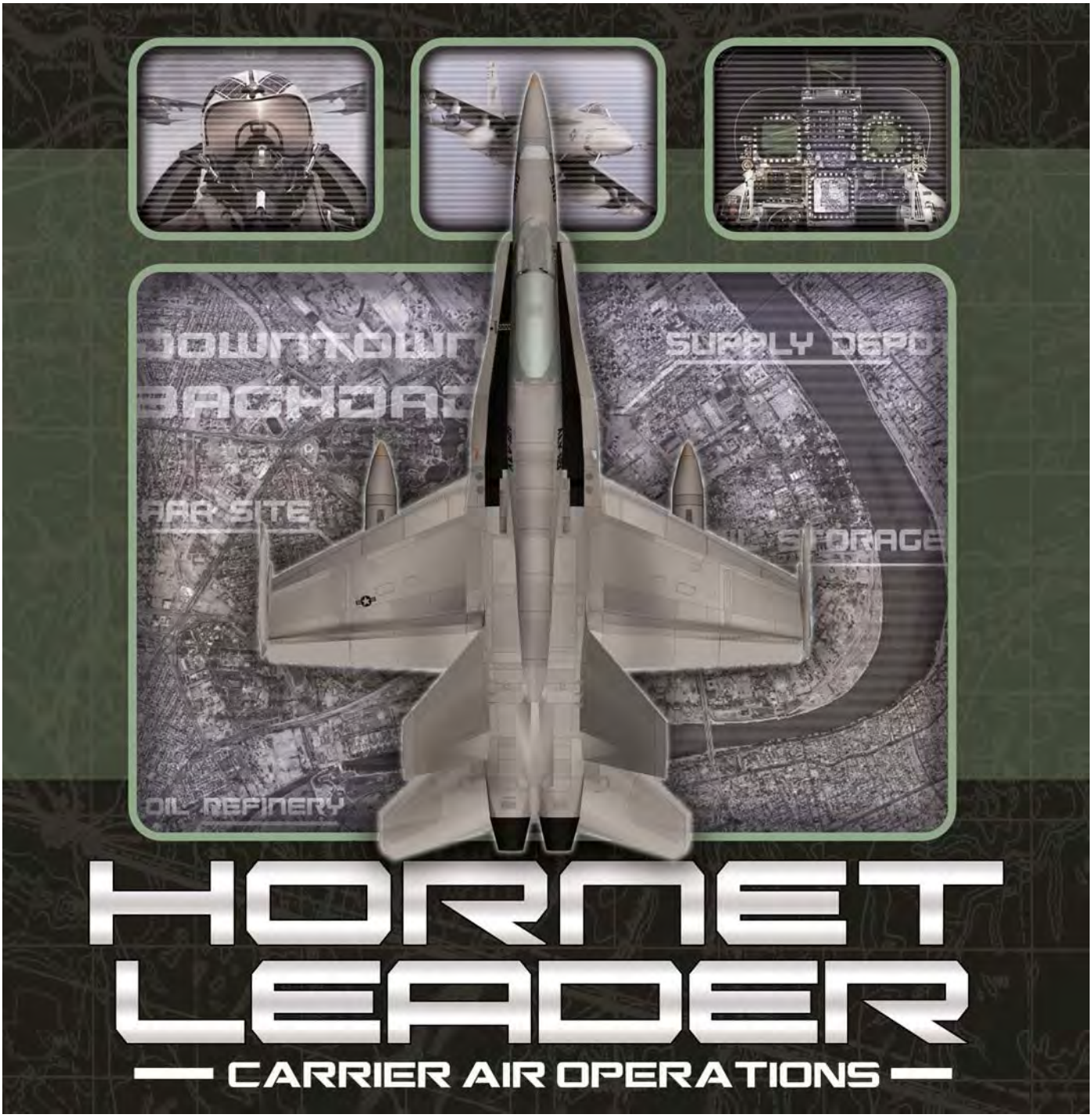


序 ----------1
コンポーネント ----------2
キャンペーンのセットアップ ----------6
プレイの手順 ----------8
飛行前点検（プリフライト）----------8
往路 ----------10
目標上空 ----------10
帰路 ----------14
デブリーフィング ----------14
選択ルール ----------16
クレジット ----------17
航空機と装備 ----------17
ミッションの実施例 ----------21

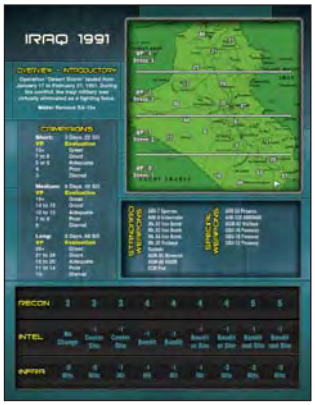
• 序

貴官は、米国の海軍か海兵隊の新鋭戦闘攻撃機からなる飛行隊の隊長である。

飛行隊長たる貴官には、ミッション、破壊目標、目標に関する情報説明、潜在的な敵防空部隊の位置情報が与えられる。パイロットと搭載装備の選択権については、貴官に委ねられる。

実力さえあれば、与えられたミッションを着々とこなしつつ、配下のパイロットを無事帰還させることができるだろう。

•コンポーネント



キャンペーンマップ

これには、目標が与えられる機会、キャンペーンの期間、その他キャンペーンに付随する情報が記されている。

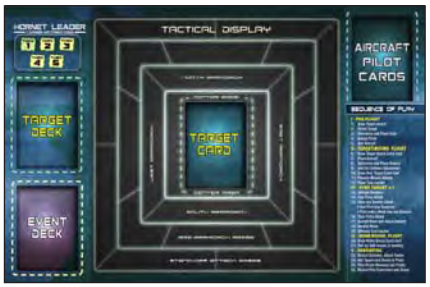
キャンペーンには4段階の難易度がある。易しいものから順に、導入編、標準編、上級編、エキスパート編がある。最初に着手するキャンペーンは、導入編をお勧めする。

