

## DOWN IN FLAMES ルール提案 r27.1

## 1. 高運動性/高旋回性 低運動性/低旋回性(変更 推奨度A) : (零戦21型、グラジエーター /Mig-3 他)

オリジナルのルールでは効果の薄い高運動性の能力を変更します。

1) 高運動性/高旋回性の能力を持つ機体はシザースのカードを持っているとみなし、以下の行動を行うことが出来ます。

- ・アクション : 自分ターンにシザースのアクション(自分の劣位を優位に変える)を行う。
- ・リアクション : シザースで対応可能なカード(「シザース」、「ヨーヨー」「急旋回」)にリアクションを行う。

2) 高運動性は1 ターン中に自分のターンに1回、およびひとつの敵のターンに1回の計2回使用可能です。

**例1 : 零戦 21 型はウォーホークに対し劣位にある。自分のターンに高運動性を使用しシザースのアクション(劣位→優位)を行った。**

**例2 : ウォーホークのターン。ウォーホークがヨーヨーのカードを使用した時に、零戦 21 型は高運動性を使ってリアクションした(ヨーヨーに対しシザースでリアクション)。**

3) 高旋回性は1 ターン中に自分のターン、またはひとつの敵のターンのどちらかに1回のみ使用可能です。

4) 高運動性/高旋回性はシザースと見なし、シザースに対抗可能なカードでリアクションできます。

また、使用された側にも高運動性/高旋回性の能力があるならそれを使用してリアクションすることも可能です。

**例2 : 零戦 21 型のターン。零戦はF 4 Fの出した急旋回のカードに対し、高運動性の能力でリアクションした(急旋回にシザースでリアクション)。**

**これに対しF 4 Fは、未使用の高旋回性の能力を敵のターンに使うこととし、リアクションした(シザースにシザースでリアクション)。**

5) 損傷状態の機体は高運動性/高旋回性の能力を使用できません。

6) 敵機が低運動性/低旋回性の能力を持つなら、その機体に対しアクションを行う自機は高運動性/高旋回性の能力を得ます。この場合も能力を使用する側が損傷していないことが条件となります。

**例3 : Bf-109 がM i g-3の低運動性を用いてシザースのアクションを行う。Bf-109 が損傷していたらこの能力は使えない。一方M i g-3が損傷していても使用には影響しない(能力を使うのはBf-109 だから)。**

7) パイロットのA gの能力は今後「運動性UP」と呼称し、自機の運動性を1段階上げる能力とします。

(低運動性→低旋回性→なし→高旋回性→高運動性→高運動性+高旋回性)。

8) 自機が高運動性/高旋回性を持ち、敵機が低運動性/低旋回性を持つ場合、自機のターン中にどちらも使用できます。

その場合能力を使用するプレイヤーがどちらの回数を消費するか選びます。

**例4 : B-239 がM i g-3に対し劣位にある。自機の高旋回性を使ってシザースのアクションを行った。Mig-3はシザースのカードでリアクションしたが、B-239 はM i g-3の持つ低運動性を使いこれにリアクションした。**

## 高運動性&amp;高旋回(低運動性&amp;低旋回性) マーカー

運動性の保持状態を表すために使います。高運動性および低運動性の機体は「自」と「敵」の両方のマーカーを機体カード上に置きます。それぞれのターン中に能力を使用したらマーカーを上下逆転します。低運動性の場合には敵に能力を使用したターン(自/敵どちらか)のマーカーを逆転させます。高旋回性および低旋回性の機体は「自」マーカーのみを置きますが自機/敵機のターンのどちらでも使用できます。いずれのマーカーもターン終了時に向きを戻します。



## 2. 高度による馬力修正(変更 推奨度A)

能力 高度	通常	ターボチャージャー	高空不利	速度3以上の機体	
				(一般)低空不利	(例外)低空高速
超高空	-1/-1	-1/+0	-2/-2	他の条件による	他の条件による
高空	-1/+0	+0/+0	-1/-1	他の条件による	他の条件による
中空	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0
低空	+0/+1	他の条件による	他の条件による	-1/+0	+0/+1
超低空	+1/+1	他の条件による	他の条件による	-1/-1	+1/+1

