理解させることを目的としている。

背景

バトルオブブリテンを通じて、ルフトヴァッフェは、情報収集や爆撃の効果判定のために、偵察機による目標の写真撮影を常に必要としていた。毎日の早朝と夕方に、偵察機は高高度から、または雲に隠れるなどして、写真撮影のためにRAFの航空防御網に浸透した。

このシナリオは、こうした典型的な偵察部隊を描いたものである。偵察部隊は既に発見されていて、地上からの指揮を受けたスピットファイア分隊の迎撃を受けている。

プレイ方法

ゲームはRAFプレイヤーとルフトヴァッフェプレイヤーの2人でプレイする。以下の指示に従うこと。

使用ルール

以下の項目のルールのみを使用する。

8：8. 1－8. 1. 3：9. 2. 2：9. 3. 3

ゲームの準備

ルフトヴァッフェ計画地図のコピーを取る。以下のよう（英文ルール参照）、敵性空襲部隊カウンターとスピットファイアフライトカウンターを選び出す。スピットファイア分隊カウンターとして戦闘機ユニットを、空襲部隊カウンターとして爆撃機ユニットを使用する。

デザインノート：カウンターは、*Hawking* 前進航空基

地からスクランブル発進したスピットファイアの一部と、オランダの *Eindhoven* を基地とする 3 / (F) 1 2 2 長距離偵察グループ所属の、単独飛行中の *He 1 1 1* 写真偵察機を表している。

敵性空襲部隊カウンターを地図上のヘクス 2 7 4 2 に配置する。スピットファイアカウンターを *Hawking* 航空基地（ヘクス 1 8 3 4）に配置する。

ルフトヴァッフェの計画

ルフトヴァッフェプレイヤーは以下の目標ヘクスのうち1つを、相手に秘匿して選ぶ。

目標		ヘクス
West Mallng	航空基地	2 0 2 7
Tibury	港湾	2 3 2 7
Chathan	港湾	2 1 2 9
North Weald	航空基地	2 7 2 5
Debden	航空基地	3 1 2 6
Hornchurch	航空基地	2 4 2 6

ルール 9. 2 項の参照後、ルフトヴァッフェプレイヤーは計画地図のコピー上に、空襲部隊カウンターの開始ヘクスから選択した目標までの進路をプロットする。目標までの進路のみをプロットする（帰路の飛行区間を考慮する必要はない）。開始ヘクスから目標までの中継地点は、2 カ所までとする。

プレイの開始

この時点でプレイを開始する。ゲームはゲームターンで分割されている。各ゲームターンに、RAF プレイヤーがスピットファイアユニットを先に移動させ、その後ルフトヴァッフェプレイヤーが空襲部隊カウンターを移動させる。両プレイヤーが移動を終えた後、ゲームが終了しているかどうかを判定する。ゲームが終了するまでプレイを続け、その後勝利を判定する。プレイの手順は以下の通りである。

- (1) RAF の移動
- (2) ルフトヴァッフェの移動
- (3) ゲーム終了の判定

ルール 8 及び 8. 1 から 8. 1. 3 までを使用して移動を行う。スピットファイアは戦闘機と同様に移動し、4MP を上限に何ヘクス移動しても構わない。8. 1. 3 の命令と任務に関する言及は無視すること。上昇や降下は行わない。

空襲部隊カウンターは、ルール 9. 3. 3 の記述の通り、プロットした進路に従って移動する（任務に関する言及については無視する）。空襲部隊は爆撃機と同様に、各ターンに 3MP で移動する。目標ヘクスに到達した時点で、移動を停止しなければならない。

両プレイヤーが移動を終えた後にのみ、ゲームが終了したかどうかを判定する。スピットファイアが空襲部隊と同じヘクスにいる場合、または空襲部隊がその目標と同じヘクスにいる場合に、ゲームは終了する。ゲームが終了した時点で、勝利を判定する。終了しない場合には、次のゲームターンをプレイする。

ルフトヴァッフェ空襲部隊が目標ヘクスにいる場合、ルフトヴァッフェの勝利となる。目標ヘクスから 3 ヘクス以内の範囲にいる場合、結果は引き分けとなる。ルフトヴァッフェの勝利または引き分け以外の結果の場合、RAF が空襲部隊を撃墜し、RAF の勝利となる。

デザインノート：このシナリオでは、発見を避けるために空襲部隊が雲に隠れているものとみなしているため、スピットファイアは空襲部隊がいるヘクスへと移動しなければならない。

シナリオ 1 : OPENING BAT

背景

ウェイガン将軍は、フランスの戦いは終結したと語った。英国の戦いが始まることになる。
— ウィンストン・チャーチル、1940 年 6 月 18 日

ヘルマン・ゲーリング帝国元帥のルフトヴァッフェは、素晴らしい戦果を上げていた。ポーランド、ベルギー、オランダを粉砕し、フランスも征服したドイツ陸軍の電撃戦に、空軍は絶大な支援を与えた。すべてがうまくいったものの、その損失は予想外に大きかった。

「あしか（ゼーレーヴェ）」のコードネームが付けられたイギリス侵攻計画が作成されたが、ゲーリングは、彼の爆撃機と戦闘機パイロットによって、「トミー」を打ち負かせるものと確信していた。その士気は高く、空軍参謀総長のハンス・イエシヨネク将軍は、ルフトヴァッフェは数週間の間にイギリスを征服できると予測した。

ゲーリングはルフトヴァッフェに本格的攻勢を命令した。命令は、RAF を壊滅させるとともに、空襲によって英仏海峡の港湾や護送船団を攻撃して海上補給線を断ち、イギリスを包囲することを企図したものだ。この「英仏海峡の戦い」は、空からの攻撃に対する防衛の弱点をさらけ出すことになった。

戦いの後半と比較すると、最初の空襲部隊は小規模だった。グループ所属の急降下爆撃機が、イギリス沿岸を航行中の護送船団へと向けられた。ドーバーの海峡部分では、攻撃への警報を発するだけの時間的余裕がなかった。間もなく、ドーバー周辺地域は「ヘルファイア・コーナー」として知られるようになり、多数の著名なジャーナリスト（その多くはアメリカ人）が、日々のドッグファイトを観戦するために集結した。

両軍は小競り合いを繰り返し、互いの力を測り合っていた。ルフトヴァッフェはその間に、「鷲の日」のコードネームが付けられた、イギリス本島への大規模攻撃の準備を整えていた。

シナリオの詳細

日時：1940 年 7 月 10 日から 8 月 11 日の間。

海峡哨戒レベル：低レベル

航空艦隊：3 / 2 航空艦隊ユニットは、第 3 航空艦隊と

してのみ使用可能。

RAF対応レベル：3

RAF空襲部隊マッチング：1

ダミー編成カウンター：1 g カウンター1個

シナリオバランス

このシナリオでRAFが勝利することは困難である。このため、引き分けの結果（ルフトヴァッフェが完全な勝利を達成できない場合）は、RAFプレイヤーにとっての精神的な勝利と言える。

早期警戒

RAFセットアップフェイズに、上空でセットアップする準備完了スコードロンの最大数を決めるため、地図上の編成カウンターの合計戦力をチェックする。

戦力	スコードロン	
	早期	後続
0+	0	0
10+から40+	0.5	0
50+から60+	1	0
70+から80+	1.5	1
90+から110+	2	1
120+以上	2.5	2

早期ユニットは、所属航空基地または護送船団ヘクス上空のエンジェル10の高度で、旋回状態でセットアップする（護送船団上空には、1個ユニットまでしか配置できない）。無線範囲の範囲内にしかセットアップできない。すべての早期RAFユニットは、プレイ開始時に、6ゲームターン（30分）の航続力を使用済みである。

後続ユニットは、所属航空基地（または前進航空基地）から2ヘクス以内に、エンジェル8でセットアップする。すべての後続RAFユニットは、プレイ開始時に、2ゲームターン（10分）の航続力を使用済みである。

特別ルール

(a) ルフトヴァッフェ空襲部隊の目標が護送船団である場合、ルフトヴァッフェプレイヤーはルフトヴァッフェセットアップフェイズに、目標ヘクスに護送船団カウンターを配置する。目標が護送船団でない場合、護送船団カウンターを以下のいずれか1ヘクスに配置しなければならない。

0702、0704、0810、0713、0814、1017、1635、1737、1837、1937、2337、2334、2735

(b) このシナリオでは、悪天候のセクターは存在しない。悪天候セクターのダイス判定は、常に0の結果となる。ランダムイベントによるすべての天候の変化を無視する。

(c) 航路判定のダイス判定は行わない。ルフトヴァッフェユニットが迷走することはない。

(d) このシナリオには、代替目標は存在しない。悪天候や航路判定によって目標を転換する必要がないため、空襲部隊は常にその目標を攻撃する。

(e) ルフトヴァッフェプレイヤーは、近接護衛任務にMe110ユニットのみを割り当てることができる。

(f) RAFユニットはウイングを編成することができない。

(g) セットアップ時に準備状態のダイスを振った後、RAFプレイヤーは2個スコードロンを前進航空基地に割り当てる〔18.1.2〕。Beggin Hill、Kenley、North Weald、Hornchurchセクターから2個スコードロンを選ぶ（あるセクターからは1個セクターのみしか選べない）。Beggin Hill または Kenley セクターのスコードロンは、Lympne または Hawkinge に割り当てる（各航空基地に1個まで）。North Weald、Hornchurchセクターのスコードロンは、Manston に割り当てる（1個スコードロンのみ）。これらのスコードロンは前進航空基地でプレイを開始する。

(h) Debden セクターは第12グループに所属する〔4.3.2〕。

シナリオ1 RAF戦闘序列表

スコードロン（機種）、所属航空基地の順でリストされている。状態欄には、そのユニットがV字隊形や低練度であるかどうか、またはHF、VHFの無線の種別について記載してある。

（戦闘序列表は英文ルール参照）

戦闘序列表ノート

「デファイアントの撤退」の選択ルールを使用する場合、第141スコードロンと第264スコードロンを、プレイから除去する。

シナリオ1 史実空襲部隊表

AからIIまでのチットの中から、チットを1枚引く。勝利ポイント範囲は2から35までである。

（史実空襲部隊表は英文ルール参照）

空襲部隊表ヒストリカルノート

1. この任務は、多くの歴史書でJu87によって実行されたとの記述がある。しかし、最近の研究で、攻撃はEupro210として実施されたことが確認されている。攻撃によって、タンカー1隻が沈められたほか、3隻が損害を被った。

2. この攻撃はErpro210の3個スタッフェル（Me109）により行われ、駆逐艦1隻を撃沈し、輸送船1隻に損害を与えた。

3. 第74スコードロンのJohn Freebornは、Erpro210の航空機2機を攻撃し、1機は海中へと墜落、もう1機は陸上に墜落したのを確認したと報告している。

シナリオ1 選択ルール

これらのルールは、両プレイヤーが同意した場合のみ使用する。導入した場合、ゲームバランスに影響を与える。RAFセットアップフェイズの開始時に、以下の選択ルールのうち1つを選択するか、ダイスを1つ振って、以下の表を参照して結果を適用する。

ダイス目 結果

1-3	デファイアントの防衛 ：プレイ開始時に、早期警戒の結果に加えて、第141スコードロン（デファイアント）を早期ユニットとして上空にセットアップする。これは、RAF対応レベルの対象として数えない。
4-6	デファイアントの撤退 ：第141（デファイアント）スコードロンと第264スコードロンをプレイから取り除く。

デザインノート：第141、第264スコードロンは、その激しい損失によって、7月21日と24日に、それぞれ南イングランドから移動させられた。

シナリオ1 キャンペーン出撃率

1日のゲーム数 出撃率

4	1チットで4ゲームをプレイ：VP範囲は2-35
3	1チットで3ゲームをプレイ：VP範囲は2-35
2	1チットで2ゲームをプレイ：VP範囲は2-35

シナリオ2：LEG BERORE

WICKET

背景

ゲーリング帝国元帥から第2、第3、第5航空艦隊のすべての将兵へ。オペレーション・イーグルを発動する。わずかの間に、諸君は英国空軍を空から掃討することになるだろう。ハイル・ヒトラー。

イギリス本島へのルフトヴァッフェの攻撃は、RDF基地や港湾、戦闘機コマンド前進基地など、沿岸目標に対する一連の空襲で始まった。その意図は、内陸への攻撃を円滑に行うために、戦闘機の防衛に打撃を与えることにあった。

ドイツ軍はJu87シュトゥーカとMe110双発戦闘機を戦闘に投入し、その戦力は強化された。RAFは注意深くこれに対応し、戦闘機管制官は空襲部隊に対してその全力を出し尽くすことのないよう慎重を期した。しかし、「鷲の日」の開始日となった8月13日に

は、南イングランド全域で、主要な戦闘機部隊はすべて、空襲部隊との戦闘に投入されることになった。続く1週間に、爆撃は次第に内陸へと進んでいった。ルフトヴァッフェが戦いを通じて最も内陸深くに進出した8月15日は、「最も偉大な日」として知られるようになった。また、8月18日は、両陣営が失った航空機の数が最多となり、「最も激しい日」として知られることになった。

8月18日以降天候は悪化し、ほぼ1週間にわたって、大規模な空襲を妨げた。ゲーリング元帥のルフトヴァッフェは敵の粉碎に失敗し、その爆撃機は深刻な損害を被ったが、空戦と爆撃の効果を過大に評価することで、この太った男と配下の将軍は、実際よりはるかに大きなことを彼らがなしえたと思じた。例えそれが事実だとしても、作戦変更が必要であることは明白であり、司令官との会議において、ゲーリングは全面的な作戦変更を決定した。Ju87はこの種の戦闘においては攻撃を受けやすく、Me110は単発戦闘機に敵わないことがはっきりした。その結果、シュトゥーカを戦闘から撤退させるとともに、Me109による双発戦闘機への支援が命じられた。ゲーリングは、攻撃用兵器としては不十分であるこの戦闘機を投入することにより、アドルフ・ガーラントやヴェルナー・メルダースら、戦闘機航空団を指揮するエリート将官への期待を高めた。