マップに記載されている数字は目標ナンバーであり、目標カード右上の数字に相応している。

各マップにある小さな白い矢印は、空母から出撃してくる方角を示す。これはゲームには影響しない。

ヘルプシート

このシートには、プレイに役立つチャートや、必要な基本情報が収められている。



戦術ディスプレイシート

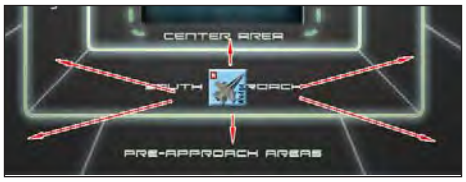
このシートは、各ミッションにおいて目標上空での戦闘を処理するのに使う。さらに、プレイの手順やカードを置くスペースもある。

隣接エリア

攻撃や移動時の距離を算出するときは、常に最短の経路を使う。

中央エリアの隣接エリアとは、アプローチエリアである。

アプローチエリアに隣接するエリアとは、中央エリア、このアプローチエリアに接する別のアプローチエリア、このアプローチエリアに接するプレアプローチエリアである。



プレアプローチエリアに隣接するエリアとは、このプレアプローチエリアに接する別のプレアプローチエリア、このプレアプローチエリアに接するアプローチエリア、このプレアプローチエリアに接するスタンドオフエリアである。

スタンドオフエリアに隣接するエリアとは、このスタンドオフエリアに接するプレアプローチエリア、このスタンドオフエリアに接する別のスタンドオフエリアである。

ダイス

ダイスを振るよう指示されたら、十面体ダイスを1個振り（d10をする）、1から10までの数字を無作為に出す。ダイスには、1から10の数字が付いたものもあれば、0から9の数字が付いたものもある。この場合、0は10とする。

カウンター

航空機： 各カウンターには、低高度面と高高度面がある。

防空部隊： これらのカウンターには両面がある。片面はサイトで、もう片面はバンディットである。

サイトとは、貴隊を攻撃する地上の敵対空砲とミサイルシステムである。

バンディットとは、貴隊を攻撃する敵戦闘機である（ 訳注： 以後バンディットは敵機と訳す）。

赤色の防空部隊カウンターを全て一椀のカップに入れ、サイトや敵機の存在を判定する際に引く。

防空部隊カウンターの上には攻撃値が列記されている。

このカウンターの射程は黒丸の中に記され、攻撃する際の最大射程を表す。射程がなければ、同じエリア内の航空機しか攻撃できない。

HやLの文字は、高高度、低高度、もしくは両高度にいる航空機を攻撃できる能力があることを示す。

カウンターの左上にRと記されているものへは、通常兵器の他に対レーダー兵器(AGM 88)でも攻撃できる。

全てのサイトのカウンターの左上にはSの文字があるが、これは軟目標(Soft Target)であることを示す。一部の兵器は、軟目標を攻撃する際に特典を得る。特典については、兵器カウンターに記されている。

サイトと敵機の中には、左上に正か負の防御値が記されているものがある。これを攻撃する際には、この防御値を修整値としてダイスの目に適用する。

例： サイトに+1の防御値があれば、命中確率が上がる。このサイトを攻撃する際のダイスの目に1を加える。

コンポーネントに関する注記： 台湾防衛キャンペーンでは、中国軍は通常のソ連軍戦闘機カウンターを使用する。

中国は戦闘機を自前で製造しているが、性能の点でソ連機と酷似している。

敵爆撃機： これらのカウンターには両面がある。片面には1機の敵爆撃機があり、もう片面は2機の敵爆撃機がある。爆撃機を撃墜したら、適宜カウンターを裏返すか取り除く。

これらのカウンターは、空母防衛ミッションで敵爆撃機の来襲を表すのに使う。各カウンターには防御修整値があり、爆撃機に対する空中攻撃判定で加える。爆撃機への攻撃は、敵戦闘機と同じように行う。

各爆撃機は、敵戦闘機と同じように、撃墜すべき個別の目標とみなす。

例： 貴隊のパイロットの一人が、2機の爆撃機が記された爆撃機カウンターを目標とする。彼は4発のサイドワインダーを発射し、3発の命中を得た。1機の敵爆撃機が撃墜される。カウンターは、1機の爆撃機面に返す。

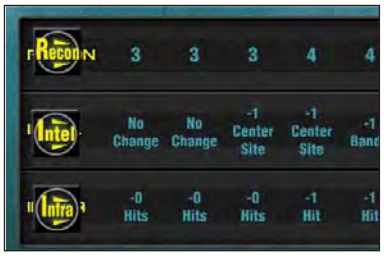
爆撃機カウンターは、敵戦闘機のようには戦術ディスプレイを移動しない。これは中央エリアにとどまる。爆撃機カウンターは貴隊の航空機を攻撃しない。

