

The Burning Blue プレイ補助表

ランダムイベント表〔7〕：2DR

ダイス イベント

- 2 **空電状況良好**：シナリオ終了まで、またはこの結果が再度発生するまでの間、HF無線範囲を3増加させる。
- 3 **集団スクランブル**：このゲームターンのスクランブル制限は、2増加する。
- 4 **離陸へのダッシュ**：トートボード上で、使用可能状態の1個RAFユニットを準備完了状態に移動させる。
- 5 **航路チェック**：RAFプレイヤーは発見済みの1個空襲部隊を選択する。ルフトヴァッフェプレイヤーはこの空襲部隊について、航路判定を行う〔9. 3. 4〕（ルフトヴァッフェプレイヤーは、例えこの空襲部隊に爆撃機が含まれていなくても、その空襲部隊の構成を明かさないために判定を行う必要がある）。
- 6 **緊急スクランブル**：発見済みのルフトヴァッフェ空襲部隊から4ヘクス以内の航空基地にいる使用可能状態ユニットは、トートボードの準備完了ボックスに移動できる。航空基地の容量上可能であれば、これらの航空基地にいるすべての準備完了ユニットは、スクランブルフェイズにスクランブルを行うことが可能である。このスクランブルは、スクランブル制限の対象数として数えない。
- 7 **ランダムイベントなし**
- 8 **遅れの回復**：RAFプレイヤーは1個RAFユニットを、再武装／燃料補給1ボックスから再武装／燃料補給2ボックスへと、トートボード上で移動させることができる。選択可能なユニットが複数ある場合、スピットファイアユニットを優先的に選び、これがない場合はRAFプレイヤーが任意で選べる。トートボードにこれに該当するユニットがない場合、影響なしとする。
- 9 **セクタースクランブル**：このゲームターンのスクランブル制限は、1増加する。
- 10 **戦闘機掃討**：ダイスを1つ振り、海峡哨戒ディスプレイを参照する。ダイス目がMe 109ユニットの置かれたボックスと対応している場合、これらのユニットはドーバー海峡天候ゾーンのヘクスから3ヘクス以内に1個RAFスタックへの攻撃を試みる。この攻撃が海峡の外側で行われたとしても、海峡哨戒戦闘として扱う。要撃と戦闘を直ちに解決する。その後、このMe 109ユニットは視認を保持したりドッグファイトのため留まることなく、海峡哨戒ディスプレイに戻らなければならない。
- 11 **無線状況良好**：シナリオ終了まで、またはこの結果が再度発生するまでの間、HF無線範囲を3増加させる。
- 12 **天候の変化**：3カ所の天候ゾーンで天候が変化する。RAFプレイヤーはダイスを2個振り、天候表を参照する。出た目の結果の欄に記載されているうち、最初の3つの天候ゾーンで天候が変化する。これらの天候ゾーンに置かれた天候カウンターを裏返す。これにより、良好の天候カウンターは裏返って悪天候面となり、悪天候は好天面となる。

どちらかのダイスで1の目が出た場合、すべての発見済みルフトヴァッフェ空襲部隊について、発見チェックを行う。どちらかのダイスで6の目が出た場合、すべての未発見ルフトヴァッフェ空襲部隊について、発見チェックを行う。視認済みの空襲部隊については、発見チェックを行わない〔11. 2〕。空電状況良好と無線状況良好のランダムイベントは累積する。一方が有効になった場合、HF無線の範囲には11となり、両方有効となった場合は14となる。

ルフトヴァッフェ航続力表〔17. 1. 2〕

高度	使用航続力	高度	使用航続力
エンジェル0-8	1（5分）	エンジェル26-28	5（25分）
エンジェル10-14	2（10分）	エンジェル30	6（30分）
エンジェル16-20	3（15分）	エンジェル32	7（35分）
エンジェル22-24	4（20分）	エンジェル34	8（40分）

この表では、ルフトヴァッフェ戦闘機が編成された時点で消費された航続力を、ゲームターン数（及び時間）で表している。

戦闘機ユニットは、編成地点がそのユニットの航空基地から4ヘクス（または4移動力分）離れるごとに、航続力から1ターン（5分）を引く。

帰還表〔17. 2. 4〕：2DR

ダイス	遅延ゲームターン			
	0	1	2	3
1以下	3/1	12/4	18/6	24/8
2-4	1/0	9/3	15/5	24/8
5-7	0/0	6/2	12/4	20/7
8-9	0/0	3/1	9/3	18/6
10以上	0/0	0/0	6/2	15/5