もう1つの変更は、これに先立つ数日前に起きた。8月12日の散漫な攻撃の後、ゲーリングはレーダー基地の破壊は極めて困難であると考え、その爆撃を断念した。ゲーリングはRAFの防衛にとってのRDFの重要性を理解していなかった。これを失態であるとみなすのは、単なる後知恵に過ぎないと言えるだろう。

シナリオの詳細

日時：1940年8月12日から18日の間。

海峡哨戒レベル：高レベル

航空艦隊：3/2航空艦隊ユニットは、第3航空艦隊としてのみ使用可能。

RAF対応レベル：8

RAF空襲部隊マッチング：1

ダミー編成カウンター：1gカウンター2個、2gカウンター1個

早期警戒

RAFセットアップフェイズに、上空でセットアップする準備完了スコードロンの最大数を決めるため、地図上の編成カウンターの合計戦力をチェックする。

戦力	スコードロン	
	早期	後続
0+から90+	0	0
100+から150+	1	0
160+から200+	1	1
210+から260+	2	1
270+から290+	2	2
300+以上	3	2

早期ユニットは、無線範囲内にある護送船団、航空基地、港湾、街ヘクス上空のエンジェル10の高度で、旋回状態でセットアップする。早期RAFユニットは、プレイ開始時に6ゲームターン（30分）の航続力を使用済みである。

後続ユニットは、所属航空基地（または前進航空基地）から2ヘクス以内に、エンジェル8でセットアップする。すべての後続RAFユニットは、プレイ開始時に2ゲームターン（10分）の航続力を使用済みである。

特別ルール

- (a) 護送船団カウンターをヘクス2335に配置する。
- (b) 史実空襲部隊表に（¶）の記号が付いたユニットは、低空空襲部隊として使用できる〔9. 2. 3、16. 2. 3〕
- (c) 空襲チットDとBBについては、Ventnorの爆撃には、1個爆撃機ユニット（グループでもスタッフエルでも）しか割り当てることができない。
- (d) ルール3. 2. 5の例外：空襲チットBについてのみ、Erpro 210を4個スタッフエルに分割することができる。この場合、4個 Erpro 210 スタッフエル、または3個Me 110と1個Me 109 スタッフエルのいずれかに分割できる。
- (e) ルフトヴァッフェプレイヤーは近接護衛任務に、Me 110ユニットのみを割り当てることができる。
- (f) セットアップ時に準備状態のダイスを振った後、RAFプレイヤーは2個スコードロンを前進航空基地に割り当てる〔18. 1. 2〕。Beggin Hill、Kenley セクターから1個スコードロンを選び、Lympne または Hawkinge に割り当てる。Hornchurch セクターから1個スコードロンを選び、Manston に割り当てる。これらのスコードロンは前進航空基地でプレイを開始する。
- (g) Lympne 航空基地への攻撃が発生した後に、ダイスを2個振る。ダイス目が11か12だった場合、爆撃がKent チェインホーム基地の主要動力線に甚大な被害を与えたとみなす。Rye、Dover、Foreness RDF 基地は、機能停止状態に陥る。キャンペーンにおいては、これらの基地は、次のシナリオ時に再度機能状態となる。
- (h) Dover RDF が攻撃を受けた場合、損害のダイス判定はチェインホーム基地についてのみ行い、チェインホームローには結果を適用しない。
- (i) RAF ユニットのウイングを編成できない。

シナリオ2 RAF 戦闘序列表

スコードロン（機種）、所属航空基地の順でリストされている。状態欄には、そのユニットがV字隊形や低練度であるかどうか、またはHF、VHFの無線の種別について記載してある。

（戦闘序列表は英文ルール参照）

戦闘序列表ノート

「第266（ローデシア）スコードロン」の選択ルールを使用する場合、第74タイガースコードロンを、第266ローデシアスコードロン（スピットファイア）〔V字隊形、低練度、HF〕と置き換える。

シナリオ2 史実空襲部隊表

AからHHまでのチットの中から、1枚から3枚のチットを引く。勝利ポイント範囲は30から70までである。

（史実空襲部隊表は英文ルール参照）

空襲部隊表ヒストリカルノート

1. この Manston 空襲部隊は、目標へ到達することができなかった。
2. この空襲部隊は基地に帰還するよう命令されたが、爆撃機はその命令を受け取れず、Erpro 210の3個Me 109 スタッフエルのみを護衛に航行した。護衛に付いていた Erpro 210のMe 110のみが帰還命令を受信し、任務を中断した。このチットでは、史実と同様、Me 110は任務を中断したものと仮定している。
3. この空襲部隊は Portland に到達する前に、悪天候のため任務を中断した。
4. これらの空襲部隊は、悪天候のためその目標に到達できなかった。
5. この Boscombe Down 空襲部隊は Southampton に目標を転換した。また Middle Wallop 空襲部隊は Andover に目標を転換したが、この攻撃は失敗に終わった。
6. これらの爆撃機は目標を発見するのに苦心し、代わりに Portland を攻撃した。ルフトヴァッフェは、Westland 工場の滑走路を、目標の Yeovil と誤認した。
7. これらの爆撃機は、Rochester を見つけるのに失敗した。
8. この Rochford 空襲部隊は、目標上空が雲で覆われていたため、任務を中止した。
9. Ramsgate 空港（地図上に記載なし）は、小規模な非軍事用滑走路だった。この Erpro 210 スタッフエルは、目標とした港湾の阻塞気球を通過できず、代わりに付近にあった Manston を攻撃するために飛び去った。
10. 敵戦闘機により Hawkinge 空襲は放棄され、代わりに小型商船が爆撃された。ドーバーの阻塞気球も攻撃を受けた。
11. この空襲部隊は誤って付近の Middle Wallop を攻撃した。
12. 空襲部隊は代替目標の Portland を攻撃した。
13. 空襲部隊は誤って Croydon 小型飛行場を爆撃した。この空襲部隊は、護衛としてMe 109 グループに割り当てられていた。しかし、合流に失敗し、Erpro 210の爆撃機が単独で攻撃した。
14. この空襲部隊は誤認して West Malling を爆撃した。
15. Hornchurch 空襲部隊は目標に到達する前に分離した。

16. Heathrow 空襲部隊はその目標に到達できず、積載爆弾を Eastbourne 上空で投棄した。
17. この North Weald 空襲部隊は目標に到達できなかった。
18. Ju 88 は主目標上空が爆撃による煙で覆われていたため、目標を転換した。
19. これらの空襲部隊は、雲のため引き返した。

シナリオ2 選択ルール

これらのルールは、両プレイヤーが同意した場合のみ使用する。導入した場合、ゲームバランスに影響を与える場合がある。RAF セットアップフェイズの開始時に、これらの選択ルールのうち1つ以上を選択するか、ダイスを1つ振って、以下の表を参照して結果を適用する。

ダイス目	結果
1-2	Ventnor 被爆 ：このシナリオでは、Ventnor RDF 基地が機能停止状態となる。 デザインノート：Ventnor が機能を停止した後、これに代わる移動ステーションが機能するまで、3日間を要した。
3	Poling 被爆 ：このシナリオでは、Poling RDF 基地が機能停止状態となる。 デザインノート：一定期間稼働を停止したのは、Ventnor と Poling のみだった。
4	第266（ローデシア）スコードロン ：Hornchurch セクターの第74タイガースコードロン（スピットファイア）を、第266スコードロン（スピットファイア）と置き換える。第266スコードロンはV字隊形及び低練度状態で、HF無線を使用する。 デザインノート：第266ローデシアスコードロンの経緯は、第11グループに移転された未経験部隊の典型的なケースだった。第266スコードロンは、経験豊富だが疲れきった第74スコードロンに代えて、第12グループから8月14日に派遣されたが、8日間の戦闘の後、スコードロンは11機を失い、前線から退かざるを得なくなった。
5	Kent チェインホーム基地の電源喪失 ：このシナリオでは、Rye、Dover、Foreness RDF 基地は機能停止状態となる。特別ルール g は無視する。 デザインノート：8月15日に、偶然の爆弾が命中したことで、チェインホーム基地に電力供給していた送電線が一時的に切断され、第11グループのRDFカバー範囲に短時間の空隙が生じた。
6	Eastchurch の第19スコードロン ：第19スコードロン（スピットファイア）は、Eastchurch を前進航空基地として使用することができる。トートボードの使用していないトラックを、Eastchurch 基地として扱う。このスコードロ

ンは指揮範囲外でプレイを開始するが、スクランブルする時点で命令を受けることができる。第19スコードロンは、航空写真の影響〔20.3.2〕を受けずに、23××ヘクス列の南へ飛行することができる。

デザインノート：第19及び第266スコードロン（第266は第12グループ所属の期間）は、護送船団哨戒の目的で、一時的に Eastchurch の沿岸コマンド基地を前進基地として使用した。Eastchurch でスピットファイアを目撃することで、ドイツ軍はこの基地が戦闘機コマンド基地であるものと確信し、たびたびここを攻撃することになった。

シナリオ2 キャンペーン出撃率

1日のゲーム数	出撃率
4	1-3チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は30-70 1-2チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は16-33 1チットで2ゲームをプレイ：VP範囲は1-21
3	1-3チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は30-70 1チットで2ゲームをプレイ：VP範囲は1-21
2	1-3チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は30-70 1チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は1-21

シナリオ3：BODY LINE

背景

ゲーリングに残された時間は次第に少なくなり、我々の要求に対し、好意的に耳を傾けるようになった。メルダースはMe 109にもっとパワフルなエンジンを搭載するよう要求した。要求は認められた。

「君は？」ゲーリングは私に向き直って聞いた。私は躊躇せず言った。

「スピットファイアを一式用意してください」。
—アドルフ・ガーラント、第26戦闘機航空団司令官

8月18日の大戦闘の後、戦いは一時停止され、悪天候によってドイツ軍の空襲部隊は小規模なものに制限され、単機による襲撃もしばしばあった。その後、8月24日に天候は好天となり、ルフトヴァッフェの来襲は再開された。ゲーリングは、第3航空艦隊の戦闘機で第2航空艦隊を増強することで、攻撃の焦点を南東イングランドに移した。標的とした戦闘機コマンド（航空基地と主要なセクター基地）は、繰り返し攻撃を受けることになった。

第2航空艦隊司令官のケッセルリンク元帥は、第1波の小規模攻撃の後に大規模な第2波の空襲を後続させる「ローリング攻撃」を含む、目の回るような様々な戦術を用いた。こうした後続空襲部隊は分割され、別々の目標を襲撃することにより、防衛側を困惑させた。

爆弾が航空基地を粉砕したことで、作戦の効率は低下した。滑走路は窪み、補修した格納庫は吹き飛ばされ、兵員宿舎は破壊され、生命線である電話線は切断された。しかし、戦闘機コマンドが打ち負かされることはなかった。滑走路の穴は埋められ、四散した戦闘機は補充された。航空兵は夏空の下、テントで女性とともに生活し、電話線は復元された。ドイツ軍の最大の戦果は、Beggin Hill への襲撃に成功し、その作戦室を一時的に作戦不能に陥らせたことだった。これがRAFへの攻撃の最高潮となったが、ドイツ軍はその達成のために多大な犠牲を払った。

RAFは全精力を出し尽くしたものの、ドイツ軍は決勝点を獲得できなかった。ポーランド人やチェコ人、カナダ人らによる新たなスコードロンが、戦闘に加わるようになった。ウィンストン・チャーチル首相は、今や空戦の主導権を握ったと確信するに至った。RAFは大きな分岐点にさしかかった。

この後、ルフトヴァッフェは予告なしにその戦略を変更した。航空基地をめぐる戦いは終結し、ロンドンの戦いが差し迫っていた。

シナリオの詳細

日時：1940年8月19日から9月6日の間。

海峡哨戒レベル：高レベル

航空艦隊：3/2航空艦隊ユニットは、第3航空艦隊と第2航空艦隊として使用可能。

RAF対応レベル：10

RAF空襲部隊マッチング：2

ダミー編成カウンター：1gカウンター2個、2gカウンター1個

早期警戒

RAFセットアップフェイズに、上空でセットアップする準備完了スコードロンの最大数を決めるため、地図上の編成カウンターの合計戦力をチェックする。

戦力	スコードロン	
	早期	後続
0+から60+	0	0
70+から110+	0.5	0
120+から140+	1	1
150+から200+	2	1
210+から250+	2	2
260+以上	3	2

早期ユニットは、無線範囲にあるいずれかの航空基地、港湾、街ヘクス上空のエンジェル16の高度に、旋回状態でセットアップしなければならない。早期RAFユニ

ットは、プレイ開始時に6ゲームターン（30分）の航続力を使用した状態で、地図上にセットアップされる。

後続ユニットは、所属航空基地（または前進航空基地）から4ヘクス以内に、エンジェル8の高度でセットアップする。すべての後続RAFユニットは、プレイ開始時に、2ゲームターン（10分）の航続力を使用済みである。

特別ルール

(a) 史実空襲部隊表で(¶)の記号が印刷されたユニットは、低空空襲部隊として使用できる。

(b) ルフトヴァッフェプレイヤーは近接護衛任務に、Me 110ユニットのみを割り当てることができる。

(c) Biggin Hill または Hornchurch セクターの1個スコードロンが、Lympne、Hawking、Manston 航空基地のうち1カ所を、前進航空基地として使用できる。このスコードロンは、前進航空基地でプレイを開始する必要はない。