ストレス： 貴隊のパイロットが被ったストレスの総量を記録するのに使う。パイロットがストレスを被ったら、そのパイロットの航空機カードにストレスカウンターを置く。

状況認識： ミッションの間に、各パイロットが持つ状況認識ポイントを記録するのに使う。適宜カウンターは裏返すか取り除く。

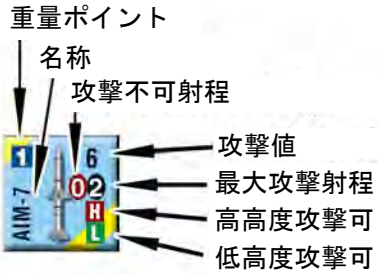
目標のダメージ： 目標に与えた命中を記録するのに使う。

キャンペーンシートカウンター： 目標としているエリアをおぼえておくため、キャンペーンシートに目標カウンターを置く。



キャンペーンシートの対応する文言に「偵察」、「情報」、「インフラ」カウンターを置く。キャンペーンシートの欄を確認する際は、各カウンターの右隣の枠を見る。

兵器



航空機装備フェイズに、航空機に兵器カウンターを置く。各兵器の名称は、左端に縦書きで記載されている。

兵器は、パイロットが乗る航空機が搭載する、外部兵装、内部兵装、システムのいずれかである。重量、ハードポイント、飛行系統の制約から、各航空機に搭載できる兵器には限りがある。任務遂行に適正な兵器を組み合わせて、航空機を武装するのは、貴官の仕事である。

各兵器カウンターには、重量値のコストがある。与えられた兵器カウンターが、選択肢に制限を課す。ゲームで与えられたカウンターの個数を超える量を使うことはできない。兵器カウンターは、片面に1種類の兵器が描かれ、もう片面には別の種類の兵器が描かれている。兵器カウンターを選択したら、対応する航空機カードにカウンターを置く。

兵器の種類

兵器カウンターには、空対空兵器、空対地兵器、ポッドの3種類がある。

空対空兵器(AIM-9、AIM-7、AIM-120、AIM-54)は、敵機にしか発射できない。こういったカウンターには、空対空兵器であることを明示するための黄色いストライプがある。これは、同じく黄色のストライプがある敵機カウンターにしか発射できない。

その他の全ての空対地兵器で、サイトとミッションの目標を攻撃できるが、敵機を攻撃できない。

ECMポッドは特殊なもので、敵の攻撃からの防御に役立つ。特別に課されるルールについては、兵器解説の節を参照する。

兵器の特性

ゲームに登場する各兵器には以下の特性がある。

重量値： 航空機に兵器カウンターを装備する際にかかる重量のコストである。

例： Mk. 84の重量値のコストは3である。航空機は3重量値を消費する。

攻撃値

攻撃値： この値以上の目で目標に命中する。

最大攻撃射程（黒字）： 目標攻撃に移動できる最大距離を示す。

対レーダー： 一部のサイトにはRの表記がある。AGM-88にも同じようにRの表記がある。AGM-88はミッション目標を攻撃できず、R表記のあるサイトしか攻撃できない。

攻撃不可射程（赤字）： 特定の距離を攻撃できなければ、発射可能範囲を示す黒字の射程情報の横に赤字で記されている。

例： AIM-7は、ゼロ射程では攻撃できないが、1または2の距離へは攻撃できる。2を超える距離には攻撃できない。

分散型： 一部の兵器には黒い四角の中にDの文字があるが、これは1個の兵器カウンターで1個の命中しか得られないという目標カードの分散制限を適用されない。

高高度攻撃： この兵器は、高高度にいる航空機が使用できる。

高/低高度攻撃： この兵器は、高高度か低高度にいる航空機が使用できる。

低高度攻撃： この兵器は、低高度にいる航空機が使用できる。

個別型： 一部の兵器には黒い四角の中にIの文字があるが、これは個別目標に発射できることを指す。各カウンターは、パイロットが宣言した目標か別目標を攻撃できる。

例： 中央エリアの高高度にいる貴隊のF/A-18Cは、自身の目標として直下の目標を宣言する。ふつうであれば宣言対象の目標しか攻撃はできないが、個別型の兵器を搭載しているため、1個のMk. 82と複数個のGBU－38を目標へ投下し、中央エリアのサイトに別の1発のGBU－38を投下し、北アプローチエリアのサイトに別の1発のGBU－38を投下することができる。

軟目標： 全サイトと一部のミッション目標には、S（Soft）の表記がある。兵器の中には、軟目標を攻撃すると攻撃判定に特典がつくものがある。特典については、兵器カウンターの黒い四角の中のSの横に記されている。

制圧： 一部の兵装は、敵防空兵器カウンターから貴隊の機に対する攻撃を制圧する際に、特典が生じる。特典については、兵器カウンターの黄色い四角の中のSの横に記されている。

航空機カード

各パイロット/航空機カードは、乗員と航空機を表している。各カードは両面あり、パイロットの経験レベルが異なっている。ルールの中で航空機とかパイロットという言葉が出たら、それはこれらのカードを指している。

1－パイロット名－パイロットのコールサインは、参考程度の意味合いしかない。これがプレイに影響することはない。

2－SA（状況認識）－このパイロットの状況認識ポイントである。パイロットが持つ状況認識ポイント1につき、1ターンに2回の行動ができる。1回はスローステップ、1回はファーストステップにできる。

3－技量－パイロットの技量は、ニュービー、グリーン、アベレージ、スキルド、ベテラン、エースに分かれる。後のものほど技量が高い。

4－経験値－パイロットの技量を1段階上げるために獲得すべき経験値である。

5－機種－航空機の名称である。

6－特別選択ポイント－この航空機を選ぶことで与えられる、もしくは消費されるSO（Special Option）の値である。3つの数字は、キャンペーンの期間（短期間、中期間、長期間）にしたがい得られる、もしくは消費されるSOポイントを示す。