ダイス目修正

- +1 そのユニットが最大混乱レベルにある場合
- 4 そのユニットの航空基地のエンジェル0が悪天候である場合
- +2 RAFユニットの場合

結果は、スコードロン/フライト、またはグループ/スタッフエルが損失する航空機の数である。

編成表〔9. 2. 8〕：2DR

ダイス	天候		
	好天 部分的な雲 薄霧	断続的な雲 霧	厚い雲 濃霧 雨
6以下	定刻	定刻	定刻
7	定刻	定刻	遅延1
8	定刻	遅延1	遅延2
9	遅延1	遅延2	遅延3
10-11	遅延2	遅延3	遅延3
12以上	特別表	特別表	特別表

特別表：1DR

ダイス	天候		
	好天 部分的な雲 薄霧	断続的な雲 霧	厚い雲 濃霧 雨
1	遅延3	遅延3	遅延3
2	定刻	遅延2	遅延3
3	定刻	定刻	混乱
4	定刻	混乱	混乱
5	護衛半減	護衛半減	護衛半減
6	護衛なし	護衛なし	護衛なし

ダイス目修正（編成表のみ）

- +1 * 最も低い位置にいるユニットの編成高度が、エンジェル14-16である場合（エンジェル18以上の場合、2倍の+2となる）
 - +1 * 空襲部隊に6グループ以上が含まれる場合
 - 1 空襲部隊がフライエヤクトであるか、ヤーボとその護衛で構成されている場合
- *アステリスクが付いた修正は、フライエヤクトまたはヤーボ空襲部隊には適用しない

特別表：特別表でダイスを1つ振る。

定刻：空襲部隊はプロットした時間に編成される。

遅延1、2、3：空襲部隊は1、2、3ゲームターン（5、10、15分）遅れて編成される。空襲部隊はそのゲームターンに編成されることになる。

混乱：雲を通過して上昇したことにより、爆撃機は分散する。1個爆撃機ユニットに混乱レベル1を適用する。

護衛半減：爆撃機との合流に失敗したことにより、その空襲部隊の護衛ユニット数は半減する（端数切り上げ）。ルフトヴァッフェプレイヤーがどのユニットが失敗したかを選択して除去する。残った空襲部隊は、プロットした時間に編成される。

護衛なし：その空襲部隊に護衛戦闘機が含まれている場合、それらの戦闘機は爆撃機との合流に失敗する。護衛を除去する。残った空襲部隊はプロットした時間に編成され、爆撃機は空襲を継続する。

雲による結集判定表〔19. 2. 2〕：2DR

ダイス	混乱	ダイス目修正
2以下	3	-1 3ヘクス目以降に通った厚い雲のヘクスごとに
3-5	2	
6-8	1	
9以上	-	

厚い雲を2ヘクス以上通って移動したユニットは、移動終了時にダイスを振らなければならない。結果はそのユニットに適用される混乱レベルの数である。

航路表〔9. 3. 4〕：2DR

ダイス	天候			
	晴れ	部分的な雲 薄霧	断続的な雲 霧	厚い雲 濃霧、雨
3以下	誤認	誤認	誤認	迷走
4	迷走	誤認	誤認	迷走
5	進路上	迷走	迷走	迷走
6	進路上	進路上	迷走	迷走
7	進路上	進路上	進路上	迷走
8以上	進路上	進路上	進路上	進路上

進路上：影響はない。

迷走：空襲部隊ディスプレイ上で、空襲部隊に迷走カウンターを置いて表示する。

誤認：ダイス判定がその空襲部隊の目標に到達した結果として行われた場合には、最も近くにある目標を本来の目標と誤認する。その他の場合には、迷走の結果が出たとみなす。誤認した空襲部隊の爆撃機はその誤認目標を爆撃しなければならず、獲得されるVPは減点される。誤認した空襲部隊は、代替目標に切り替えることはできない。

ダイス目修正

- +1 空襲部隊が陸標ヘクスまたは沿岸線ヘクスにいるか、それらのヘクスに隣接している場合。空襲部隊と陸標との間に好天以外の天候が存在している場合には、空襲部隊は陸標ヘクスまたは沿岸線ヘクス自体にいないなければならない。陸標ヘクスが厚い雲、濃霧、雨の天候である場合には、この修正は適用されない。
- －1 爆撃機の高度で横風が吹いている場合
- －2 空襲部隊がその時点で迷走している場合