(d) Hornchurch セクターの1個スコードロンについて、Rochford を前進航空基地として割り当てて必要がある。このスコードロンは Rochford でプレイを開始しなければならない。

(e) RAFユニットはバルボを編成できない。

シナリオ3 RAF戦闘序列表

スコードロン（機種）、所属航空基地の順でリストされている。状態欄には、そのユニットがV字隊形や低練度であるかどうか、またはHF、VHFの無線の種別について記載してある。

（戦闘序列表は英文ルール参照）

戦闘序列表ノート

「デファイアントの抗戦」の選択ルールを使用する場合、第603スコードロンを第264スコードロン（デファイアント）〔V字隊形、HF無線〕と置き換える。

「ポーランド人の訓練」の選択ルールを使用する場合、第303ポーランドを取り除く。

Duxford ウイングの構成についてのダイス判定では、17ページ（英文ルール36ページ）の表を使用する。

シナリオ3 史実空襲部隊表

AからUUまでのチットの中から、1枚から2枚のチットを引く。勝利ポイント範囲は16から28までである。

（史実空襲部隊表は英文ルール参照）

空襲部隊表ヒストリカルノート

1. この空襲部隊の実際の目標は判明していない。リストされた目標は、最も可能性の高い推測である。空襲部隊は Canterbury 付近で爆弾を投棄した。

2. この空襲部隊は、(RAFが使用していなかった) Ramsgate 飛行場を標的としたものとみられるが、市街地の一部も爆撃した。
3. この空襲部隊は目標に到達せず、攻撃を行わず海上で引き返した。その爆撃機は、空襲阻止のため待ち構えていたRAF戦闘機による攻撃の餌食となったと見られる。
4. この空襲部隊は、海峡を越えた後に2つに分離してしまい、目標に到達できなかった。一部の資料によると、Folkstone を攻撃する Erpro 210 もこの空襲部隊に加わっていたか、または別の部隊だが一緒に移動していた可能性がある。
5. このうち Debden 1カ所のみが襲撃され、残る空襲部隊は目標に到達しなかった。
6. この爆撃機は、大規模なフライエヤークト作戦の犠牲となった。空襲部隊の実際の目標は知られていない。リストされた目標は、最も可能性の高い推測である。
7. この空襲部隊は目標への到達に失敗した。
8. Biggin Hill のみが攻撃を受けた。その他の爆撃機は目標の発見に失敗し、郊外に爆弾を投棄した。
9. Duxford への空襲部隊は目標を誤認し、付近の村落を爆撃した。
10. この空襲部隊の一部は、その代替目標を爆撃した。
11. Tilbury は都市部から遠く離れていたにもかかわらず「ロンドン」の一部とみなされ、ベルリン空襲への報復として爆撃された。
12. この空襲部隊は撃退され、目標に達せなかった。
13. これらの空襲部隊の多くは、目標に到達する前に引き返した。
14. 爆撃機が戦闘機に撃墜された結果、フライエヤークトとして作戦したものと思われる。

シナリオ3 キャンペーン出撃率

1日のゲーム数	出撃率
4	1-2チットで1ゲームをプレイ：V P範囲は16-28 1-2チットで2ゲームをプレイ：V P範囲は9-19 1チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は1-16
3	1-2チットで1ゲームをプレイ：V P範囲は16-28 1-2チットで1ゲームをプレイ：V P範囲は9-19 1チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は1-16
2	1-2チットで1ゲームをプレイ：V P範囲は16-28 1チットで1ゲームをプレイ：VP範囲は1-16

シナリオ3 選択ルール

これらのルールは、両プレイヤーが同意した場合のみ使用する。使用した場合、ゲームバランスに影響を与える場合がある。ルフトヴァッフェ計画フェイズの開始時に、これらの選択ルールのうち1つ以上を選択するか、ダイスを2つ振って、以下の表を参照して結果を適用する。

ダイス目 結果

- 2 **Kent チェインホームの電源喪失**：このシナリオでは、Pevensey、Fairlight、Beachy Head、Rye、Dover、Foreness、Whistable のRDF基地は、機能停止状態となる。
デザインノート：8月30日に主電源が故障したことで、Kent レーダーチェインホームの大半は、一時稼働を停止した。
- 3-4 **ポーランド人の訓練**：第303ポーランドスコードロン（ハリケーン）をプレイから取りく。
デザインノート：第303スコードロンは、この戦いの期間の前半には訓練中だった。しかし、8月30日に訓練中のフライトによるドイツ軍空襲部隊との交戦が偶発した際に、部隊は作戦状態にあることを宣言した。
- 5 **デファイアントの抗戦**：Hornchurch セクターの第603スコードロン（スピットファイア）を、第264スコードロン（デファイアント）と置き換える。第264スコードロンはV字隊形で、HF無線を使用し、Manston を前進航空基地として使用できる。
デザインノート：第264スコードロンは、8月22日に Hornchurch へ移動した。しかし、数日間の戦闘で、この準備不足のデファイアント部隊は激減し、8月28日の後に、第603スコードロンと交替させられた。
- 6-7 **機関砲装備のスピットファイア**：第19スコードロン、及び同スコードロンに配備されたフライトは、戦闘力値が1減少する。
デザインノート：第19スコードロンのスピットファイアは、設計ミスのため故障を繰り返した20ミリ機関砲を搭載していた。スコードロンは失意の下、機関銃装備のスピットファイアで飛行するため、9月4日に撤退した。
- 8 **ゲーリングの近接護衛命令**：Me 109戦闘機ユニットも、近接護衛任務に割り当てることができる。
- 9 **後続警戒部隊**：RAFプレイヤーは、早期警戒表で指定された後続スコードロンを、早期スコードロンとして配置することができる。ただし、こうしたスコードロンはプレイ開始時に、18ターン（1時間30分）の航続力を消費しているとみなす。
- 10 **Biggin の被爆**：Biggin Hill 航空基地の容量は1減少する。1個 Biggin スコードロンを、Gravesend または West Mailling 衛星航空基地に再配置する。
デザインノート：Biggin Hill は繰り返し爆撃を

受けた。

1 1 管制官の即応：セットアップ時の編成カウンターの合計戦力が140+以上の場合、早期警戒表の結果に、3個「後続」スコードロンを加える。

1 2 **Biggin 行動不能**：上記の「Biggin の被爆」ルールを適用する。加えて、Biggin Hill のセクター作戦室は機能停止状態となる。Biggin Hill のスコードロンを、キャンペーンルール23.2.3に従って、別のセクターに再配置する。
デザインノート：Biggin Hill の作戦室は、8月31日と9月1日に2度の直撃を受け、作戦を停止した。しばらくの間、Biggin のスコードロンは隣接するセクターへの再配置を強いられた。

シナリオ 4：KNOCKING'EM FOR SIX

背景

「すべての消防車を送れ。これは猛火による虐殺だ」
—Plimlett ロンドン防火旅団消防将校

9月7日、2つの大規模なドイツ軍航空部隊がイングランドを襲撃した。この部隊は航空基地を回避し、ロンドンのドックへ真っ直ぐに向かい、爆弾の雨を降らせ、都市の生命線である補給線に焼夷弾を投下した。ロンドンには炎上した。

この戦略の変更について、ルフトヴァッフェ内部では激しい議論が巻き起こった。RAFへの何週間もの攻撃の後にも、イギリスは未だに降伏していなかった。ケッセルリンク元帥の第2航空艦隊は、その首都の機能を停止させる点に攻撃の主軸を移すことを主張した。しかし、彼のカウンターパートである第3航空艦隊のシュペルレ元帥は、戦闘機コマンドの航空基地を優先的に叩くべきだと訴えた。ロンドンへの攻撃はRAF戦闘機に迎撃を強いることになり、これを撃墜することができることを論証することで、「スマイリング・アルベルト」ケッセルリンクが論争に勝利した。

RAF戦闘機は確実にその数を増やしていた。第12グループの「ビッグウイング」バルボでさえ、ロンドン空襲の頃には編成が可能な状態になっていた。クライマックスは、ロンドンへの大規模な空襲部隊が絶大な損失を被った9月15日に訪れた。これにより、航空機の大集団による日中の空襲でイギリスを打ち負かすという試みは終わりを告げた。RAFの対応が限定される夜間における「ブリッツ」の試みが開始され、その勢いを増していった。

シナリオの詳細

日時：1940年9月7日から30日までの間。
海峡哨戒レベル：高レベル

航空艦隊：3/2航空艦隊ユニットは、第3航空艦隊と第2航空艦隊として使用可能。

RAF対応レベル：18

RAF空襲部隊マッチング：3

ダミー編成カウンター：1gカウンター2個

早期警戒

RAFセットアップフェイズに、上空でセットアップする準備完了スコードロンの最大数を決めるため、地図上の編成カウンターの合計戦力をチェックする。

戦力	スコードロン	
	早期	後続
0+から90+	0	0
100+から170+	2	4
180+から250+	3	4
260+から340+	3	6
350+以上	4	7

早期ユニットは、(例えVHF無線を搭載していても)HF無線範囲のヘクスにあるいずれかの航空基地、港湾、街ヘクス上空のエンジェル16の高度に、旋回状態でセットアップする。これらのユニットのうち2個を、望むならエンジェル20にセットアップしてもよい。早期ユニットはプレイ開始時に、6ゲームターン(30分)の航続力を使用した状態で、地図上にセットアップする。

後続ユニットは、所属航空基地(または前進航空基地)から4ヘクス以内に、エンジェル14の高度でセットアップする。後続RAFユニットはプレイ開始時に、2ゲームターン(10分)の航続力を使用した状態で、地図上にセットアップする。

特別ルール

(a) ルフトヴァッフェは阻塞気球の破壊または機銃掃射によるVPは獲得できない。機銃掃射による航空機の破壊のVPは獲得する。

(b) このシナリオでは、Erpro 210はCherbourgを基地とし、第3航空艦隊に所属する。

(c) 2つの目標がリストされている時に、爆撃機を2個以上の別々の空襲部隊に分割する場合、各目標に最低でも3分の1の爆撃機を割り当てる必要がある(例外：DDの空襲部隊では、少なくとも3個爆撃機グループがFiltonを攻撃しなければならない)。

(d) ルフトヴァッフェ空襲部隊が2倍を超えるマッチング[22.1.1]を受けているか、または空襲部隊のすべての戦闘機護衛が失われた場合(例えばすべての護衛が緊急離脱する)、その空襲部隊は代替目標へと目標転換する。

例：He 111の2個グループから成る、目標への進路途中の空襲部隊が、6個スコードロンから攻撃を受けた。この時点で、空襲部隊は代替目標に転換する。

(e) 護送船団カウンターをヘクス1837に配置する。

(f) 第12グループの使用可能スコードロンを準備完

了とするためのダイス判定の際には、各管理フェイズに、すべてのスコードロンについて1回のみダイスを振る。成功した場合、第12グループのすべてのユニットは準備完了状態となる。

(g) 第12グループユニットがスクランブルする場合、第12グループのすべてのスコードロンから成るバルボを編成しなければならない。このバルボは別の場所へと移動する前に、Duxford または Fowlmere 航空基地の上空で集合しなければならない。

第242スコードロンがいる場合には、常にウイングリーダーとなる。第242スコードロンを含むウイングは、命令カウンターをヘクス列23××の南に置くことができる〔20. 3. 2〕。

第12グループのバルボは、スクランブル制限の目的では、1個スコードロンとして数える。ある1個ユニットがスクランブル命令を受けたら、ウイングのその他のすべてのユニットは、最も早い機会にスクランブルを行う必要がある。

(h) RAFプレイヤーは、スクランブル制限を計算する場合に、編成カウンターの戦力に発見済み空襲部隊の戦力を加えることができる〔20. 1. 1〕。

例：100+の1個空襲部隊が、60+の編成カウンターとともに発見されている。スクランブル制限は3となる。

さらに、空襲部隊と編成カウンターの発見済み合計戦力が300+となるか、5個グループ以上が視認されている場合には、スクランブル制限は4に増加する。

(i) ルール20. 3. 1の、第10、第11グループの協力が適用される。

シナリオ4 RAF 戦闘序列表

スコードロン (機種)、所属航空基地の順でリストされている。状態欄には、そのユニットがV字隊形や低練度であるかどうか、またはHF、VHFの無線の種別について記載してある。

(戦闘序列表は英文ルール参照)

戦闘序列表ノート

「空襲部隊の追跡」の選択ルールを使用する場合、第421フライト (スピットファイア) [VHF] を追加する。

「Bristol の防衛強化」の選択ルールを使用する場合、第504ノッティンガム州スコードロン (ハリケーン) [V字隊形、HF] を、North Holt セクターから Filton 航空基地へ再配置する。

Duxford ウイングの構成についてのダイス判定では、英文ルール36ページの表を使用する。

シナリオ4 史実空襲部隊表

AからTTまでのチットの中から、1枚か2枚のチットを引く。勝利ポイント範囲は14から56までである。

(史実空襲部隊表は英文ルール参照)