- ・**高空不利**：(P-39エアacobラ系列、Yak、La系列等)

高空の馬力修正が(-1/-1)、超高空は(-2/-2)となります。損傷面でも適用されます。

- ・**低空不利**：(Bf-109G、スピットファイアIXなど)

速度が“3”以上のすべての戦闘機は、低空では(-1/+0)、超低空では(-1/-1)の馬力修正を行います。このルールは機体が損傷して速度が3以下となっても適用されます。パイロットの速度能力はこのルールに影響しません。

**例：P-51の馬力は中空では3/3ですが、低空では2/3、低空で損傷面なら1/2になります。**

- ・**低空高速**：(Yak-3、La-5、La-7等)

速度が“3”以上の戦闘機でも「低空不利」のルールを免除されます。

高空不利および低空不利マーカー(表/裏)



## 3. 低上昇力(新ルール 推奨度A)：(F4U-1Aコルセア等)

上昇時に1枚ではなく2枚のカードを捨てます。このルールは損傷面でも適用されます。

## 4. 登場高度の指定(新ルール 推奨度A)：(Me-163コメットのみ)

特殊能力欄に高度が指定された戦闘機は、その高度に配置します。

## 5. 対爆撃機用37mm機関砲(新ルール 推奨度A)：屠龍丙型等

爆撃機に対する射撃時に、射撃カードのほかにカード3枚を捨てることにより+9火力を得られます。この能力は繰り返し使用できます。戦闘機に対する射撃では使用できません。

## 6. 後部機銃(変更 推奨度A)：(Me-410ホルニツセ、P-61他)

敵が自機に対し優位または追尾の位置にいるとき、後部機銃は爆撃機の防御射撃と同様に射撃に対するリアクションとして使用できます。後部機銃の数は相手ターン中に射撃可能な連射数です。カードは爆撃機のようにその都度引くのではなく手持ちの中から使用します。その他は爆撃機のルールを適用します。また、通常のリアクションで敵の射撃を避けきれなくなった時、最後に爆撃機の防御射撃のように使用してもかまいません。

後部機銃はパイロットの能力によって火力/連射数を増やすことが可能です。

**例：P-61に対し敵機が空戦機動で中位から優位に移動した。P-61は後部機銃の連射数2から1連射を使用し、逆光襲撃1のカードで射撃を行った。敵はこのカードをパーティカル・ロールで回避した。P-61はこれに対するリアクションは行えない。**

**続いて敵機はP-61に照準2のカードで射撃を行なった。P-61はパレル・ロールで射撃を避けようとしたが急旋回でリアクションされたため、後部機銃の残りの1連射で「照準1」の防御射撃をおこなった。これにより照準1のカードに記された「爆撃機：-1ヒット」で自身へのダメージを軽減した。また敵機は照準(ジギング)のカードでP-61の防御射撃を回避した。**

## 7. 構造欠陥(新ルール 推奨度A)：ホーカー・タイフーン1B等

降下したとき、または性能限界突破のカードを使用した時にカードを1枚引きます。引かれたカードが射撃カード(照準か逆光襲撃)ならその火力分のダメージを受けます。もしも引いたカードがエンジン命中なら撃墜となります。ダメージは「エース」で無効に出来ます。パイロットの能力(Re：性能限界突破)でこのダメージは無効にできません。このルールは損傷面でも適用されます。※ヨーヨー、急旋回など火力を増強するカードを引いても影響はありません。

### 8. 性能不安定(新ルール 推奨度A):TA-152-1等

自分の手番の最後にカードを1枚引きます。引かれたカードが射撃カード(照準か逆光襲撃)ならその火力と同数の手持ちカードを捨てます。もしも引いたカードがエンジン命中ならカードを全て捨てます(エンジン停止)。

この影響は「エース」で無効に出来ます。また破棄するカードは自分で選択でき、相手プレイヤーに公開します。

※ヨーヨー、急旋回などのカードを引いても影響はありません。

### 9. 斜銃およびシュレーゲル機(新ルール 推奨度A):月光、He-219 など

斜銃およびシュレーゲル機は中空以上の高度にいる爆撃機に対して使える攻撃方法です。爆撃機への射撃の際に限り、特別な能力の欄に記載された火力/連射数を使用します。使用を宣言すると爆撃機の対空能力は機銃防御力と機銃支援力の合計の半分(端数切り上げ)になります。爆撃機の対空能力の+/-修正は、合計を半分にする前に行います。