空襲部隊が目標に到達した時点で以下の条件にある場合、代替目標に切り替える。

- (a) 目標上空に悪天候が存在する。
- (b) 空襲部隊が迷走している。ダイスを1つ振り、1から3の目が出た場合はそのヘクスを爆撃し、4から6の目の場合、代替目標に切り替える。

横風表〔6. 3. 1〕：2DR

ダイス	結果
2－3	向かい風
4－5	横風なし
6－7	エンジェル20以上に横風
8－9	エンジェル16以上に横風
10－11	エンジェル12以上に横風
12	エンジェル8以上に横風

ロンドンの薄霧表〔6. 3. 4〕：1DR

ダイス	結果
1	霧なし
2－3	エンジェル0－4に薄霧
4	エンジェル0－8に薄霧
5	エンジェル0－4に霧
6	エンジェル0－8に霧

移動の概要〔8. 1〕

1MP：ユニットは地図上を1ヘクス移動する。加えて、追加移動力を消費せず2エンジェル降下することもできる。

1MP：ユニットはより低いどの高度にでも降下できる（爆撃機は急降下爆撃時のみ）。

1MP：ユニットは以下のように上昇する。

爆撃機：1MPのみを消費できる。これにより2エンジェル上昇する。

戦闘機：2MPまでを消費できる。最初のMPで2エンジェル上昇し、2番目のMPで2または4エンジェル上昇できる（ウイング以外は、エンジェル6以下にいる場合、最初のMPでも2または4エンジェル上昇できる）。

日時表〔6. 2〕：2DR

ダイス	時間	太陽の方位
2－3	午前6時半	日の出 東 (E)
4	午前9時半	朝 南東 (SE)
5－6	午前11時	午前 南東 (SE)
7	午後12時半	昼 南西 (SW)
8	午後3時	午後 南西 (SW)
9－10	午後4時半	夕方 南西 (SW)
11－12	午後6時	薄暮 西 (W)

悪天候ゾーン表〔6. 3. 3〕：1DR

ダイス	悪天候ゾーン数	使用する天候カウンターの色
1－2	0	黄色、緑、赤
3	3	黄色、緑、青
4	4	緑、青
5	5	黄色、青
6以上	6	青、赤

ダイス目修正

+2 シナリオ5

天候表〔6. 3. 3〕：2DR

ダイス	結果
2	Duxford : Dubden : North Weald : North Sea : Hornchurch : Straits of Dover
3	Hornchurch : Biggin Hill : Kenley : Tangmere : North Sea : North Weald
4	English Channel : Straits of Dover : Biggin Hill : Hornchurch : Kenley : North Sea
5	Biggin Hill : Hornchurch : North Sea : London : North Weald : Dubden
6	Kenley : Biggin Hill : Hornchurch : North Weald : London : Northolt
7	English Channel : Straits of Dover : Middle Wallop : Tangmere : Kenley : Biggin Hill
8	Filton : Middle Wallop : English Channel : Tangmere : Straits of Dover : Kenley
9	Duxford : Middle Wallop : Northolt : London : Dubden : North Weald
10	North Sea : Straits of Dover : Hornchurch : London : Northolt : North Weald
11	Northolt : London : Hornchurch : North Sea : Middle Wallop : Filton
12	Dubden : Duxford : Northolt : London : Middle Wallop : Filton

爆撃VP表〔16. 3. 1〕

ユニット	コラム							
	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
爆撃機グループ	20	15	10	9	7	5	3	1
爆撃機スタッフエル	6	5	3	2	1	1	0	0
戦闘機グループ	12	9	6	5	4	3	2	1
戦闘機スタッフエル	4	3	2	1	1	0	0	0
機銃掃射グループ	NA	NA	2	1	1	0	0	0
機銃掃射スタッフエル	NA	NA	1	0	0	0	0	0

コラム修正

- 2 爆撃機がマッチングされていない
- 1 低空爆撃または急降下爆撃
- +1 攻撃時の高度が、エンジェル16より2エンジェル上空であるごとに
- +2 爆撃ユニットの混乱レベルごとに*
- +2 断続的な雲を通過した、または断続的な雲からの爆撃**
- +1 代替目標への爆撃
- +2 爆撃ユニットが迷走または誤認している**
- +4 悪天候を通過した、または悪天候からの爆撃**