例： 短期間キャンペーンで、貴隊に1機のF/A－18Fを加えることにしたら、3SOポイントを消費する必要がある。

例： 長期間キャンペーンで、貴隊に1機のA－7コルセアIIを加えることにしたら、追加で12SOポイントを得る。

7－就役年－この航空機が就役する年である。

例： F/A－18Fは2001年に就役した。これは、2001年からのどのキャンペーンにも参加可能となる。

8－冷静度（C=Cool)－（飛行してもしなくても）1日が終わるたびに当該航空機から、この数字だけストレス値を減らす。

9－ストレス－パイロットは、ミッションで飛行した際にストレスを被る。また、敵機やサイトから攻撃を受けた時にもストレスを被る。

パイロットのストレス値が平常（Okay)の範囲にある時は、カードの平常の行にあるデータを使う。例のカードでは0～5の範囲となっている。ストレス値が、この平常範囲を超えると、動揺状態（Shaken)となる。

ストレス値が動揺の範囲に入ったら、動揺の行にあるデータを使う。例のカードでは6〜9の範囲となっている。ストレス値が、この動揺範囲を超えると、任務不適格状態（Unfit)となる。

任務不適格になれば（このカードでは任務不適格の範囲は10以上）、当該航空機から全兵器を取り外す（ポッドは装備したまま）。任務不適格のパイロットは、攻撃も制圧もできないが、攻撃を回避することは可能である。ミッションで、任務不適格のパイロットを選ぶことはできない。

10ー精神状態（Status)ー平常、動揺、任務不適格のいずれかとなる。これは、パイロットの現時点でのストレス値で決まる。動揺したパイロットの空対空と空対地の攻撃スキルは1〜3減る。

11ースピード（Speed)ーファースト（Fast)かスロー（Slow)となる。各ターンにおいて、ファーストパイロットは、敵サイトや敵機が攻撃する前に攻撃を仕掛ける。スローパイロットは、敵サイトや敵機が攻撃した後で攻撃を仕掛ける。

12ー空対空（AtA)ー空対空攻撃のスキルである。この数値は、当該パイロットの行う全ての空対空の攻撃と制圧に対する修整値に使う。

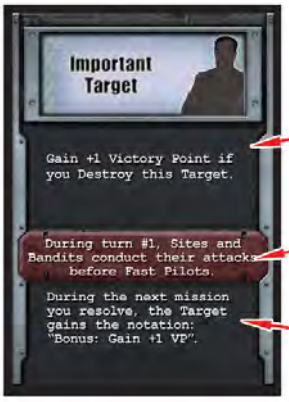
13ー空対地（AtG)ー空対地攻撃のスキルである。この数値は、当該パイロットの行う全ての空対地の攻撃と制圧に対する修整値に使う。

14ー重量値（W=Weight)ー当該航空機が搭載できる兵器の最大重量値を示す。

15ー兵器と特殊能力ー当該航空機に搭載できる兵器カウンターの種類を示す。ここに載っていない兵装は搭載できない。当該航空機に特殊能力があれば、ここに記されている。巻末の航空機の節に特殊能力の説明がある。

16ー機関砲と特殊能力ー機関砲の有無と、その攻撃に関する情報がここに記載されている。特殊能力もあれば、ここに記されている。

イベントカード



往路イベント

目標上空イベント

帰路イベント

イベントカードを引くよう求められたら、このデッキから引く。上の欄には、目標への途上で起きるイベントが記されている。真ん中の欄には、目標地点の防空に関する変更が記載されている。一番下の欄には、目標からの帰還時に起きるイベントが記されている。

イベントカードに別記ない限り、イベントはミッションに参加している航空機やパイロットにしか適用せず、イベントの効果は即座に適用する。

チャレンジングイベント

一部のイベントには「XP 1」という表記がある。イベントの効果を全て処理した後で、イベントに遭遇し、生残したパイロットごとに1経験値を与える。パイロットログに経験値を記録し、ミッション終了時のレベルアップステップにおいて通常どおりレベルアップの有無を確認する。

目標カード

目標カードには、ミッション目標とそこにある防空部隊が記されている。

目標ナンバーは右上にあるが、これはキャンペーンマップの数字と相応する。

目標の特性

多くの目標カードには、特記事項欄にその特性が記されている。

敵機（Bandit)ー各目標上空ターンの開始時に、記載の数だけ敵機カウンターを引く。その敵機は、中央エリアに置く。

特典（Bonus)ー目標を破壊したら、通常の効果に加え、記載の特典を得られる。

分散型（Dispersed)： 各空対地兵器カウンターは、目標に対し1つの命中しか与えられない。

固定目標（Fixed)ーJDAM兵器は、1999年から2008年までは固定目標しか攻撃できない。

誤爆(Frielndly Fire)ー目標上空で使った空対地兵器カウンターで、命中を与えられない、もしくは制圧できなかったものにつき、攻撃を行ったパイロットのストレス値が1増える。

硬目標（Hardened)ーこの目標への各空対地兵器カウンターが与えた命中から1命中を引く。

増強効果ーこの特性は目標カードを引いた時に発動する。この効果は、貴隊が目標カードを破壊するまで適用する。こういった目標カードを選択もしくは破壊しない場合、それを捨て札としてはならない。こういったカードは破壊されるまでの間、偵察時に引いたカードに加え、ミッション選択時の選択対象であり続ける。