### 10. 夜間戦闘(新ルール 推奨度A)

夜間には戦闘機の基本性能は「3」が上限となります。これは機体性能よりも人間の能力の限界によります。

「レーダー」を装備した機体はその能力値が基本性能となります。「探照灯」も同じですが、味方基地の探照灯にサポートされた能力であるため、侵攻任務のミッションでは使えません。

パイロットの「P」(基本性能を増やす能力)は使えません。代わりに「N」(夜戦能力)のあるパイロットは、能力値を基本性能に加えることができます。「高運動性」、「高旋回性」、「低運動性」、「低旋回性」は夜間戦闘では使用しません。

### 11. 地域による影響(新ルール 推奨度A) : ホーカーハリケーン等

極寒、南方等の地域や運用により性能に影響があった機体には、能力が\*/\*のように二つ記されています。

通常は左側の数字を使用し、シナリオで指定がある場合は右側の数字を使用します。

### 12. エース能力の修正(変更 推奨度B) ※プレイの間が増えるので合意の元に使用してください

エースのカードはあまりにも強力で、エースの入手数で勝敗が決まるゲームになっているように思われます。

そこでルールを変更し、エースがリアクションした元のカードと同じ条件でリアクション可能とします。

エースへのリアクションはパイロットの能力(高運動性など)でも行なえます。また、エースにエースでリアクションした場合は出されたエースのカードをたどって行き、直前に使用された行動にリアクションすることが出来ます。爆撃機はエースにリアクションできないのでこのルールは適用しません。

**例1: 自分の照準1に対し、相手がエースでリアクションした。自分はエースに対し照準1に対抗可能な急旋回を使ってリアクションする。これに対するリアクションが無ければ照準1が有効となる。**

**例2: 自分のシザースに対し相手がエースを出した。自分もエースで対抗した。そこで相手は最初に出されたシザースに対抗可能な高運動性の能力でリアクションした。高運動性はシザースと見なされるため、シザースを阻止できるパレル・ロールのカードで対抗する。**

### 13. 速度の優越性(変更 推奨度A)

オリジナルのルールは自分が速度で優越している時のみメリットがありました。しかし速度が劣ってもデメリットはないため、速度が非常に劣るグラディエーターで Me163 の背後を取るといった非現実的な状況が起こります。そこで以下のルールを導入します。

1)自分が速度で劣っているとき、まずマイナス分の空戦機動のカードを捨ててから空戦機動を行います。この捨てカードに相手はリアクションできません。また1枚の空戦機動でマイナスの相殺と空戦機動を同時に行なう時、マイナス分は直ちに相殺され、残った空戦機動に対してのみリアクションが行えます。

2)一度相殺を行えば、同一機体に対しそのターン中に引き続き行う空戦機動にはペナルティはありません。

3)パレルロールやシザースのアクションによる位置変更には速度は影響しません。ただし、これらのアクションが成功しても速度の差はゼロになりません。(つまり、その後通常空戦機動を行うときにマイナスのペナルティは受けます。)

**例1: 隼1型がP-51に空戦機動を行う。速度が2劣っているため、空戦機動3のカードを出した。直ちに-2が引かれ、残った空戦機動1に対しP-51のリアクションが可能となる。さらにこの後隼は空戦機動2のカードを出したが、すでに相殺は済んでいるのでそのまま使用できる。**