ユニットの種別と0のコラムを交差させる。その後、コラム修正を適用する（修正は累積する-2より下、+5より上への修正は適用されない）。

すべてのコラムシフトを適用した後の結果が、爆撃によるVPである。

*機銃掃射ユニットには、このコラムシフトのみを適用する。

**この修正が適用される場合、低空爆撃または急降下爆撃のボーナスは受けられない。

セクター航空基地の損害〔16. 4. 2〕：2DR

ダイス	影響	ダイス目修正
10以下	影響なし	－1 すべての爆撃ユニットが混乱している
11－12	セクター作戦室に命中する。その航空基地に所属する全ユニットは、そのシナリオで指揮外となる。	－3 空襲部隊が迷走している

地上スコードロンの損失〔16. 4. 3〕：2DR

ダイス	使用可能	その他	ダイス目修正
4以下	0	0	－1 すべての爆撃ユニットが混乱している
5	0	1	－3 空襲部隊が迷走している
6	0	1	
7	0	2	
8	1	2	地上にいるスコードロンごとにダイスを振る。
9	1	3	結果の数値は、地上で破壊された航空機の数である。
10	1	3	
11	2	4	
12	2	5	

航空基地の損害〔16. 4. 1〕：1DR

ダイス	影響
2以下	影響なし
3－4	航空基地の容量が1減少
5－6	航空基地の容量が2減少

ダイス目修正

- －1 すべての爆撃ユニットが混乱している
- －3 空襲部隊が迷走している

RDFの損害〔16. 4. 4〕：2DR

RDF基地に急降下爆撃または低空爆撃が行われた場合、ダイスを2個振る。ダイス目が5以上なら、その基地はシナリオの残る期間を通じて機能停止となる。水平爆撃は追加損害を与えない。

ダイス目修正

- －1 すべての爆撃ユニットが混乱している
- －3 空襲部隊が迷走している

追加VP〔22〕

- ＋0.5VP 地上で破壊されたRAF航空機ごとに
- ＋1VP 撃墜されたRAF航空機ごとに。イングランド上空以外で撃墜された場合は0.5VPを追加する
- －1VP 敵対されたルフトヴァッフェ戦闘機ごとに。爆撃機は－1.5VP。イングランド上空で撃墜された場合、0.5VPを追加する
- ＋1VP 阻塞気球の4撃墜ポイントごとに
- ＋3VP RAF対応レベルを超過したスコードロンごとに（フライトは－1.5VP）
- －0.5VP 護衛に転用されたユニットごとに
- －2VP 海峡哨戒ユニットをフライエヤークトに転換した場合

視程距離〔12. 1〕

天候	距離（ヘクス数）
良好	5
部分的な雲、薄霧	1
断続的な雲、霧	1
厚い雲、濃霧、雨	0

視認の遮断〔12. 3. 1〕：1DR

天候	視認遮断ダイス目
薄霧	1－2
断続的な雲、霧	1－3
厚い雲、雨、濃霧	1－5

視認は視認ユニットの戦闘フェイズ開始時に遮断される。

要撃表〔13.3.2〕：2DR

ダイス	目標の混乱レベル			
	0	1	2	最大
5以下	要撃	要撃	要撃	要撃
6	要撃	落伍機	落伍機	落伍機
7	要撃	要撃	落伍機	落伍機
8、9、10	要撃	要撃	要撃	要撃
11	バウンス	バウンス	バウンス	落伍機
12以上	バウンス	バウンス	バウンス	バウンス

要撃：目標ユニットは要撃される。護衛はリアクションを行える。戦闘を解決する。

バウンス：ユニットはバウンスを獲得する。護衛はリアクションできる。バウンス修正を適用し戦闘解決する。

落伍機：落伍機が要撃される。落伍機ルールを適用して戦闘を解決する。護衛はリアクションを行えない。

ユニットは目標より2エンジェルを超えた低い高度にいる場合、その目標を攻撃できない。

ダイス目修正

- －1 攻撃ユニットがそのゲームターンに上昇しているか、目標より低い高度から要撃している
- －1 攻撃ユニットが、要撃地点より10エンジェル以上高い高度にいる
- ＋1 攻撃ユニットが、要撃地点より4または6エンジェル高い高度にいる
- ＋1 RAFまたはフライエヤークトユニットが、目標を太陽側から攻撃している
- ＋1 目標に急降下爆撃カウンターが置かれている
- ＋1 目標が低練度ユニットである