空襲部隊表ヒストリカルノート

1. この空襲部隊は、防衛戦力が強力だったため、目標をその代替目標へと転換した。
2. この空襲部隊の半数は、Canterbury 上空でその爆弾を投棄した。
3. この空襲部隊は分割され、その大半は爆弾を郊外にばら撒いた。
4. Woolston には、スピットファイアを製造する工場があった。
5. Peewit 護送船団は攻撃を受け、護衛の掃海艇 HMS Atherstone は航行不能となった。
6. この空襲部隊は、CravenCottage におけるフルハム対アーセナルのサッカーの試合を、プレイ再開まで82分間中断させた。結果はガンナーズが0-1で勝利した。空襲はその週の土曜日にも、White Hart Lane でのトットハムホットスパーズ対チェルシーの試合を、15分間のプレイの後に中断させた。試合は75分後に再開され、最終的にスパーズが3-2でチェルシーを倒した。
7. 天候のため、この空襲部隊はその目標を転換し、Bromley-by-Bow ガス工場の周辺地域を爆撃した。
8. この空襲部隊の正確な目標は不明確であり、爆弾はロンドンの南東の広範囲にまき散らされた。
9. Woolstone スピットファイア工場への最も効果的な攻撃だった。この工場での製造は一時的に中断された。
10. RAF の頑強な抵抗に遭い、これらの爆撃機は多数の爆弾を投棄し、最終的に Maidstone への焼夷弾攻撃を行った。
11. この期間の多くのルフトヴァッフェの攻撃と同様に、爆撃目標に関してはわずかな資料しか残されていない。
12. この空襲部隊は Wight 島と Selsey Bill の間で迎撃された。爆撃機が海上に爆弾を投棄していたのが目撃されている。
13. 空襲部隊は目標に到達せず、爆撃が南海岸沿岸に投下された事実もないと思われる。
14. この空襲部隊は大打撃を受け、目標到達前に引き返した。
15. 雲によって爆撃機の無線受信が妨害され、迷走したものとみられる。
16. RAF の猛攻を受け、この空襲部隊は Sherborne 近郊に爆弾の大半を落下させた。

シナリオ4 キャンペーン出撃率

1日のゲーム数	出撃率
4	1-2チットで2ゲームをプレイ：V P範囲は14-56。4ゲームのプレイは行わず、2ゲームのみをプレイする。
3	1-2チットで1ゲームをプレイ：V P範囲は14-56 1チットで1ゲームをプレイ：VP範

囲は1-14
3ゲームのプレイは行わず、2ゲームのみをプレイする。

2 1チットで2シナリオをプレイ：VP
範囲は1-14

シナリオ4 選択ルール

これらのルールは、両プレイヤーが同意した場合のみ使用する。使用した場合、ゲームバランスに影響を与える場合がある。ルフトヴァッフェ計画フェイズの開始時に、これらの選択ルールのうち1つ以上を選択するか、ダイスを2つ振って、以下の表を参照して結果を適用する。

ダイス目 結果

2-6 **Bristolの防衛強化**：第504スコードロン（ハリケーン）は、第11グループのNorthholtセクターから、第10グループのFiltonセクターのFilton航空基地へと再配属される。同スコードロンはシナリオを準備完了状態で開始する。
デザインノート：Bristolへの空襲は、その防衛のためにスコードロンを派遣する必要があると、ダウディングに確信させた。

7-8 **RDFのジャミング**：すべてのRDFの発見チェックにおける戦力値の結果に1を加える（発見値が0の場合は、1を加えない）。
デザインノート：ドイツ軍は9月9日に、チェインホームレーダーシステムへの妨害電波の発信を開始した。それによる混乱は短期間しか続かず、作戦に与えた影響はわずかだった。

9 **空襲部隊の追跡**：RAFプレイヤーは、Hawkingeを基地とし、Kenleyセクターの指揮下にある第421フライトを受け取る。第421フライトのすべてのルールを適用する〔20.4〕。
デザインノート：RAFの戦闘機分隊-第421フライトの前身-は、ヤーボ空襲部隊に対抗するために、9月の終わり頃に初めて投入された。

10-12 **Baderの大規模ウイング**：編成カウンターの合計戦力にかかわらず、早期警戒表の結果は12スコードロン（早期5、後続7）とする。これらの12個スコードロンに加えて、RAFプレイヤーは第12グループのバルボ〔特別ルール（g）を参照〕を、Duxford航空基地上空のエンジェル10に、旋回状態でセットアップすることができる。バルボは4ゲームターン（20分）の航続力を消費しているとみなす。

シナリオ5：OWZAT!

背景

イギリスに対する夜間のブリッツが続く一方で、日中

の戦闘は次第に減っていった。10月から年末までの間には、ルフトヴァッフェの昼間攻撃は、主に戦闘爆撃機（ヤーボ）によって実施された。爆弾積載のMe109とMe110が高高度を飛行し、その爆弾を投下した。時には2個または3個のこうした空襲部隊が、次々にイングランド上空へと発進した。この間断のない攻撃は、RAFの状態を不安定にし続けるとともに、その守勢を継続させることを意図したものだ。ルフトヴァッフェ戦闘機パイロットはこの新たな戦術を嫌悪し、モラルを破壊するやり方だと訴えた。

ヤーボとともに、Ju87シュトゥーカ急降下爆撃機が、英仏海峡とテムズ河口域での船舶攻撃のために、戦列に復帰した。その後、この空戦を戦うには明らかに練度、装備ともに劣った、派手な色をしたイタリア軍の航空機部隊が前線に送られてきた。彼らの介入は不幸な結果に終わり、11月11日には壊滅状態に追いやられた。

10月31日に戦闘の終結が宣言されたが、ルフトヴァッフェは1941年に入っても空襲を継続した。11月には、RAFの勝利の立役者であるダウディング大将与、右腕だった第11グループのキース・パーク少将がその職を解かれ、敵に対する攻勢を実行するための司令官と置き換えられた。次の大航空戦は、ヨーロッパ大陸上空で戦われることになる。

シナリオの詳細

日時：1940年10月1日から12月31日までの間。

海峡哨戒レベル：低レベル

航空艦隊：3/2航空艦隊ユニットは、第3航空艦隊と第2航空艦隊として使用可能。

RAF対応レベル：6

RAF空襲部隊マッチング：3

ダミー編成カウンター：1gカウンター1個

早期警戒

RAFセットアップフェイズに、上空でセットアップする準備完了スコードロンの最大数を決めるため、地図上の編成カウンターの合計戦力をチェックする。

戦力	スコードロン	
	早期	後続
0+から110+	1	0
120+から210+	2	0
220+以上	2	1

早期ユニットは、Kenley、Biggin Hill、Hornchurchセクターから選ぶ必要があり、Maidstone（ヘクス2028）上空のエンジェル16の高度に、旋回状態でセットアップする。早期ユニットはプレイ開始時に、12ゲームターン（60分）の航続力を使用した状態で地図上にセットアップする。

後続ユニットは、所属航空基地（または前進航空基地）から2ヘクス以内に、エンジェル8の高度でセットアップする。すべての後続RAFユニットはプレイ開始時に、

1 ゲームターン（5分）の航続力を使用しているとみなす。

特別ルール

（a）ルフトヴァッフェは機銃掃射または阻塞気球の破壊によるVPは獲得できない。機銃掃射による航空機の破壊のVPは獲得する。

（b）史実空襲部隊表で（¶）の記号が印刷されたユニットは、低空空襲部隊として使用できる〔9. 2. 3、16. 2. 3〕。

（c）ルフトヴァッフェ計画フェイズに、ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲チットを1枚、2枚、3枚のうち何枚引きたいかを決める。引いた枚数は、RAFプレイヤーに秘匿しておく。6. 4. 2の（a）=Erpro 210、（b）=同じヘクスの目標、（c）（e）=勝利ポイント範囲の制限は適用しない。

（d）チットを2枚以上引く場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは2枚目のチットによる部隊を編成する前に1枚目のチットによる空襲部隊を編成しなければならない、2枚目のチットによる部隊編成は3枚目による編成の前でなければならない（この制限は、編成〔9. 3. 2〕にのみ適用され、編成カウンターの配置には適用されない）。前の部隊の編成がプロットしてから4ゲームターン（20分）後まで、次の部隊の登場をプロットすることはできない。

（e）日時が薄暮の場合、チットは1枚のみ引くことができる。

（f）ルール9. 2. 7の例外として、空襲部隊はシナリオ開始から30ゲームターン（2時間30分）以内に編成することができる。

（g）第2航空艦隊の編成カウンターは、編成の4ゲームターン前ではなく、1ゲームターン前に配置される。

（h）ヤーボによる爆撃の際には、天候、低空爆撃、急降下爆撃のコラム修正のみを適用する（迷走している場合のコラム修正は適用されない。ただし空襲部隊が代替目標に転換する場合の、航路のダイス判定は行う必要がある）。

（i）イタリア軍戦闘機ユニットは、低練度状態であるとみなす。

（j）ルフトヴァッフェセットアップフェイズに、護送船団カウンターを、地図上のヘクス1736、2332、2936に置く。

（k）早期警戒ユニットに加えて、RAFは第421フライトを、イングランド上空のいずれかの陸上または沿岸線ヘクスに、エンジェル16でセットアップできる〔20. 4〕。プレイ開始時に、第421フライトは、9ターン（45分）の航続力を消費しているとみなす。第421フライトは、RAF対応レベルの対象として数えない。

（l）編成カウンターまたは発見済みの空襲部隊が地図上に置かれているランダムイベントフェイズに、RAFプレイヤーは、ランダムイベントダイス判定の結果に加えて、集団スクランブルのランダムイベントを宣言することができる。RAFプレイヤーはこれを1回のみ行え

る。

（m）第12グループのウイングは、ヘクス列23××の南に命令カウンターを置くことができる〔20. 3. 2〕。

シナリオ5 RAF戦闘序列表

スコードロン（機種）、所属航空基地の順でリストされている。状態欄には、そのユニットがV字隊形や低練度であるかどうか、またはHF、VHFの無線の種別について記載してある。

（戦闘序列表は英文ルール参照）

戦闘序列表ノート

第73スコードロンの選択ルールを使用する場合、第73スコードロン（ハリケーン）〔V字隊形、VHF〕を、Debden セクターの Castle Camp 航空基地に追加する。

シナリオ5 史実空襲部隊表

AからSSまでのチットの中から、1枚から3枚のチットを引く。このシナリオには勝利ポイント範囲は存在しない。特別ルール（c）を参照。

（史実空襲部隊表は英文ルール参照）

空襲部隊表とヒストリカルノート

1. この空襲部隊の編成は遅れた。Me 109が早期に帰還しなければならなかった結果、Me 110のみが護衛となった。

2. 第2爆撃航空団から来た爆撃機が確認された。

3. G 50とMe 109は、悪天候のため空襲部隊編成に失敗した。その後、戦闘機に護衛されたイタリア軍の攻撃は、大打撃を被った。

シナリオ5 選択ルール

これらのルールは、両プレイヤーが同意した場合のみ使用する。使用した場合、ゲームバランスに影響を与える場合がある。ルフトヴァッフェ計画フェイズの開始時に、これらの選択ルールのうち1つ以上を選択するか、ダイスを1つ振って、以下の表を参照して結果を適用する。

ダイス目 結果

1-3 **第73スコードロン**：第73スコードロン（ハリケーン）を、Debden セクターの Castle Camp 航空基地にセットアップする。同スコードロンは使用可能状態でシナリオを開始する。状態はV字隊形、VHFである。

デザインノート：第73スコードロンは、日中の戦闘に参加しない夜間戦闘機部隊だった。この選択ルールは、この部隊を日中の要撃に使用

できるようにしたものである。

- 4-5 **第87スコードロン**：第87スコードロン（ハリケーン）の低練度状態を取り消す。
デザインノート：*Filton* セクターのすべてのスコードロンは、訓練中のパイロットと休養中のベテランパイロットで構成されていて、戦闘の準備ができていないことを意味する、分類「B」または「C」のスコードロンだった。この史実選択ルールは、唯一の分類「B」部隊である第87スコードロンが、短時間で分類「A」状態へと成長した史実を想定したものである。
- 6 **VHFへの転換の完了**：すべてのRAFスコードロンはVHF無線を使用する。

シナリオ5 キャンペーン出撃率

1日のゲーム数	出撃率
4	1-3チットで1ゲームをプレイ。 1チットで3ゲームをプレイ。
3	1-3チットで1ゲームをプレイ 1チットで2ゲームをプレイ。
2	1-3チットで1ゲームをプレイ。 1チットで1ゲームをプレイ。

クイックスタートシナリオ

クイックスタートシナリオは、すべてのセットアップ情報を提示することで、プレイヤーが短時間でプレイを始められるようにデザインされている。これらのシナリオでは、計画とプロットを含む事前の準備が指定されている。RAFをプレイするプレイヤーは、シナリオの内容を見ないでおいの方がいい。

クイックスタートシナリオは、実在した史実の空襲部隊に基づいており、戦闘序列表には、実戦に参加した部隊の情報がリストされている。

クイックスタートシナリオは、このゲームのために用意されたものである。今後さらに、追加のシナリオがGMTゲームによって雑誌などに掲載される予定である。

クイックスタートシナリオのフォーマット

クイックスタートシナリオには、以下の情報が記載されている。

- ・シナリオにかかる予想プレイ時間
- ・シナリオの史実上の日付
- ・シナリオにおける日時と太陽の方角
- ・天候カウンターとその配置
- ・プレイに適用される追加特別ルール
- ・空襲チット、VP合計、対応レベル
- ・空襲部隊及びそのプロット進路。空襲部隊の情報には編成ダイス判定の結果が含まれているとみなし、クイックスタートゲームで編成ダイス判定は不要である。
- ・地図上に配置するルフトヴァッフェユニット
- ・海峡哨戒ユニット

- ・ダミー編成カウンター
- ・RAFのセットアップ

クイックスタートシナリオは前記した各シナリオに基づいているため、すべてのルールと特別ルールは、各シナリオのものを使用する。

クイックスタートシナリオのセットアップ

このシナリオでは、計画のほとんどは既に完了している。プレイヤーはゲーム前の段階で以下を実施する。

日時フェイズ：クロックと太陽カウンターを、シナリオ情報の指示に従い配置する。航空写真カウンターを、航空写真トラックの良好ボックスに配置する。VPカウンターを0の位置に配置し、RAF対応カウンターをシナリオの指示に従い配置する。