例： 目標41番は、どの目標も破壊するのに追加で1つの命中を要する増強効果がある。これは、41番を引いた時点で、41番を含め全目標について、破壊するのに追加で1つの命中が必要であることを意味する。

一部の目標カードには、場に出ている増強効果カードを捨てる特典を持つものがある。目標が捨てられたら、増強効果は即座に終わる。これは破壊されたものとみなしてはならない。

オーバーキル（Overkill)ー目標に指定した数の命中を与えたら、記載の特典を得る。

攻撃対象（Objective)－中央エリアに指定のカウンターを置く。「目標を破壊する」には、これらのカウンターを破壊せねばならない。「目標を破壊する」のに、中央エリアにいる他のカウンターを破壊する必要はない。

一部の攻撃対象のある目標カードには命中数も記載されている。この「目標を破壊する」には、攻撃対象を破壊し、かつ記載の数の命中を与えなければならない。

攻撃対象の敵機やサイトは、キャンペーンシートの指示で除かれている敵機やサイトの裏面に描かれていることがあるかもしれない。必要に応じて、こういったカウンターを攻撃対象に使うが、キャンペーンに使用する敵機/サイトのカウンターに混ぜてはならない。

ペナルティーミッションとしてそのカードを選択しながら、目標を破壊しない場合、記載のペナルティを受ける。もし「キャンペーン終了」（end campaign)ペナルティを受けたら、貴隊のキャンペーンは終了する。これは劣悪（Dismal)評価とみなす。

緊急発進（Scramble)－このカードを引いたら、これ以上目標カードを引くのをやめる。貴隊の一次（Primary)ミッションとしてこのカードを選択せねばならない。

副次（Secondary)ミッション－一次ミッションに加え、副次目標の特性のある目標カードを1枚選択して、同じ日に副次ミッションを実行することができる。当日の一次ミッションの目標を選択した時に、副次ミッションを実行するかしないかを決めねばならない。各パイロットは、一次ミッションか副次ミッションを実行できるが、両方はできない。一次ミッションへパイロットを割り当てる際に、両ミッションへパイロットを割り当ててしまうこと。一次ミッションを終わるまでは、副次ミッションにいるサイトを確定してはならない。

一次ミッションを終えたら副次ミッションを実行する。副次ミッションは全ての点で一次ミッションと同様に扱う。

両ミッションを終えたらキャンペーントラック変更をする。

副次目標を、一次ミッションか副次ミッションの目標に選択できる。

小型目標（Small)－この目標への空対地攻撃のダイス判定から1を引く。

軟目標（Soft)－一部兵器は軟目標への攻撃で特典を得る。

ストレス（Stress)－ミッション終了時に、飛行した各パイロットに記載のストレス値を加えるか引く。

車両目標（Vehicle)－一部兵器は車両目標攻撃で特典を得る。

“引用符”付き単語 － 名称に引用符のついた単語の含まれる目標カードに適用される効果が記されている。

例：“Fleets”（艦隊）の単語があれば、名称に「Fleet」の含まれる目標カードに適用する。

・キャンペーンのセットアップ

目の前に戦術ディスプレイシートとキャンペーンマップシートを置く。

次に、米国海軍と米国海兵隊のどちらのキャンペーンにするのかを決める。

米国海軍キャンペーン

米国海軍キャンペーンであれば、攻撃型空母から飛び立つことになる。攻撃型空母は、100機近い種々の航空機を搭載する巨艦である。プレイヤーログシートの「米国海軍」（US Navy)を丸で囲む。

貴隊はAV－8Bを選択してはならない。

キャンペーンマップに記載のミッション目標ナンバーのあるカードを選んでゆく。これらのカードで目標デッキを組む。他の目標カードは脇に置いておく。これらのカードは、キャンペーン期間中に使用することはない。

海兵隊キャンペーン

海兵隊キャンペーンであれば、強襲艦から飛び立つことになる。強襲艦は小ぶりの艦艇で、短距離離着艦載機を搭載する。強襲艦は、海兵の上陸作戦支援に使う海兵隊の航空機を運用する。

貴隊は、AV－8BとF－35B/Cしか選択できない。プレイヤーログシートの「海兵隊」（Marine Corps) を丸で囲む。

キャンペーンマップの一番近い帯域にある目標ナンバーのあるカードのみを選んでゆく。これらのカードで目標デッキを組む。他の目標カードは脇に置いておく。

例： イラク1991キャンペーンでは、ミッション目標カードの10、20、53、56、57で開始する。

キャンペーンの注記で、特定のミッション目標カードでキャンペーンを開始するよう指示があった場合、そのカードを使う。手前の帯域を確保していなくとも、貴隊はこのカードのミッションを通常どおり実行できる。

1帯域内のミッション目標の最低半分（端数切り上げ）を破壊したら、その帯域は「確保」される。

最初の帯域が確保されたら、ミッション目標カードから2つ目の帯域のカードを選んでゆく。これらのカードを、まだ引いていない目標カードに加え、シャッフルする。

例： イラク1991キャンペーンでは、2つ目の帯域のミッション目標カードは、1、5、6、8、12、44である。

キャンペーン終了まで、各帯域を確保するたびに同じ手順を繰り返す。

海兵隊は、海軍のようにはキャンペーンを実行しない。海軍キャンペーンでは、目標デッキにはキャンペーンで使う目標カードは全部入っていた。海兵隊キャンペーンでは、一番近い帯域の目標カードのみで開始する。各帯域を確保するごとに、一段階遠い帯域の目標カードを加える。