要撃判定の完了後、攻撃側のRAFまたはフライエヤークトユニットを、要撃地点のヘクス及び高度へと移動させる。

護衛リアクション表〔13.3.4〕：2DR

ダイス	攻撃するRAFスコードロン数			ダイス目修正
	1	2	3+	
2以下	リアクション不可	リアクション不可	リアクション不可	－2 要撃地点に厚い雲、濃霧、雨
3	遅延	遅延	遅延	－1 要撃地点に断続的な雲、霧
4 C	遅延	遅延	遅延	－1 混乱レベルの最も小さい護衛の混乱レベルごとに
5、6	遅延	分離1	分離2	－1 すべての護衛が要撃地点より6エンジェル以上高い高度にいる
7 C	ドッグファイト	分離1	分離2	＋1 RAFユニットがそのゲームターンに上昇したか、目標より低い高度から要撃している
8	リアクション	ドッグファイト	分離2	＋1 空襲部隊に近接護衛がいる
9、10 C	リアクション	リアクション	分離2	
11	リアクション¶	リアクション	分離2	
12	リアクション	リアクション	ドッグファイト	

リアクション不可：護衛はリアクションできない。RAFユニットは爆撃機への戦闘を解決する。

リアクション：RAFユニットの攻撃は中止される（爆撃機への戦闘のダイスは振らない）。護衛がRAFユニットを攻撃し、RAFユニットは攻撃に代えて護衛に対し防御することになる。

ドッグファイト：空襲部隊と一緒に移動しながら行われているドッグファイトが発生している場合、RAFユニットの攻撃は失敗する（爆撃機に対する戦闘解決は行わない）。攻撃ユニットはドッグファイトが行われているヘクスと高度に移動し、ドッグファイトに加わる。ドッグファイトが発生していない場合、リアクションの結果として扱う。

遅延：護衛の到着が遅れるか、または戦闘機が爆撃機への突破を果たす。RAFユニットは、爆撃機への戦闘を解決する。これを終えた後、護衛がRAFユニットを攻撃する

分離#：分離結果で指定された数のスコードロンがウイングから分離し、護衛の攻撃を受ける。残るスコードロンは、爆撃機への戦闘を解決し、その後遅延の結果と同様に、護衛は任意でこれらのスコードロンを攻撃できる。

攻撃するスコードロン数に該当するコラムを使用する。フライトは半個スコードロンとして数える。

0. 5個から1. 5個スコードロンは1のコラムを使用する。2個と2. 5個スコードロンは2のコラムを使用する。

C：この結果が出た場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは、攻撃に近接護衛を選択しなければならない。近接護衛がない場合、上空援護護衛を選択する。

¶：シナリオ1と2では、遅延の結果として扱う（戦いの早期における爆撃機と戦闘機では、無線の周波数が異なっていた）。

戦力表〔11. 5. 2〕

空襲部隊のユニット

戦力値

	A	B	C	D	E
1個スタッフエル	10+	10+	10+	10+	10+
2個スタッフエル	20+	20+	10+	10+	10+
1個グループ	30+	20+	10+	10+	10+
2個グループ	60+	40+	30+	20+	10+
3個グループ	100+	60+	40+	30+	20+
4個グループ	100+	100+	60+	40+	30+
5個グループ	150+	150+	100+	60+	40+
6個グループ	200+	150+	150+	100+	60+
7-8個グループ	200+	200+	150+	150+	100+
9-12個グループ	300+	300+	200+	200+	200+
13個グループ以上	400+	400+	300+	300+	300+

RAFの無線(R/T)〔10. 1. 2〕

HF無線範囲：8ヘクス

VHF無線範囲：制限なし

無線範囲は、ユニットから所属セクター航空基地または連絡したR/T中継所までの距離である。ランダムイベント〔7〕によって無線範囲が増加することがある。空電状況良好と無線状況良好のイベントがいずれも有効となった場合、増加は累積される。