天候決定フェイズ：天候カウンターをシナリオの指示に従って配置する。

ルフトヴァッフェ計画フェイズ：シナリオにはルフトヴァッフェの計画のリストと説明が記載されている。計画に従ってログシートに書き込みを行う。

ルフトヴァッフェセットアップフェイズ：ルフトヴァッフェプレイヤーは使用するユニットを選び出し、空襲ディスプレイと海峡哨戒ディスプレイに配置する。リストされたすべての空襲部隊が編成カウンターを持つものとして、編成カウンターを配置する。

RAFセットアップフェイズ：RAFプレイヤーは、リストされたスコードロンをトートボード上と地図上に配置し、ログシートに書き込みを行う。

プレイの開始：シナリオのプレイを開始する。

クイックスタートA：FIRST TEST

背景

ルフトヴァッフェはその「餌食」として、ドーバー海峡を通過する護送船団に目を付けた。ゲーリングから配下司令官への船団攻撃の命令を受け、第2爆撃機航空団のOberst Johannes Fink 准将は、速やかにドルニエによる襲撃部隊を編成した。

午後1時半の少し前に、70機以上の航空機から成る部隊が、Calaisの南方で編成中であるのが発見された。第32スコードロンの1個フライトが、4個スコードロン以上の航空機がスクランブルするまでの間、護送船団上空での旋回を命令された。両部隊が遭遇した時点で、数においてはルフトヴァッフェが優勢だったが、RAFは早期警戒の結果、高度の利点を有していた。

シナリオの詳細

シナリオの長さ：プレイ時間は1時間以下である。

シナリオ：このシナリオは、シナリオ1に基づいた、セットアップ準備済みのシナリオである。

日付：1940年7月10日

日時：午後1時半 太陽：南西

天候カウンター：横風は吹いていない。

すべての天候ゾーンには、エンジェル4に部分的な雲があるとみなす。記憶補助のため、天候カウンターB1を表側の好天面にして、ドーバー海峡に配置する。

特別ルール：空襲チットAの目標ヘクスは1736であり、VPは9である。これは、シナリオ1にリストされた目標ヘクス及びVPとは異なる。

第56スコードロンは、Manstonの前進航空基地に所属している。

ルフトヴァッフエの計画とセットアップ

RAFプレイヤーはこの項を読んでも構わない。

空襲チット：A

合計VP値（対応レベル）：VP9（RL3）

空襲チットAで敵性空襲部隊01を編成

ルフトヴァッフエ計画の概要：ドイツ軍は、Me109とMe110の両方を護衛とした、単一の空襲部隊として襲撃する。爆撃機は攻撃を隠蔽するためにエンジェル4の雲を利用し、この高度から護送船団に急降下爆撃を執行する。攻撃時に急降下爆撃コラム修正を受けられない点に注意すること。空襲チットAのVPは、これに応じて調整されている（特別ルール参照）。

空襲部隊の解説

以下のリストでは、空襲部隊の目標と計画について記している。ユニットについては、識別名称（任務）、高度の順で記載している。戦闘機の帰還時間は、□内に記載した。

敵性空襲部隊01

編成：Hermelingen、1341：午後1時半。開始時に、編成カウンターと100+の戦力カウンターを置く。

目標：ドーバー海峡（護送船団）、1736

ユニット：III KG2（爆撃） エンジェル4

III ZG26（近接護衛） エンジェル4 [午後4時25分]

I JG51（上空援護護衛） エンジェル8 [午後3時5分]

海峡哨戒部隊

海峡哨戒部隊は存在しない。

ダミー編成カウンター

このシナリオでは、ダミー編成カウンターは配置しない。

ルフトヴァッフエ計画地図

英文ルール参照。

RAFのセットアップ

このシナリオでRAFは、第32、第56、第64、第74、第111スコードロンのみを使用する。その他

のRAFユニットはセットアップしない。

第32スコードロン（ハリケーン）はフライトとして配置する。「C」フライト（ハリケーン）を、ヘクス1736の護送船団上空のエンジェル10に、旋回状態で配置する。このフライトはプレイ開始時に、6ゲームターン（30分）の航続力を消費している。さらに「D」フライト（ハリケーン）を、トートボード上のBiggin Hill航空基地に、使用可能状態で配置する。

第74スコードロンは、エンジェル8でHornchurch航空基地から2ヘクスの範囲内にセットアップする。第111スコードロンは、エンジェル8でCroydon航空基地から2ヘクスの範囲内に配置する。これら両ユニットはプレイ開始時に、2ゲームターン（10分）の航続力を消費している。

第56スコードロンは、エンジェル0でManston航空基地にセットアップする。このユニットはプレイ開始時に、1ゲームターン（5分）の航続力を消費している。

第64スコードロンは、トートボード上のKenley航空基地に、準備完了状態で配置する。

RAF対応カウンター

プレイ開始時に、RAF対応カウンターを3.5の位置にセットする。

史実の戦闘

第32スコードロンは、雲に隠れたドルニエを発見するのに苦心した。しかし、爆撃機が「餌食」の護送船団に接近した際に、第111スコードロンによる正面からの奇襲を受け、その隊形は崩れた。第2爆撃航空団の爆弾1発のみが命中し、700トン級のスループ船が撃沈された。その間に、空襲部隊をフランスに追い返すために、第56スコードロンがMe110に襲いかかり、遅れて第64スコードロンが到着した。

空襲部隊が3機のMe110と3機のDo17、1機のMe109を失ったのに対し、RAFの犠牲は1機のみ（第111スコードロンのP/O Higgs機）だった。空襲部隊は襲撃に失敗しただけではなく、双発の駆逐戦闘機の問題点を暴露することになってしまった。

クイックスタートB：GOOGLY

背景

「鷲の日（アドラーターク）」の朝、ルフトヴァッフエには混乱が生じていた。天候のため朝の空襲は取り消されたが、一部の部隊は呼び戻されるのに失敗し、損失を受けた。午後には天候は回復したように見え、「ビッグ・リック」は再度決行された。この間は、RAFの防衛を拡散させることを狙った第2航空艦隊と第3航空艦隊の同時攻撃を調整し直すためには、あまりにもわずかな時間でしかなかった。

シナリオの詳細

シナリオの長さ：プレイ時間は5－6時間前後である。
シナリオ：このシナリオは、シナリオ2に基づいた、セットアップ準備済みのシナリオである。

日付：1940年8月13日

日時：午後3時半 **太陽：**南西

天候カウンター：横風は吹いていない。

以下の天候ゾーンの表に従って、天候カウンターを配置する。「面」の欄では、カウンターを良好、悪天候のどちらの面で配置するかを指定している。

ゾーン	カウンター	面
Filton	B 8	良好
Middle Wallop	B 2	良好
Tangmere	Y 4	良好
Northholt	Y 8	悪天候
Debden	Y 3	悪天候
North Weald	B 1 2	悪天候
Hornchurch	B 1 0	良好
Biggin Hill	G 2	良好
Kenley	B 9	良好
Duxford	G 6	良好
London	Y 6、Haze0-4 (Y 6)	良好
English Channel	G 1	良好
Straits of Dover	B 6	良好
North Sea	B 3	良好
France	G 8	良好

特別ルール：シナリオ2の通常ゲームの3枚ではなく、このゲームでは空襲チット4枚を使用する。

午後3時45分のランダムイベントフェイズに、ダイス結果のイベントに加えて、「天候の変化」のランダムイベントを適用する。

Detling を含むヘクス2029については、Biggin Hill 天候ゾーンの天候を常に適用し、Hornchurch 天候ゾーンの天候は無視する。

シナリオ2の「Eastchurch の第19スコードロン」の選択ルールを使用する。このスコードロンは、準備完了状態で Eastchurch にセットアップしなければならない。

シナリオ2の「Ventnor 被爆」の選択ルールを使用する。

第3航空艦隊のすべての戦闘機は、Cherbourg を基地とする〔17. 1. 3〕。

ルフトヴァッフェの計画とセットアップ

RAFプレイヤーはこの項を読んではならない。英文ルール35ページのルフトヴァッフェ計画地図も同様である。

空襲チット：M、N、O、P

合計VP値 (対応レベル)：VP 74 (RL 16. 5)

空襲チットMで敵性空襲部隊01、02、03を編成

空襲チットNで敵性空襲部隊04、05、06を編成

空襲チットOで敵性空襲部隊07、08、09を編成

空襲チットPで敵性空襲部隊10を編成

ルフトヴァッフェは第2、第3航空艦隊を同時に発進させた共同攻撃を行う。以下はルフトヴァッフェによる史実の計画である。

第3航空艦隊の計画の概要：Ju 87シュトゥーカは、先導役のフライエヤークトとともに、Warmwell と Yeovil を攻撃する。護衛付きの3個の強力な爆撃機部隊が、内陸奥にある第10、第11グループの航空基地を攻撃する。

第2航空艦隊の計画の概要：Erpro 210はRochford 飛行場を急襲するため発進する。護衛を付けないJu 87の2個グループは、Detling の航空基地と、Rochester の航空機工場へ向かう。これらの部隊を、航空団戦力(3個グループ)のMe 109フライエヤークトが先導する。

空襲部隊の解説

以下のリストでは、空襲部隊の目標と計画について記している。ユニットについては、識別名称(任務)、高度の順で記載している。戦闘機の帰還時間は、□ 内に記載した。

敵性空襲部隊01

編成：Cherbourg：午後3時半。開始時に、編成カウンターと30+の戦力カウンターを置く。

目標：Boscombe Down、1709

代替目標：Southampton、1312

ユニット：ILG1 (爆撃) エンジェル16

IJG27、IIJG27 (上空援護護衛) エンジェル20 [午後4時55分]

敵性空襲部隊02

編成：Cherbourg：午後3時半。開始時に、編成カウンターと30+の戦力カウンターを置く。

目標：Middle Wallop、1710

代替目標：Southampton、1312

ユニット：IIILG1 (爆撃) エンジェル16

IZG2 (近接護衛) エンジェル16 [午後6時35分]

IIZG2 (上空援護護衛) エンジェル20 [午後6時35分]

敵性空襲部隊03

編成：Cherbourg：午後3時半。開始時に、編成カウンターと30+の戦力カウンターを置く。

目標：Worthy Down、1612

代替目標：Southampton、1312

ユニット：IIILG1 (爆撃) エンジェル16

IJG2、IIJG2 (上空援護護衛) エンジェル20 [午後4時55分]

敵性空襲部隊04

編成：Cherbourg：午後3時45分。午後3時40分に編成カウンターを置く。

目標：フライエヤークト。ヘクス1003で旋回。

ユニット：IJG53 (フライエヤークト) エンジェル24 [午後5時5分]

敵性空襲部隊05

編成 : Cherbourg : 午後3時50分。午後3時45分に編成カウンターを置く。

目標 : Warnwell、1003

代替目標 : Portland、0802

ユニット : I S t G 1 (爆撃) エンジェル14

II J G 5 3 (上空援護護衛) エンジェル18 [午後5時15分]

敵性空襲部隊05特別ルール: 目標の Warnwell に到達した時に、敵性空襲部隊05が代替目標に転換する場合、敵性空襲部隊06が分割されて Yeovil に飛行することはありません、敵性空襲部隊05とその後一緒に行動し、代替目標の Portland への攻撃を行う。

敵性空襲部隊06

編成 : Cherbourg : 午後3時50分。空襲部隊05として編成される (下記の計画ノート参照)。

目標 : Yeovil、1401

代替目標 : Portland、0802

ユニット : II S t G 2 (爆撃) エンジェル14

III Z G 7 6 (上空援護護衛) エンジェル18 [午後6時55分]

計画ノート: 敵性空襲部隊05と06は、単一の空襲部隊として一緒に編成される (結合した空襲部隊を表すために、敵性空襲部隊05カウンターを使用する)。空襲部隊は Warnwell に到達した時点で2つに分割され、敵性空襲部隊06はそのまま Yeovil へと向かう。

敵性空襲部隊07

編成 : Cap Gris-Nez : 1438、午後3時40分。開始時に編成カウンターを置くが、戦力カウンターは配置しない。

目標 : Detling、2029

代替目標 : Manston、2136

ユニット : IV L G 1 (爆撃) エンジェル14

敵性空襲部隊08

編成 : Coquelles : 1540、午後3時40分。開始時に編成カウンターを置くが、戦力カウンターは配置しない。

目標 : Rochester、2228

代替目標 : Manston、2136

ユニット : II S t G 1 (爆撃) エンジェル14

敵性空襲部隊09

編成 : Cap Gris-Nez : 1438、午後3時40分。開始時に編成カウンターと40+の戦力カウンターを置く。

目標 : フライエヤークト。ヘクス2129で旋回する。

ユニット : I J G 2 6、II J G 2 6、III J G 2 6 (フライエヤークト) エンジェル24 [午後5時]

敵性空襲部隊10

編成 : Calais : 1640、午後3時半。開始時に編成カウンターを置くが、戦力カウンターは配置しない。

目標 : Rochford、2530

代替目標 : Canterbury、2033

ユニット : Erpro 210 (爆撃) エンジェル12 [午後5時]

I Z G 2 6 (上空援護護衛) エンジェル16 [午後6時5分]

海峡哨戒部隊

海峡哨戒部隊は、I J G 5 4、II J G 5 4、2個Me 109スタッフエルで構成される。これらのユニットを、海峡哨戒ディスプレイ1、2、3、4にそれぞれ配置する。