**例2: 隼1型はP-51に追尾されている。パレルロールのカードで位置を中位に戻そうとした。このときに速度の差は影響しない。**

#### 14. 装甲(新ルール 推奨度A) : Fw190A8\_R2、シュトルモビク

爆撃機の対空砲(戦闘機の後部機銃も)と、爆撃目標からの対空砲に対し、損害を1減らします。戦闘機による射撃に対しては効果はありません。

#### 15. 地上攻撃(新ルール 推奨度A) : カノーネンフォーゲル

爆撃とは異なる地上攻撃のルールを導入します。このルールでは戦闘機は機銃により地上目標を攻撃できます。

- 1) 超低空にある戦闘機は自分の行動ターンにシナリオで指定された地上目標を攻撃できます。
- 2) 地上目標へ攻撃するためにはまず自らの速度と同じ空戦機動のカードを消費し、速度をゼロにする必要があります。パイロットによる速度修正は無視できます。例：Me 262は速度4であるため空戦機動2のカードを2枚を消費して速度をゼロにする。
- 3) 目標への攻撃は戦闘機の火力を使用します。速度をゼロにした時点で1連射を得られ、機体固有の連射数を加えることが出来ます。その他は爆撃機への射撃ルールと同じです。
- 4) 攻撃目標となった地上の拠点は爆撃機と同じようにカードを入手し、対空射撃を実行できます(地上基地の対空火力をカード入手枚数とみなす)戦闘機が速度をゼロにするために空戦機動を行ったときも、カードを1枚使用することに対空射撃を行うことが出来ます。
- 5) ロケット砲、37mm砲など爆撃機用の武装を地上目標に使用できます。ただし斜銃/シュレーゲルムジークは使用できません。

#### 続編GUNS BLAZINGの追加ルール

以下のルールはシリーズ第二作目、GUNS BLAZINGで追加された公式ルールの翻訳です。

##### ロケット

特別な能力欄にロケットの能力がある機体は、専用のカウンター1個を機体カードの上に乗せます。その機体が爆撃機に射撃するとき、射撃カードのほかに任意のカードを1枚捨てるごとに+3火力が得られます。能力を使用した、もしくは損傷面になったとき、カウンターは取り除きます。

例：戦闘機が爆撃機に対し2火力の照準カードと機体の+1火力で射撃を行なう。このときカードを3枚破棄した。火力の合計は、 $2 + 1 + 3 \times 3 = 12$ 火力となる。

##### パイロット能力一覧(一部新ルール)

オリジナルのパイロットの能力に加え、新たな能力を追加します。青文字は爆撃機のパイロットの能力です。

A+ :乗機のカードの表/裏の耐久力を数値分増やす(3/6なら4/7となる)。戦闘機と同じ。

Ag:運動性UP。乗機の運動性を1段階向上する(低運動性→低旋回性→なし→高旋回性→高運動性→高運動性+高旋回性)。損傷面では無効になる。使用不可

AP+:数値分のエース・マーカーを得る。マーカーはエースの効果を持つ。爆撃機のエースの効果を得る。

B+:連射性能を数値分増やす。後部機銃にも適用。機銃防御を数値分増やす

CL:上昇時に捨てるカードを1枚減らすことができる。使用不可

Di:降下時に得られるカードを1枚増やすことができる。使用不可

F+:射撃ごとの火力が数値分増える。後部機銃にも適用。防御射撃の火力を数値分増やす。

H+ / +:馬力が数値分増える。例:H+0 / +1の時はターン後馬力が1増える。使用不可

M(O)1:空戦機動「O」のカードを空戦機動「1」として使用できる。使用不可

P+:乗機の基本性能を数値分増やす。機銃防御を数値分増やす。夜戦では使用不可。

Re:「性能限界突破」によるダメージを無効にする。使用不可

S+:乗機の速度を数値分増やす。乗機の速度を数値分増やす。

Ni+: (新ルール)夜戦時の乗機の基本性能を数値分増やす。機銃防御を能力分増やす。夜戦時のみ。

Bo+: (新ルール)機体の現在の爆撃力値に数値を加える。その後爆撃パターンによる修正を行う。戦闘機と同じ。

Ev: (新ルール)敵による自機への射撃の連射コストを常に+1上昇させる。このとき「回避機動」カードを使って同じ効果を重複させることはできない。(例:1連射の照準カードを使用するために2連射を消費する)。この能力は連射数を使用しない攻撃、たとえば対空射撃には効果を発揮しない。使用不可

Co: (新ルール)指揮。毎ターン、味方のいずれか1機(自分以外)のターン後馬力に1を加える。どの機体に使用するかは補充を行なう瞬間に決める。この効果を複数の指揮官が重複させることは出来ない。自分の機体と、自分と同じ編隊に属する全ての機体に常に機銃防御能力+1を与える。