方位命令〔10. 3. 1〕：1DR

選択ルール：方位命令が発せられた時点でダイスを振る。

1 命令は受領されない。それまでの命令を継続する。

2-6 命令は受領される。

戦闘後の影響〔13. 6〕

戦闘が終了した後に、戦闘に参加したユニットは、順序に厳密に従って、以下の行動を行う。

(1) 最大混乱レベルとなったすべてのユニットは、緊急離脱命令を受ける。それらのユニットを要撃地点に移動させる。緊急離脱命令を受けたルフトヴァッフェユニットを、空襲部隊から分離する

(2) 敵対するRAFとルフトヴァッフェの戦闘機ユニットが戦闘に参加し、緊急離脱命令を受けていない場合、RAFプレイヤーは自軍ユニットに緊急離脱命令を出すかどうかを決定する。さらにルフトヴァッフェプレイヤーもこの決定を行う。その後、緊急離脱命令を受けていない敵対する戦闘機ユニットが残っている場合、これらのユニットを要撃地点に移動させ、その上にドッグファイトカウンターを置く。落伍機への戦闘の場合は、ドッグファイトに突入しない。

(3) ドッグファイト中でないRAFまたはフライエヤークトユニットは、そのタリホー！カウンターを取り除き、追撃状態から離れることができる。

(4) ドッグファイト中でなく、追撃命令を継続中の攻撃側戦闘機ユニットは、まだ攻撃していない目標スタックの別の適格なユニットを攻撃することができる。

対空砲表〔14. 1. 1〕：2DR

ダイス	HAA	LAA
6以下	NE	NE
7	NE	0/+3
8	NE	0/+2
9	NE	1/+2
10	NE	1/+1
11	0/+3	2/+0
12以上	1/+3	3/+0

ダイス目修正

-1 悪天候条件が適用されている場合

結果の数字は敵ユニットの航空機の損失/結集チェック修正値である。
NE=影響なし

LAAはエンジェル0-4までを攻撃でき、HAAはエンジェル6-24を攻撃できる。

RAF 航空機データ表〔3. 2. 3〕

航空機	種別	航続力	上昇限度
スピットファイア	戦闘機	23 (1時間55分)	34
ハリケーン	戦闘機	24 (2時間)	30
デファイアント	戦闘機	24 (2時間)	30

移動

戦闘機4移動力
爆撃機3移動力

航続力

航続力はゲームターン（時間）で表示

ルフトヴァッフェ航空機データ表〔3. 2. 3〕

航空機	種別	航続力	上昇限度
ME109	戦闘機	20 (1時間40分)	34
Me110	戦闘機	40 (3時間20分)	30
Ju87	爆撃機	NA	22
Do17	爆撃機	NA	22
He111	爆撃機	NA	22
Ju88	爆撃機	NA	22
CR42ファルコ	戦闘機	28 (2時間20分)	30
G50フレッチャ	戦闘機	20 (1時間40分)	30
BR20	爆撃機	NA	22
Erpro210	戦闘機	20 (1時間40分)	30

爆弾

爆撃機は爆弾を積載できる。
戦闘機は爆撃任務の場合以外は爆弾を積載できない。爆撃を積載している戦闘機の上昇限度は24となる。

攻撃欄〔13. 4. 1－13. 4. 2〕

爆撃機を攻撃する場合、防御側爆撃機の機種に応じた攻撃欄を使用する。戦闘機を攻撃する場合、1個攻撃ユニットを選び、その戦闘力を防御側ユニットの戦闘力と比較する。攻撃側戦闘力から防御側戦闘力を引き、戦闘結果表の使用欄を求める。結果が－4未満の場合は－4の欄を使用し、4より大きい場合は＋4の欄を使用する。

攻撃側と防御側の戦闘力を、以下に従って修正する。

- －2 ユニットが爆弾を積載した Erpro210 である。
- －1 ユニットが混乱している。
- －1 ユニットが防御側の RAF ユニットで、V字隊形である（その RAF ユニットが混乱しているか、ドッグファイト中の場合は適用しない）。
- －1 ユニットがスピットファイアであり、エンジェル30以上にいる。
- －1 ユニットがハリケーンであり、エンジェル26以上にいる。
- －1 ユニットが近接護衛である。
- ＋1 追加の自軍スコードロンまたはグループごとに。