ダミー編成カウンター

このシナリオでは、ダミー編成カウンターは使用しない。

ルフトヴァッフェ計画地図

英文ルールP35参照。

RAFのセットアップ

第65スコードロンを、エンジェル10で Dover に、旋回状態でセットアップする。同ユニットは6ゲームターン (30分) の航続力を消費している。

残るRAFユニットは、トートボード上の所属航空基地に、以下の準備状態でセットアップする。

スコードロン	航空基地	状態
第87スコードロン	Exeter	使用可能
第213スコードロン	Exeter	準備完了
第609スコードロン	Middle Wallop	準備完了
第152スコードロン	Warmwel	使用可能
第234スコードロン	Middle Wallop	準備完了
第249スコードロン	Boscombe Down	使用可能
第43スコードロン	Tangmere	準備完了
第601スコードロン	Tangmere	準備完了
第602スコードロン	Westhampnett	使用可能
第1スコードロン	Northholt	準備完了
第615スコードロン	Kenley	使用可能
第64スコードロン	Kenley	準備完了
第111スコードロン	Croydon	準備完了
第54スコードロン	Hornchurch	使用可能
第74スコードロン	Hornchurch	準備完了
第56スコードロン	North Weald	準備完了
第151スコードロン	North Weald	使用可能
第17スコードロン	Martlesham	使用可能
第85スコードロン	Debden	使用可能
第257スコードロン	Debden	準備完了
第32スコードロン	Biggin Hill	準備完了
第610スコードロン	Biggin Hill	準備完了
第501スコードロン	Gravesend	準備完了
第19スコードロン	Eastchurch	準備完了

RAF対応カウンター

プレイ開始時に、RAF対応カウンターを1の位置にセットする。

史実の戦闘

午後の攻撃は、北から来た雲によって、様々な結果となった。Rochford 航空基地を覆った厚い雲は、Erpro 210の爆撃を妨げ、II St G 1はRochesterの発見に失敗した。重大な戦果が達成されたのはDettligのみだったが、この飛行場は戦闘機コマンド航空基地ではなかった。

Yeovilに向かったシュトゥーカ空襲部隊は、目標への攻撃を強行すべきでないと判断し、I St G 1とともにPortland 海軍基地を攻撃することに変更した。第10グループ全体がこの攻撃の阻止のために飛び立ち、II St G 2の1個スタッフエルが壊滅した。その間に、Ju 88空襲部隊は、Southampton のドックに目標を切り替えたILG 1とともにHampshire を横切ったが、雲のためわずかな戦果しか上げられなかった。

この日の攻撃は結局、ルフトヴァッフェを失望させる不運な結果に終わった。

Duxford ウイング表

RAFセットアップフェイズに、ダイスを2個振り、以下の表を参照し、DUXFORD ウイングを構成する第12グループのスコードロンを決める。プレイするシナリオに該当する表を使用すること。スコードロンはDuxford (Dux'd) または Fowlmare (F'mere) 航空基地に所属する。

シナリオ3

ダイス	スコードロン	状態	基地
2-4	242 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	611 (スピットファイア) V字、HF	HF	Dux'd
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
5-6	242 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア)	HF	F'mere
7-10	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
11-12	611 (スピットファイア) V字、HF	HF	Dux'd
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere

シナリオ4

ダイス	スコードロン	状態	基地
2	302 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	616 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
3	302 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	74 (スピットファイア)	HF	F'mere
	611 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere

4-6	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
	242 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	302 (ハリケーン)	HF	Dux'd
7-8	616 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
	242 (ハリケーン)	HF	Dux'd
9	302 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	611 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
10-12	242 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	616 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere
	310 (ハリケーン)	HF	Dux'd
	19 (スピットファイア) V字、HF	HF	F'mere

ルフトヴァッフェ戦闘序列表：第

2 航空艦隊

グループ、航空団（航空機種）、所属航空基地の順でリストされている。§の記号が付いたユニットは、スタッフエル規模であることを意味している。

(戦闘序列表は英文ルール参照)

ルフトヴァッフェ戦闘序列表：第

3 航空艦隊

グループ、航空団（航空機種）、所属航空基地の順でリストされている。§の記号が付いたユニットは、スタッフエル規模であることを意味している。

(戦闘序列表は英文ルール参照)

ルフトヴァッフェ戦闘序列表：第

3 / 第2 航空艦隊

これらのユニットは、シナリオ1、2では第3航空艦隊に所属し、シナリオ3、4、5では、第3または第2航空艦隊に所属させることができる。右側の表は第2航空艦隊(LF 2)における所属航空基地を示している。グループ、航空団（航空機種）、所属航空基地の順でリストされている。§の記号が付いたユニットは、スタッフエル規模であることを意味している。

(戦闘序列表は英文ルール参照)

デザイナーズノート

英文ルール参照。

プレイのヒント

RAFプレイヤー

あなたの対応は、対応レベルによって制限されるため、敵による攻撃の規模と形態を確認することが重要となってくる。そうすることで、主要な脅威である爆撃機に集中することが可能になる。RDFとオブザーバー軍団によって、侵攻部隊の大まかな形態を識別することはできるが、積極的な前進防御を行えば、詳細な編成内容を確認することができる。

限られた部隊の運用には、細心の注意を払う必要がある。対応レベルを記録するとともに、いくつかの空襲部隊に直面しているのかを常に考慮すべきである。過度な対応には罰則がある点に注意すること。スクランブルは計画的に実施し、手当たり次第に行うべきではない。各部隊は、明確な役割を決めた上で発進させるべきだ。

ルフトヴァッフェが爆撃を行う前に、要撃できるように努めたい。空襲部隊のマッチングルールを適用している場合には、RAFはすべての空襲部隊に挑む必要がある。離れた航空基地のスコードロンは、戦闘に間に合わせるために、早めにスクランブルさせておく必要がある。目標の近くにいるスコードロンは、十分な高度を確保するために、やはり早めにスクランブルさせる。どういう組み合わせが必要であるかを考えて、可能な限り早期にスクランブルさせるべきかどうかを決めること。

大半のスコードロンは、戦闘の結果緊急離脱命令を受けることになるため、最良の高度からの攻撃（4-6エンジェル上空がベスト）でその潜在能力を最大限に引き出すとともに、できる限り太陽を利用したい。ルフトヴァッフェが内陸部の目標を空襲する場合には、部隊を集結させるために余分に時間を使うべきだ。フライエヤークト空襲部隊を回避することができれば、爆撃機の大半と対峙することが可能となるだろう。しかし、フライエヤークトはその場合、機銃掃射攻撃を仕掛けてくるだろう。フライエヤークトの機銃掃射は危険であり、再武装中の部隊がいるセクター航空基地上空で、スコードロンを旋回させるだけの価値はある。

強力な護衛が付いた空襲部隊の爆撃機への突破を果たすためには、要撃を繰り返して、護衛を次第にすり減らしていく必要があるだろう。護衛を回避して爆撃機の編隊を乱すには、1個スコードロンがあれば十分であり、決してあきらめないことが重要だ。

上空援護護衛への攻撃は、良好な戦術条件が揃った場合にのみ行うべきだろう（太陽側であり、爆撃機に向かうだけの十分な数のスコードロンが後続する場合など）。護衛による攻撃には、スピットファイアを割り当てるべきだ。

旋回と哨戒は、特定地点の防衛に有効であり、移動中のルフトヴァッフェを視認するための複数の機会を得ることができるが、遊撃するフライエヤークトには簡単に追い払われてしまうことになるため、必要に応じて掃

討戦闘機の進路外への方位命令を出すようにしたい。

重対空砲は、視認を補助することができる点を忘れないこと。

ウイングは強力な護衛を付けた空襲部隊に対抗するために有効だが、鈍重となるマイナス面がある。ウイングが必要な場合には、一緒に離陸するため同時に準備完了状態にしておく2個スコードロンを、あらかじめ計画しておくこと。可能な限り、スピットファイアとハリケーンユニットを組にさせるべきだ。そうしておけば、分離の結果が出た場合には、スピットファイアに護衛を引き受けさせることができる。バルボとして編成されたDuxfoed ウイングは圧倒的に強力となるが、反面より鈍重でもろくなる。計画する場合は、より慎重を期す必要がある。

後半のシナリオでは、ヤーボへの警戒が必要だ。一見するとフライエヤークトに見えるため、RAFが警戒を怠ると、ルフトヴァッフェに有効なVPを与えることになる。グループ戦力のErpro 210には、常に頭を悩まされることになるだろう。

ルフトヴァッフェプレイヤー

不作為のチット引きにより、ルフトヴァッフェのプレイはやりがいのあるものになるはずだ。あなたのゲームは、その計画の中にこそある。時間をかけた計画立案が報われることは多く、悪い計画を救う方法はない。単純な計画の方がよく機能するように思えるが、簡単に反撃を受けることにもなる。計画を複雑にした場合、ほぼ確実にどこかで狂いが生じるため、その前提で予測を立てておくべきだ。

ルフトヴァッフェが勝利するためには、良好な条件下で爆撃し、自軍の損害より大きい損失を相手に与える必要がある。爆撃機の爆撃前の混乱を回避することが最優先される。

計画立案時には、あなたの爆撃機が獲得できる最大のVPを確認した上で、勝利するために必要な得点と比較しておくこと。これにより、損失や高高度からの爆撃、海峡哨戒ユニットのフライエヤークトや護衛への転用によって、どれだけのVPを失う余裕があるのかを把握しておくことができる。

RAFが対応制限を超えた場合、ゲームの様相は大きく変化する。セクターを沈黙化させようとする予期せぬゲーム後半の脅威に対して、RAFはスクランブルするか、またはスコードロンが地上で撃破されるかの選択を強いられることになる。第2波の空襲部隊を保持しておくようにしたい。

あなたの攻撃計画を推測できないようにすることで、RAFにバランスの取れた対応をさせないことが重要である。一見するとバランスの悪いように思える空襲チットであっても、この点ではあなたに有利に働く。意外な編成や欺瞞、ブラフを駆使すること。RAFの目から見て、あなたの計画がどう見えているかを想像し、相手がどのような対応をしてくるかを推測すべきだ。

ダミー編成カウンターの使用計画は事前に立ておくこと。カウンターを説得力があるように配置したり、割り当てられたダミーを完全に使用していないように

見せることで、実際の空襲部隊をダミーであるように思わせることができる。

大規模空襲部隊はほぼ確実に発見されるが、護衛による強力な防御が可能となる。小規模空襲部隊を脅威と思わせたり、フライエヤークトであると誤解させられるかどうかは、発見の結果にかかっている。多数の小規模空襲部隊を編成すれば、RAFによる戦闘機の割り当てを困惑させることができるが、要撃に対しては脆弱となる。

進路上と目標の天候を頭に入れて、これを有利に利用すること。航路判定のために、陸標上空を通過する爆撃機の進路を確保するよう努めたい（テムズ川は、ロンドン中心部へ至る理想的な航行目標である）。

フライエヤークトは、ゲームを一変させるだけの可能性を秘めている。フライエヤークトがその機能を発揮すれば、爆撃機に到達する前に、RAFを壊滅させることができる。ただし、RAFがフライエヤークトを迂回することに成功した場合、空襲部隊は圧倒されることになる。戦闘機が足りない場合には、VP罰則を覚悟して、海峡哨戒グループを臨時のフライエヤークトとすべきかどうか検討すること。

フライエヤークトは、進路上をうまくカバーできるように、通常は可能な限り爆撃機に近い位置に配置する。その行動を予測できないようにしておくことが重要だ。低空を低速で移動させれば、フライエヤークトを爆撃機空襲部隊のように見せ掛けることができるが、RAFが簡単に上空を迂回することを許すことになる。

旋回は、特に爆撃目標上空で行う場合には有効だが、実施するとRAFプレイヤーに識別され、容易に回避されてしまうことになる。ただし、敵戦闘機を周辺に留め置くために、進路の最終段階で旋回を行うことは有効である。

爆撃機の直前に掃討戦闘機に目標ヘクスを通過させることで、旋回中のスコードロンを追い返そうにしたい。フライエヤークトの進路を航空基地または阻塞気球を通過するように設定することで、交戦しなかった場合でも、機銃掃射による追加VPを獲得できるようになる。フライエヤークトを「防壁」として使用すべきではない。この場合、RAFに簡単に推測され、回避されてしまう。

戦闘機の進路は、航続力を最低でも2ターンは戦闘に使用できるように設定すること。戦闘機が追撃に突入し、戦闘を行う場合を想定しておく必要がある。航続力の限界のため、どの時点で緊急離脱させる必要があるかを把握しておかなければならない。帰還の失敗は、戦闘機を失い、RAFにVPを与えることを意味する。

実施しない特別な理由がない限り、可能な限りすべての視認を試みるべきである。行動中のスコードロンとの交戦は、敵が爆撃機に到達する可能性を低下させる。一回の戦闘で複数のスコードロンを掃討することが可能なウイングとバルボへの視認は、特に最優先すべきだ。

長時間の追撃は避けた方がよい。敵を捕捉しきれない場合には、追撃を中止すること。

実体のある爆撃機には、近接護衛と上空援護護衛の両方を帯同させるべきである。

内陸奥への大規模空襲部隊には、通常は強力な護衛が必要となるが、可能な限りRAFを不意打ちできるよう

に心掛け、フライエヤークトはRAFの対応を妨害するために使用すること。

両プレイヤー

プレイヤーの手を離れた予測不可能な要素が多いため、航空戦闘の結果を予想することは難しい。プレイが進むにつれて、ゲームは混沌とした状況となっていくだろう。1日を通じてうまく機能した空襲部隊の計画や戦術が、次のプレイでは状況の変化によって無残な失敗に終わることもあり得る。

プレイの例

ゲームシステムを理解してもらうため、広範囲にわたるプレイの例を以下に記載する。

編成

プレイに先立ち、ルフトヴァッフェプレイヤーはルフトヴァッフェ計画フェイズに、敵性空襲部隊03の識別名称を付けた空襲部隊の、Hornchurch 航空基地への空襲をプロットする。その爆撃機部隊は、IKG76のDö17から成る。近接護衛にはII ZG26のMe110を、上空援護護衛にはII JG54のMe109を付ける。