カードデッキのシャッフル

目標デッキとイベントデッキをシャッフルし、戦術ディスプレイシートの該当する枠に裏向きに置く。ゲームの最中に、カードを引こうとした時にデッキにカードが残っていない場合は、捨て札をシャッフルして新たなデッキをつくる。

敵防空部隊

戦術ディスプレイシートのそばに防空部隊カウンターを入れたカップを置く。

キャンペーンの実施期間を選ぶ。キャンペーンの期間は3つあり（短期間、中期間、長期間）、キャンペーンにおいてミッションを実行する日数が指示されている。

キャンペーンの期間によって、使用できる特別オプションポイントと、キャンペーンの各成功レベルに必要な勝利ポイント数が決まる。

例： 中期間のイラク1991キャンペーンにするのであれば、6日間のミッションを実行し、最初に45SOポイントをもらい受け、キャンペーン評価で「良」を達成するには14～18VPを得る必要がある。

キャンペーンの注記

一部のキャンペーンには、キャンペーンの特別な指示を網羅した注記欄がある。注記で、サイトや敵機のカウンターを「取り除く」（Remove)よう指示があれば、防空部隊を入れるカップに該当するカウンターを入れてはならない。

キャンペーントラック

キャンペーントラックで、貴隊が敵の戦略資源に与えた損害を記録する。情報、偵察、インフラのカウンターを、キャンペーントラックの相応する文字のところに置く。カウンター右横の内容を確認する。

例： 例としてあげた図では、偵察カウンターが"3"を指しており、情報カウンターは"－1 Center Site"を指しており、インフラカウンターは"－0 Hits"を指している。

偵察（Recon)
この欄は、米軍の偵察活動を抑えようとする敵の能力を表す。敵のこの能力がダメージを受けると、ミッション目標として引けるカードが増え、選択の幅が広がる。

この値は、貴官が引けるカードの枚数上限を定めるものである。一度に1枚のカードを引ける。

例： 前々のミッションから数枚の増強目標カードを引き継いでいれば、これ以上目標カードを引いて、さらに増強目標カードを場に出すリスクは避けたいだろう。

情報 (Intel)
このトラックは、どの目標を米国が攻撃できるのかを判断し、周辺に防衛部隊を配置する敵の能力を表す。敵の情報面の能力がダメージを受ければ、目標を守るために配置されるサイトや敵機の数が減る。

インフラ (Infra)
このトラックは、貴隊が敵のエネルギー資源、輸送機関、人的資源に与えたダメージを表す。インフラがダメージを被るにつれ、ミッション目標の破壊に要する命中数は減る。目標破壊に要する命中数が1を下回った場合は、破壊に1回の命中を要するものとみなす。

必要命中数が減ったからといって、攻撃対象のあるミッションで破壊すべきカウンターの数が変わるわけではない。

SOポイント

各キャンペーンマップシートには、使用できるSOポイントが記載されている。キャンペーンに記されているSOポイントは、キャンペーン全体で使用できる合計値である。

SOポイントで、特殊兵器（Special Weapons)、航空機、優先権オプションを購入できる。特殊兵器は、キャンペーンシートに記載されている。優先オプションのコストは、ヘルプシートに記載されている。航空機のコストは、航空機カードに記載されている。

キャンペーンごとに使用可能な標準兵器と特殊兵器の一覧がある。特殊兵器を選ぶには、その重量ポイントに等しいSOポイントを支払わねばならない。標準兵器には、SOポイントのコストは生じない。

これは1個のカウンターのコストである。特殊兵器を購入したら、航空機に置く。ミッションで特殊兵器を使用しなくとも、購入に使われたSOポイントは消費されてしまう。

例： ミッションで選んだGBU－16カウンター1個につき、2SOポイントを払う。

プレイヤーログ

プレイヤーログに、貴隊の参加するキャンペーンとパイロットの情報を記録する。

プレイヤーログに記録する情報は、パイロットのレベルアップ、SOポイント消費、目標の状況、キャンペーンの結果を確認するのに使う。キャンペーン注記欄には、使用する選択ルールを記しておく。シートはコピーして使うか、www.dvg.comからダウンロードする。

飛行隊パイロットの選択

キャンペーン開始時に飛行隊のパイロットを決める。パイロットの経験レベル（ニュービー～ベテラン）に基づき乗機とするカードを選ぶ。キャンペーン実施年には、就役年に達している航空機しか選べない。

パイロット名、技量レベル、レベルアップに必要な経験値、冷静度をプレイヤーログシートに記録する。

短期間キャンペーン飛行隊での経験レベルは、ニュービー×1、グリーン×2、アベレージ×4、スキルド×1となる。中期間キャンペーン飛行隊での経験レベルは、ニュービー×1、グリーン×2、アベレージ×5、スキルド×1、ベテラン×1となる。長期間キャンペーン飛行隊での経験レベルは、ニュービー×1、グリーン×2、アベレージ×6、スキルド×2、ベテラン×1となる。

例：イラク1991の長期間キャンペーン飛行隊を選ぶ。
F/A－18Cのみを使い、パイロットは以下のようになる。
ニュービー： ウルフ
グリーン： カウボーイ、マスタング
アベレージ： タロン、ギリフィン、ベア、ブラックホーク、パンサー、ハンター
スキルド： バンザイ、ライトニング
ベテラン： ウェッジ

航空機の性能

ゲームでは、F/A－18Cが航空機の性能をはかる基準となる。性能の劣る航空機を選ぶと、その代償としてキャンペーン開始時のSOポイントが余分に与えられる。より高性能の航空機を選ぶと、SOポイントが犠牲となる。得失するSOポイントは、キャンペーンの期間によっても異なる。