落伍機の戦闘

防御側が落伍機の場合、攻撃側はバウンスの戦闘修正を獲得する。攻撃側、防御側双方の損失は半減される（端数切り上げ）。

落伍機ユニットは結集チェックを行わず、弾薬消費や航続力損失も発生しないが、落伍機が攻撃側である場合はこの限りではない。

結集表〔13. 5〕：2DR

ダイス	戦闘機	爆撃機 <i>Erpro210</i>	阻塞気球
2以下*	3	2	2
3*	2	1	1
4	2	1	1
5	2	1	1
6	1	なし	1
7	1	なし	1
8	1	なし	なし
9以上	なし	なし	なし

*修正前のダイス目が3以下の場合、航空写真カウンターを1欄右に動かす（管理フェイズのダイス振りで6の目が出た場合、良好側に1欄戻す）。

ダイス目修正

- －2 戦闘機ユニットが弾薬欠乏状態である
- ＋? 戦闘結果表または砲撃表による修正
- ＋2 戦闘機ユニットによる落伍機との戦闘

阻塞気球ダイス判定のみ

- ＋2 急降下爆撃で阻塞気球に進入した場合
- ＋1 撃墜気球ポイントごとに

結果は混乱レベルの数である。

フライト、スコードロン、スタッフェルの最大混乱レベルは1である。

グループの最大混乱レベルは3である。

攻撃側戦闘結果表〔1 3. 4. 3〕：2DR

ダイス目	攻撃欄										De17	阻塞気球
	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	He111	Ju88	Ju87
2以下	0/+1	0/+1	0/+1	0/+1	0/+1	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0
3	0/+1	0/+1	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0
4	0/+1	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/+0
5	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/-1	0/+0	0/+0	1/-1
6	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	2/-1
7	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-2
8	0/+0	0/+0	1/+0	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-2	1/-1	1/-1	3/-2
9	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-1	2/-2	2/-2	1/-2	1/-2	3/-3
10	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-1	2/-1	2/-2	2/-2	2/-2	1/-2	1/-2	3/-3
11	1/-1	1/-1	1/-1	2/-1	2/-2	2/-2	2/-2	3/-2	3/-3	2/-3	2/-3	4/-4
12	1/-1	2/-1	2/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-3	3/-3	2/-4	2/-4	4/-4
13	2/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	4/-3	4/-3	4/-3	4/-4	3/-4	3/-4	5/-5
14	3/-2	3/-2	4/-2	4/-3	4/-3	4/-3	4/-3	5/-4	5/-4	3/-5	3/-5	5/-5
15	3/-2	4/-2	4/-3	4/-3	4/-3	4/-3	5/-3	5/-4	5/-4	3/-5	3/-5	5/-5

防御側戦闘結果表〔1 3. 4. 3〕：2DR

ダイス目	攻撃欄										De17	Ju87
	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	He111	Ju88	BR20
2以下	4/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	2/-1	2/-1	2/-1	2/+0	2/+0	2/+0
3	3/-2	3/-2	2/-1	2/-1	2/-1	2/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	1/+0
4	2/-1	2/-1	2/-1	2/-1	2/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	1/+0	0/+1
5	2/-1	2/-1	2/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	0/+1	0/+1	0/+1
6	2/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	1/+0	1/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+1
7	1/-1	1/+0	1/+0	1/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+2
8	1/+0	1/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+2
9	1/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+2	0/+2	0/+2
10	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2
11	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2
12	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2	0/+3
13	1/+0	1/+1	1/+1	1/+1	1/+1	1/+1	1/+2	1/+2	1/+2	1/+3	1/+3	1/+3
14	0/+1	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+3	0/+3	0/+3
15	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+3	0/+3	0/+3

戦闘ダイス修正（修正は累積される：修正の合計は、攻撃側と防御側の両方のダイス振りに適用される）

- +2 攻撃側がバウンスを獲得している
- +1 RAF ウイングが爆撃機ユニットを攻撃する
- 1 攻撃側が上昇攻撃をしている場合（要撃ダイス判定後に上昇したか、そのゲームターンの移動時に上昇した）
- +1 防御側ユニットが低練度である場合
- 1 攻撃側ユニットが低練度である場合

結果の数字は、敵の**航空機**の損失／結集チェック修正値である。

ドッグファイトにおける損失は半減される（端数切り上げ）。ドッグファイトに戦闘ダイス修正は適用しない。

ユニットが引き受けることができる損失は、以下の通りである。

フライト：6 スタッフェル：8
スコードロン：12 グルッペ：24