敵性航空部隊03は、Calais（ヘクス1640）で午前11時10分に、エンジェル14の爆撃機グループと近接護衛、エンジェル18の上空援護護衛としてプロットされる。空襲部隊のログシートに記入した後、ルフトヴァッフェプレイヤーは戦闘機の帰還時間を計算する。

II ZG26のMe110の航続力は40ゲームターン（3時間20分）だが、編成地点であるCalaisは、Crey-en-Ponthieu（ヘクス0441）にあるグループの航空基地から12ヘクス離れているため、3ゲームターン（15分）が航続力から引かれる。ルフトヴァッフェ航続力表でグループの編成高度であるエンジェル14をチェックし、追加の2ターン（10分）を引く。II ZG26の最終航続力値は35ゲームターンまたは2時間55分となる。これを編成時間に足した結果、帰還時間は午後2時5分となる。

II JG54のMe109の航続力は20ゲームターン（1時間40分）である。その所属航空基地であるHermelighen（ヘクス1341）の編成地点からの距離は3ヘクスであるため、距離による航続力減少は発生しないが、編成高度がエンジェル18であるため、3ターン（15分）が引かれる。これにより、最終航続力は17ゲームターン（1時間25分）となり、帰還時間は午後12時35分となる。

図解（英文ルール参照）：II ZG26は編成ヘクスまで12ヘクス離れている。II JG54は3ヘクスである。

これらの帰還時間は、帰還地点については考慮していない。帰還地点が編成地点と同じヘクスなら、Me110の帰還時間はさらに3ゲームターン（15分）早まり、午後1時50分となる。Me109の帰還時間が早まる

ことはない。

この時点で、空襲部隊のプロットを行う。ルフトヴァッフェプレイヤーは、相手に秘匿して編成ダイス判定を行う。フランス上空の天候は好天だが、空襲部隊で最も低空にいるユニットがエンジェル14にいるため、ダイス目に1を加える必要がある。ダイスを2個振り9の目が出たが、修正されて10となる。結果は遅延2である。

空襲部隊は2ターン（10分）遅れた午前11時20分に編成された。ただし、戦闘機の帰還時間は変更されない。Me109にとってこの10分間の編成の遅れは、貴重な予備燃料が失われたことを意味する。

空襲部隊は第2航空艦隊から発進したため、午前11時に編成カウンターが置かれていたとみなされ、ゲーム開始時の編成フェイズに、地図上に編成カウンターを配置する。編成カウンターは、修正前の編成時間ではなく、最終的な編成時間に基づいて配置される点に注意すること。

ルフトヴァッフェ移動フェイズ

現在は、午前11時45分のルフトヴァッフェ移動フェイズである。爆撃機空襲部隊の敵性空襲部隊03は、フライエヤクト空襲部隊である敵性空襲部隊05の支援を受けながら、目標のKenleyに接近中である。RAFプレイヤーはこの空襲部隊の目標を知らず、このため第79スコードロンはBiggin Hill セクター航空基地上で旋回し、第54、第610、第616スコードロンは周辺に移動する方位命令を受けている。以前のゲームターンに、敵性空襲部隊05は第54スコードロンを視認しており、追撃中である。

図解（英文ルール参照）：図は、午前11時45分ターンのルフトヴァッフェ移動フェイズ開始時における状況である。ユニットの戦力と高度を表す状態カウンターが置かれている。

計画地図上での敵性空襲部隊03のプロットでは、ヘクス1925、1924を経由してKenleyにと向か、同セクター基地に達した時に、爆撃することになっている。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、移動に関する命令を選択することができる。敵性空襲部隊05は追撃中であり、このフェイズが追撃フェイズのいずれかに移動できる。ルフトヴァッフェプレイヤーは、爆撃機空襲部隊が移動する前に、空襲部隊05をこのフェイズに移動させることに決めた。空襲部隊05は、目標の第53スコードロンまで最も直線となる進路で移動する。この場合、攻撃を行える目標ヘクスの1925で移動を終える前に、ヘクス2026、1926を通ることになる。

ただし、ヘクス1925は第79スコードロンの旋回ゾーン内であるため、同スコードロンは必ず視認を試みなければならない。視認は、空襲部隊05が第54スコードロンを攻撃する前に行われる。視認するスコードロンと目標は、KenleyとBiggin Hillの天候ゾーンの境界線上にいる。Kenleyの天候は好天で、Biggin Hillはエ

ンジェル6に部分的な雲が存在する。雲の上の天候は好天であるとみなすため、視認に天候は影響しない。目標は発見済みであり、指揮下の第79スコードロンから1ヘクスの距離にある。航空写真カウンターは「不鮮明」ボックスにある。

RAFプレイヤーは発見カードを引いた上で、「好天（Fine）」の横列と、「不鮮明（Dg）」の縦列を交差させる。カード47の結果は4となった。この数値は目標との距離より大きいため、空襲部隊は視認される。

ルフトヴァッフェプレイヤーはこの時点で、空襲部隊カウンターの内容を明らかにしなければならない。この場合、以下のようにユニットを裏面にして配置する（英文ルール参照）。

RAFプレイヤーは、敵部隊がエンジェル20にいる未混乱の1個戦闘機グループであることを確認できる。その高度は、発見時の高度（エンジェル22）よりわずかに低い位置にある。空襲部隊スタックの内容の公表に加えて、ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊05から20+の戦力カウンターを取り除く。高度カウンターは、空襲部隊の正確な高度を示すよう修正する。第79スコードロンはエンジェル14に位置しており、高度が低すぎるため、ルフトヴァッフェ戦闘機を攻撃する資格がない。さらに言うと、戦闘機が6エンジェル上空にいるため、スコードロンはより簡単に要撃できる敵との会戦に期待して、追撃を断念することができる。RAFプレイヤーは追撃断念を選択した。タリホー！カウンターは置かれず、スコードロンは旋回状態のまま留まる。

通常であれば、旋回ユニットが視認または攻撃に失敗した場合には、移動中のフライエヤクトが逆に旋回ユニットの視認を試みることが認められる。しかし、グループは既に第54スコードロンを視認しており、これを試みことはできない。グループは、現在の目標への攻撃に拘束される。

ルフトヴァッフェグループの移動は終了し、グループはこの時点で第54スコードロンを攻撃する。ヘクス1925に戦闘カウンターを配置し、両陣営のユニットは以下のように置かれる（英文ルール参照）。

目標スタックには1ユニットしかいないため、ルフトヴァッフェプレイヤーはこれを攻撃する。グループは同じヘクスで4エンジェル高い高度にいるため、「太陽側」修正を受けることができる。

ルフトヴァッフェプレイヤーは要撃判定のためダイスを振る。第54スコードロンは未混乱状態であり、その状態は「HF」であるため、低練度やV字隊形による修正は適用されない。要撃には、太陽側による+1と、4エンジェル上空による+1の修正が適用される。ダイス目は9であり、修正されて11となる。戦闘機グループは、RAFスコードロンへのバウンスを獲得する。この時点で、グループは目標の高度であるエンジェル16に移動し、両ユニットは以下のように、表を向けてその内容を明らかにする（英文ルール参照）。

この後、戦闘を解決する。両陣営はその戦闘力を合計する。IJG26のMe109グループの戦闘力は7で、第54スコードロンの戦闘力は6である。スコードロンはV字隊形ではないため、戦闘力の修正は受けない。防

御側の戦闘力を攻撃側の戦闘力から引いた結果、最終的な攻撃欄は+1となる。ルフトヴァッフェプレイヤーとRAFプレイヤーはそれぞれ、攻撃側、防御側戦闘結果表の+1の攻撃欄でダイスを振る。バウンスにより、いずれもダイス目に+2を加える。

ルフトヴァッフェプレイヤーは8の目を出し、修正されて10となり、結果は2/-1となる。RAFプレイヤーの目は4で、修正され6となり、結果は1/+0となった。RAFはMe 109一機に対し、スピットファイア2機を失った。ルフトヴァッフェプレイヤーはスピットファイアの撃墜により2VPを獲得するが、Me 109の損失で1.5VPを失う。VPマーカーを0.5VPプラスして表示する。

この時点で、両ユニットに対し、結集チェックのダイス判定を行う。RAFプレイヤーのダイス目は5で、ルフトヴァッフェプレイヤーの戦闘結果による-1修正によって4となり、混乱レベルの結果は2となる。スコードロン規模ユニットの最大混乱レベルは1であり、第54スコードロンには1混乱レベルのみが適用される。ルフトヴァッフェプレイヤーのダイス目は6で、IJG 26への修正はない。結果の2混乱レベルが適用される。最後に、この戦闘は両ユニットの最初の戦闘であったため、ログシートの弾薬ボックスに線を入れる。

図解 (英文ルール参照) : 第54スコードロンの戦闘後のログシート。

この時点で戦闘は終了し、戦闘後の手順に移行する。まず、第54スコードロンは最大混乱レベルとなったため、緊急離脱しなければならない。次に、ルフトヴァッフェプレイヤーは、望むならIJG 26は緊急離脱させることができるが、離脱させないことにした。緊急離脱命令を受けていない敵対するユニットが残っていないため、ドッグファイトは発生しない。3番目に、グループは任意で第54スコードロンへの視認を喪失することができる。ルフトヴァッフェプレイヤーは既に第54スコードロンを戦闘で撃退することに成功しており、それ以上追撃する理由がないため、視認を喪失することにした。戦闘終了時のユニットは以下のようになっている(英文ルール参照)。

この時点で、地図上はこのようになっている(英文ルール参照)。

空襲部隊05は移動を終了し、爆撃空襲部隊03の移動の順番となる。プロット進路は、ヘクス1925、1924を経由してヘクス2023で移動を終え、Kenley航空基地を爆撃することになっている。これら3ヘクスはすべて、第79スコードロンの旋回ゾーン内である。

好天の横列と「不鮮明」の縦列を交差させた欄には、爆撃機のアイコンが記載されている。RAFプレイヤーは空襲部隊に2個以上の爆撃機グループが含まれているかどうかを尋ねた。含まれていないとの回答だったため、視認はできなかった。空襲部隊03にはフライエヤークトユニットがないため、第79スコードロンへの逆の視認を試みることができないが、ルフトヴァッフェプレイヤーは視認を試みていると偽装するため、カード

を1枚引いた。

空襲部隊はヘクス1924へと移動した。旋回中の第79スコードロンは、改めて視認をチェックする。ここでは3番のカードを引き、結果は2であり、距離の1ヘクスより大きいため、視認に成功した。

ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲部隊03の以下の内容のユニットを明らかにした(英文ルール参照)。

RAFプレイヤーは爆撃機グループと近接護衛の戦闘機ユニット、及び混乱状態の上空援護護衛戦闘機グループを確認することができる。この時点ではまだ、爆撃機がDo 17で近接護衛がMe 110、上空援護がMe 109であることまでは分らない。

RAFプレイヤーは第79スコードロンによって攻撃することを決め、目標として爆撃機ユニットを選んだ。太陽の方角は南西であり、スコードロンは爆撃機と同じ高度にいるため、太陽側の修正を受けることはできない。要撃地点は爆撃機がいるヘクス1924で、高度はエンジェル14となる。

RAFプレイヤーは爆撃機への要撃ダイス判定を行う。ダイス修正の適用はない。ダイス目は4であり、結果は通常的要撃となった。第79スコードロンは爆撃機がいる要撃地点ヘクスに移動した。

両軍のユニットは戦闘に移行し、表を向けられる。爆撃機はDo 17のIII KG 2ユニットであることが分かった(英文ルール参照)。

目標が爆撃任務グループであることから、ルフトヴァッフェプレイヤーはリアクションのダイス判定をしなければならない。近接護衛による+1修正のみが適用される。ルフトヴァッフェプレイヤーのダイス目は5で、修正されて6となる。1個スコードロンの欄を参照した結果は「遅延」となった。第79スコードロンの要撃は影響を受けないが、攻撃の後に護衛との戦闘を行う必要がある。ここで戦闘を解決する。第79スコードロンは爆撃機を攻撃するため、Do 17、He 111、Ju 88の攻撃欄を使用する。戦闘解決のダイス目修正は適用されない。

ルフトヴァッフェプレイヤーのダイス目は6であり、防御側戦闘結果表の結果は0/+1となった。RAFプレイヤーのダイス目は7で、攻撃側戦闘結果表の結果は1/-1である。III KG 2は航空機1機を損失し、VP合計から2VPを引く(爆撃機の損失で-1.5VP、イングランド上空での撃墜による-0.5VP)。結集ダイス判定で、RAFプレイヤーは3の目を出し、+1修正されても第79スコードロンは最大混乱レベルに達する。さらに、航空写真カウンターを1欄移動させ、「劣悪」欄に置く。ルフトヴァッフェプレイヤーのダイス目は7で、結集表で参照した結果、未混乱のまま留まることになった。スコードロンは弾薬ボックスに線を引き、緊急離脱する。

戦闘後の手順の終了後に、護衛による第79スコードロンへの遅延リアクション戦闘を解決することになる。上空援護グループのII JG 54が選択され、要撃ダイス判定を行う。目標は既に最大混乱レベルに達している。

要撃判定のダイス目には、4エンジェル上空による+1修正が加えられる(グループはフライエヤークトでな

いたため、太陽側修正は適用されない)。ダイス目は5であり、修正されて6となり、要撃表の最大混乱列で落伍機要撃の結果が出た(英文ルール参照)。

II J G 5 4の戦闘力は、混乱により6に減少する。第79スコードロンも混乱しており、戦闘力は4に減少する。本来ならV字隊形による修正が適用されるが、混乱しているため影響しない。戦闘結果表の+2の攻撃欄を使用し、護衛が落伍機を要撃するため、ダイス目にはバウンスによる+2修正が加えられる。