A－7、AV－8Bの1機につき、短期間、中期間、長期間のキャンペーンにおいて、それぞれ4、8、12SOポイント増える。

F/A－18E、EA－18Gの1機につき、短期間、中期間、長期間のキャンペーンにおいて、それぞれ2、4、6SOポイント減る。

F/A－18Fの1機につき、短期間、中期間、長期間のキャンペーンにおいて、それぞれ4、8、12SOポイント減る。

F－35B/Cの1機につき、短期間、中期間、長期間のキャンペーンにおいて、それぞれ6、12、18SOポイント減る。

例： 貴隊に2機のA－7を配属すれば、中期間キャンペーンは16SOポイントを追加して開始する。

パイロットのレベルアップ優先権

キャンペーンの長さを選択した後で、パイロットのレベルアップ優先権を行使できる。これにより、貴隊のパイロット（複数可）を即座に1段階上にレベルアップできる。1人のパイロットを複数段階レベルアップすることもできる。短期間キャンペーンでの1レベルアップには6SOポイント、中期間キャンペーンでは12SOポイント、長期間キャンペーンでは18SOポイントかかる。

・プレイの手順

飛行前点検（プリフライト）

目標カードを引く。
目標を選択する。
サイトを確定、配置する。
パイロットの割り振りをする。
航空機の武装をする。

往路飛行

往路飛行イベントカードを引く。
航空機を配置する。
敵機を確定、配置する。
情報レベルにより防空部隊数を変更する。
目標上空イベントカードを引く。
フェニックスミサイルの攻撃。
ターンボックス1にターンカウンターを置く。

目標上空の処理（5回）

兵器投棄の決断。
ファーストパイロットによる攻撃。
サイトと敵機による攻撃。
1人のパイロットが制圧できる。
攻撃を受けているパイロットは回避できる。
スローパイロットによる攻撃。
航空機は移動し、高度を変更する。
敵機は移動する。
ターンカウンターを進める。

帰路飛行

帰路飛行イベントカードを引く。
SARの結果を判定する。

デブリーフィング

ミッションの結果と勝利ポイントを記録し、偵察、インフラ、情報の各カウンターを動かす。
パイロットに目標カードのストレス加える。
パイロットのストレス回復（全パイロット）
パイロットの経験値とストレスを記録する。

・飛行前点検（プリフライト）

目標カードを引く。

キャンペーンマップシートの偵察トラックを見て、この日に引ける目標カードの最大枚数を決める。偵察カウンターの右の（矢印が指す）数字が、貴官が引けるカードの枚数となる。カードは一度に1枚ずつ引く。

例： 例の図にある偵察カウンターの位置により、3枚まで目標カードを引ける。

各目標カードを検討し、今回のミッションの目標を1枚選ぶ。これは、戦術ディスプレイシートの中央エリアに置く。他の目標カードは捨て札とする。

ミッションログの現ミッションの列の目標番号（Target #）直下に、目標カードの番号を記す。

偵察優先権
目標カードを見た後で、SOポイントを払って偵察優先権を購入することができる。

2SOポイントを払い、さらに2枚の目標カードを引ける。追加目標を見た後で、これを再度行える。これは好きなだけ繰り返すことができる。

ダウンタイム
今日はミッション飛行をしないことを選べる。

飛行しなければ、インフラ、情報、偵察のカウンターを左に1マス移動する。そしてデブリーフィングに進み、その手順を実行する。

サイトの確定と配置
通常は、中央エリアと周囲のアプローチエリアにサイトが存在する。

目標カードの左側には、各アプローチエリア（App)に置くサイトの数が記載されており、その隣の数字は中央エリア（Ctr)に置くサイトの数である。

例： この目標については、4か所のアプローチエリアのそれぞれに1個のサイトを置き、中央エリアには2個のサイトを置く。

戦術ディスプレイシート

空対空、空対地の戦闘を処理するのに戦術ディスプレイシートを使う。各ミッションにおいて、目標上空で費やせる5ターンを記録するターントラックがある。

各アプローチエリアと中央エリアについて、カップから防空部隊カウンターを指定の個数だけ無作為に引く。サイトの面を表にして、引いたカウンターをアプローチエリアと中央エリアに置く。

サイトのカウンターの裏を見て、引く可能性のある敵機カウンターのうち、どの敵機/敵機なしカウンターを引く可能性が消えたのかを確認してもよい。

パイロットの割り振り
ここでミッションに送り出すパイロットを決める。

各目標カードには、ミッションに参加できる航空機の最大機数が記されている。機数は、目標カード中央の航空機の絵柄の上にある。これより少ない機数を送り出してもよいが、記載の数値を超えることはできない。

例： この目標には4機投入できる。

飛行隊から今回のミッションで飛行するパイロットを選び、武装できるよう乗機のカードを目の前に置く。不適格パイロットは割り当てることはできない。

航空機の武装
今回のミッションのために、各機に兵器とポッドを割り当てる。選ぶ装備は、ミッション遂行上要求する役割で決まる。搭載できる兵器の個数や種類には、幾通りかの制限が課せられる。つまり、航空機ごとの重量値、航空機カードにある兵器一覧、キャンペーンシートに記載の兵器一覧、特殊兵器入手に使えるSOポイントである。