両プレイヤーは戦闘解決のダイスを振った。ルフトヴァッフェプレイヤーの目は11で、修正され13となり、結果は4-3となった。RAFプレイヤーの目は9で、修正され11となり、結果は0+0である。この戦闘は落伍機戦闘であるため、ハリケーンスコードロンに対する4の戦闘結果は2に減少し(2VPを獲得する)、結集チェックのダイス判定は行われない。ただし、攻撃側は結集ダイス判定を受ける必要がある。II J G 5 4はこのゲームのこれより前に戦闘に参加しており(その戦闘で混乱レベル1となった)、そのため弾薬欠乏状態となっていることによる-2のダイス修正に、落伍機戦闘の結果による+2の修正が加えられる。ダイス目は6であり、この上空援護護衛の混乱レベルは2となる。

戦闘が終了した時点で、第79スコードロンは緊急離脱状態となっているため、ドッグファイトには突入しない。

空襲部隊ディスプレイ上の敵性空襲部隊03はこの時点で、以下の状態となっている(英文ルール参照)。

第79スコードロンの離脱後、空襲部隊03は3つ目のMPを使って、Kenley 航空基地を爆撃できるヘクス2023への移動を継続する。ただし、空襲部隊はまず、目標ヘクス到達時の航路ダイス判定を受けなければならない。このヘクスの天候は良好であり、ヘクス内に陸標が存在するため、ダイス目は+1修正される。ルフトヴァッフェプレイヤーのダイス目は不運にも3であり、修正されて4となる。この結果は、空襲部隊は迷走した。このヘクスは目標ヘクスであるため、プレイヤーは空襲部隊が代替目標に転換するかどうかを決めるために、ダイスを1つ振る必要がある。このダイス振りの結果は1であり、代替目標に転換せず、このヘクスで爆撃を行うことになった(恐らく、航空基地の近くにある形状の似た目標を爆撃したものと思われる)。

この爆撃はエンジェル14からの水平爆撃である。爆撃機はマッチングされており、マッチングによるコラム修正は適用されない。ただし、迷走による+2修正は適用される。+2のコラムを参照した結果、ルフトヴァッフェプレイヤーはこの攻撃により7VPを獲得することになる。

続いて、ルフトヴァッフェプレイヤーは航空基地の損害のためのダイス振りを行う。迷走による-3修正が適用されるため、セクター作戦室に損害を与えることは不可能である。ルフトヴァッフェプレイヤーは、航空基地の容量を減少させることが可能な6の目を出すことに失敗した(-3ダイス目修正による)。Kenley ヘクスの地上にRAFユニットはいないため、地上スコードロンの損害のためのダイス判定は行われない。

この時点で、ルフトヴァッフェ移動フェイズは終了する。RAFプレイヤーは、敵性空襲部隊03と05がいたヘクスに赤い矢印のトラックマーカー置いても構わないが、両空襲部隊が急速に進路を変えるものと予測し、配置しなかった。

図解(英文ルール参照): 敵性空襲部隊03はKenleyに到達し、これを爆撃した。第79、第54スコードロンはいずれも緊急離脱している。第610、第616スコードロンはいずれも、空襲部隊03への視認と攻撃に絶好の位置にいるが、その爆撃を阻止するには遅すぎた。

ウイングの戦闘

RAF戦闘フェイズに、第24スコードロンをリーダーとするDuxford ウイングが、敵性空襲部隊02への要撃を試みる。ウイングは、太陽側ではない隣接ヘクスから攻撃を行う(英文ルール参照)。

ヘクス2529に戦闘カウンターを置いた後、攻撃側と目標のスタックを、裏面にして配置する。その後、RAFプレイヤーは攻撃する目標を選択する。

図解(英文ルール参照): Duxford ウイングの4個スコードロンが、敵性空襲部隊02の5個グループと対峙している。J G 5 2の2個グループは上空援護護衛であり、I Z G 2 6は近接護衛である。

RAFプレイヤーはIKG3爆撃機グループを攻撃することを選択した。この時点で、プレイヤーは互いに相手のカウンターを表にして内容を見ることができる。輪郭を点線で記載しているのが、所有プレイヤーのみが見ることができるユニットの表面である。

要撃ダイス判定では、高度による修正が得られるが、太陽側の修正は受けられない。ダイス振りの結果はバウンスとなり、ウイングはヘクス2529のエンジェル16の要撃地点へと移動した。

ウイングが1個爆撃機グループを攻撃していることにより、ルフトヴァッフェプレイヤーは護衛リアクションダイス判定で、3+のスコードロン列を使用する。空襲部隊は近接護衛による+1のダイス目修正を受けることができる。ダイス目は7で、修正されて8となる。結果は分離2で、ルフトヴァッフェプレイヤーはどの護衛ユニットでも自由に選択できる。

RAFプレイヤーは、2個スコードロンを護衛への対応に分離しなければならない。これを受け、2個スピットファイアスコードロンをこの任務に選び、新たなウイングのリーダーとして第19スコードロンを割り当てた。これらのスコードロンは、護衛によって攻撃を受けることになる。

ウイングの残りは、第242と第310スコードロンであり、目標の爆撃機への攻撃を継続する。ルフトヴァッフェプレイヤーは、この2個スコードロンに対する任意の遅延攻撃を行うことを選択した。

これにより、3回の戦闘が発生することになった。最初はウイングを構成する第242、第310スコードロ

ンによる爆撃機攻撃、2番目は護衛によるスピットファイア分離ウイングへの攻撃、最後が爆撃機を攻撃したウイングに対する護衛による遅延攻撃である（英文ルール参照）。

最初に、第242と第310が目標爆撃機グループを攻撃する。これらのユニットはウイングとして攻撃を行う。戦闘ではD617の攻撃欄を使用し、バウンスとウイング攻撃による+3のダイス目修正が適用される。

結果はD617の2機撃墜と、爆撃機グループへの1混乱レベルの適用となった。RAFはハリケーン1機を失うことになり、RAFプレイヤーは第310スコードロンに損失を割り当てた。RAFの結集チェックは対象的な結果となり、第242スコードロンは緊急離脱したが、第310スコードロンには混乱が発生しなかった。両スコードロンは弾薬欠乏状態となる。

第310スコードロンは、この戦闘フェイズに任意で別の攻撃を実施することを選択できるが、その前に残る護衛の戦闘を解決する必要がある。

この時点で、護衛が分離ウイングを攻撃する（英文ルール参照）。

ルフトヴァッフェは上空援護グループのIJG52を攻撃に割り当てた。護衛は高度による修正を受けたが、ダイス目が悪く通常の要撃結果となった。Me109の戦闘力は7で、対するウイングリーダー（第19スコードロン）は6である。これに追加スコードロンの1戦闘力が加えられるが、V字隊形により1戦闘力が引かれるため、戦闘結果表の+1の攻撃欄を使用することになる。結果は両陣営とも1航空機の損失となった。グループは1混乱レベルを被り、対する第616スコードロンは混乱により緊急離脱命令を受けた。第19スコードロンは緊急離脱しなかったため、護衛とこのスコードロンはドッグファイトに突入する（英文ルール参照）。

続いて護衛による遅延攻撃を解決する。ルフトヴァッフェプレイヤーは、ドッグファイト中でない上空援護護衛のIJG52Me109グループを攻撃に割り当てた。第242スコードロンの緊急離脱によってウイングは既に分離しているため、2個スコードロンの目標のうちいずれかを選択できる。当然ながら、ルフトヴァッフェプレイヤーはまだ離脱していない第310チェコスコードロンを選択した。

高度のダイス目修正を受けたにもかかわらず、グループによる判定は通常の要撃結果となった。グループの7戦闘力に対し、スコードロンは5戦闘力であり、戦闘結果表の+2の攻撃欄を使用する。両陣営とも損失は発生せず、混乱も発生しなかったため、緊急離脱命令も受けない結果となった。IJG52は混乱しなかったが、弾薬欠乏状態となった。

フライエヤークトの進路変更

現在は、午後3時半のルフトヴァッフェ移動フェイズである。ターンの前に、1個Me109フライエヤークトグループが、第79スコードロンを追撃するために、敵性空襲部隊07から分離した。緊急離脱中のRAFユニットを攻撃した結果、Me109グループは混乱レベ

ル1となるが、緊急離脱命令は受けなかった。ルフトヴァッフェプレイヤーは、第79スコードロンは戦闘から離脱したと判断し、視認の喪失を選択して本来の進路へと戻ることにした。その間に、敵性空襲部隊07はプロットした進路を移動している。

図解（英文ルール参照）：敵性空襲部隊が移動した後の状況である。フライエヤークト空襲部隊はエンジェル20にいて、丸い点線で印刷したのがそのプロット進路である。分離されたMe109グループは、空襲部隊12として、ヘクス1823のエンジェル16の位置にいる。このユニットは戦闘終了時に、第79スコードロンとの戦闘を終えた時点で、それ以上の追撃はせずに任意で視認を喪失することを選択している。

空襲部隊12はこの時点で、プロットした進路（この進路は本来所属していた空襲部隊07の進路である）に戻る必要がある。ルフトヴァッフェプレイヤーが望むなら、分離された空襲部隊について、新たなプロット高度を設定することもできる。ルフトヴァッフェプレイヤーはヘクス2124を目標ヘクスとした上で、新たなプロット高度をエンジェル20とすることを決めた。ヘクス2124に命令カウンターを置く。

ルフトヴァッフェプレイヤーはこの時点で、2つの移動の選択肢がある。第1は、空襲部隊12に2MPを消費させて最大限度の4エンジェル上昇させるとともに、残る2MPでヘクス2023へと動かす移動である。第2は、1MPで2エンジェル上昇させ、ヘクス2124へと3ヘクス動かす移動である。ルフトヴァッフェプレイヤーは後者を選択し、空襲部隊はそのプロット進路へと戻った。

続く3時35分ゲームターンに、フライエヤークトはさらに3ヘクス移動するとともに、2エンジェル上昇し、プロットした高度へと移動する。ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲部隊07に、プロットした進路に沿った3MPの移動をさせる。この2個空襲部隊は数ヘクス離れた位置で、同じ進路に沿って移動を続けることになる。

急降下爆撃

午前9時55分ゲームターンに、敵性空襲部隊06がBiggin Hill 航空基地に向かっている。この空襲部隊は、エンジェル14のJu87シュトゥーカグループと、エンジェル18の上空援護護衛であるMe109で構成されている。天候はすべての高度で良好である。

図解（英文ルール参照）：敵性空襲部隊06はBiggin Hillへと接近している。IIStG1は航空基地への急降下爆撃をプロットされており、IJG26がこれを護衛する。航空基地は、旋回中のスピットファイアスコードロンとともに、重対空砲及び軽対空砲により防衛されている。

ルフトヴァッフェ移動フェイズにおける最初の移動ポイントで、空襲部隊06は2024のBigginヘクスへ進入した。このヘクスの重対空砲は、旋回中のスコ

ドロンによる行動の前に、空襲部隊を攻撃する。RAFプレイヤーはHAAの欄を使用して7の目を出した結果、空襲部隊への影響はなかったが、このヘクスには対空砲撃カウンターが置かれた。

この時点で第616スコードロンは、空襲部隊の視認を試みる。対空砲撃により発見カードの数値に1が加えられたにもかかわらず、カード運に恵まれず視認に失敗した。

続いてJu87は、急降下爆撃を行う前に航路ダイス判定を行い、進路上の結果を得た。Ju87は2番目のMPでエンジェル14からエンジェル2へと降下した。上空援護護衛も、4エンジェル上空の位置を維持するため、エンジェル6へと高度を下げた。この急降下のためのMPの消費後に、RAFプレイヤーは対空砲による再度の砲撃の機会を得る。このヘクスにはHAAとLAAが存在するため、ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊の最も低い高度にいるユニットが、LAAの砲撃高度制限の範囲内にいることを公表する必要があるためである。

対空砲表のLAA欄で9のダイス目が出た結果、航空機1機の損失と結集チェックでの+2の修正が適用される。最も低い位置にいるシュトゥーカグループが損失を被り、結集チェックの結果は影響なしだった。

この時点で、第616スコードロンは、再度空襲部隊の視認を試みる。ここでも対空砲撃カウンターによる修正を受けることが可能で、今度は視認に成功して攻撃を宣言した。太陽の方角は南西であり、スコードロンは太陽側修正を受けることはできない。14エンジェルの高度差があるため、-1修正が適用される。急降下爆撃カウンターは、グループが爆弾を投下した後に適用されるため、急降下爆撃の修正は受けられない。低練度による修正は、目標が低練度である場合にのみ適用されるため、ここでは対象外である。

第616スコードロンは要撃ダイス判定を行い、ヘクス2024のエンジェル2へ移動した。攻撃の前に、爆撃機グループの護衛はリアクションを試みたが、ダイス目が悪く遅延の結果となった。続く戦闘で第616スコードロンは、低練度状態であるにもかかわらず、3機のJu87を撃墜し、1混乱レベルを与えた。

護衛と第616スコードロンとの遅延戦闘では、双方の被害は少なく、両ユニットとも1混乱レベルを被るだけにとどまった。

Ju87はこの時点で、航空基地への急降下爆撃を実施する。急降下爆撃による修正と混乱による修正が適用され、最終的な使用コラムは+1となる。攻撃によって9VPが獲得されたことになる。

グループは爆撃を完了し、急降下爆撃カウンターがユニット上に置かれる。ルフトヴァッフェプレイヤーは急降下爆撃による結集チェックを行い、1混乱レベルが追加された。シュトゥーカユニット上に、レベル2の混乱カウンターを置く。