搭載を終えたら、使用したS0ポイントをログに記録する。

状況認識

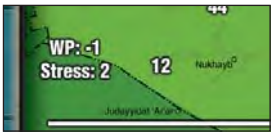
状況認識ポイントのあるパイロットについては、カードに状況認識カウンターを置く。

例： あるパイロットの状況認識ポイントは2である。このパイロットのカードに状況認識カウンターを2ポイント分置く。

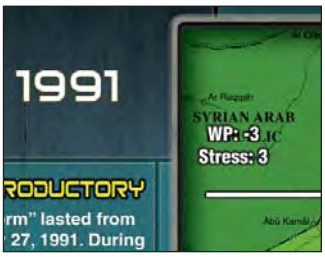
フライトリーダーの選択

スキルの一番高いパイロットを、今回のミッションのフライトリーダーに選ぶ。スキルの一番高いパイロットが複数人いる場合、誰をフライトリーダーにするかを選べる。フライトリーダーの乗機カードにフライトリーダーカウンターを置く。

例： ミッションに参加する中で、一番スキルの高いパイロットはスキルドである。ミッションでは2人のスキルドパイロットを選んでいる。どちらのスキルドパイロットをフライトリーダーにするのかを選べる。



重量値の制限
各機とも、搭載できる兵器カウンターの重量値に上限がある。この数値はキャンペーンマップの目標位置によって減る（追加燃料に重量値がとられるものと考える）。



例： イラク1991キャンペーンのこのエリアの目標を攻撃するのであれば、各機は−3の重量値ペナルティを被る。ふつうであれば8重量値を搭載できるF/A−18Cホーネットは、5重量値しか搭載できなくなる。

給油機優先権
武装ステップにおいて、給油機優先権のオプションを購入できる。給油機優先権があれば、今回のミッションの重量値ペナルティを−0に減らす。今回のミッションに参加する航空機ごとに1SOポイントを払う。

・往路

これは離陸から目標地点までの時間を表している。

往路飛行イベントカード

イベントカードを1枚引き、一番上の欄にあるイベントを解決する。

ミッション中止

往路飛行イベントを解決した後で、ミッションに参加している航空機の全てもしくは一部をミッション中止させてもよいし、まったくしなくともよい。

ミッション中止機は経験値を得ないが、通常どおり目標ストレスは被る。ミッション中止をしなかった機は、目標上空フェイズと帰路フェイズに参加せねばならない。

航空機の配置

スタンドオフエリアに航空機カウンターを置く。1エリアに複数の航空機を置くことができる。航空機の武装時に配置計画を立てておくと良いだろう。各機について初期高度も選んでおく。

敵機の確定と配置

目標カードには、目標上空に現れる直掩戦闘機の数が記されている。存在する戦闘機の数と種類は、貴隊が目標に到着するまでは不明である。

目標カードの左側に、各アプローチエリアと中央エリアに置く敵機カウンターの個数が記されている。

例： この目標については、各アプローチエリアにつき1個、中央エリアについては1個の敵機カウンターを引く。

各アプローチエリアと中央エリアについて、カップから防空部隊カウンターを指定の個数だけ無作為に引く。敵機の面を表にして、引いたカウンターをアプローチエリアと中央エリアに置く。

カウンターに「敵機無し」（No Bandit)とあれば、それについては戦術ディスプレイシートに置かず、カップに戻す。他のカウンターは、目標を防衛する敵機を表している。

情報レベルによる防空部隊数の変更

情報トラックで、サイト/敵機カウンターを加える/取り除けるのかを確認する。

情報トラックに"Center"とあれば、指示された種類の防空部隊を中央エリアに加えるか、破壊する。"Center"となければ、中央エリアもしくは1つのアプローチエリアにある指示された種類の防空部隊を破壊する。情報トラックに"+1 Site"とか"+1 Bandit"とあれば、戦術ディスプレイシートの該当エリアにその分防空部隊カウンターを引き、加える。

目標上空イベントカード

目標の防御が、言われたのとは違っている可能性がある。何らかの変更があるのかを決めるため、イベントカードを引いて中央の欄にあるイベントを解決する。

フェニックスミサイルの攻撃

フェニックスミサイル（AIM－54)を装備したF−14トムキャットがいれば、このステップにおいて敵機に対し任意の数だけミサイルを発射できる。

発射するフェニックスミサイルの全数と、それぞれの目標を決めてから、ダイスを振る。

攻撃には、通常の空対空修整を適用する。このステップでは、フェニックスミサイル攻撃の射程は無視し、空対地兵器カウンターを搭載していることによるペナルティはない。

例： 貴隊には2発フェニックスミサイルを搭載した2機のF-14がいる。戦術ディスプレイシートには4機の敵機、MiG-21、MiG-23、MiG-25、MiG-29がいる。2発のフェニックスミサイルをMiG-29に、1発をMiG-25に、1発をMiG-23に発射することに決める。そして、4つの攻撃についてダイスを振る。

・目標上空

目標上空解決フェイズは、全く同じ5つのターンに分かれる。各ターンにおいて、戦術ディスプレイシートで移動と戦闘を解決する。現在のターンを記録するのにターンカウンターを使う。

兵器投棄の決断

ここで航空機は、搭載する兵器をいくつでも投棄（除去）することができる。投棄された兵器は失われ、これで敵ユニットを攻撃することはできない。これはふつう、空対地兵器を搭載した機が、ドッグファイトのペナルティを避けるために行われる。

航空機の攻撃手順

航空機は、ターンにおける適切なステップで、目標、サイト、敵機を攻撃するため兵器を使用できる。いつ攻撃するのかは、各パイロットのスピードで決まる。

ファーストパイロットは、サイトや敵機が攻撃する前に攻撃する。

スローパイロットは、サイトや敵機が攻撃した後で攻撃する。

各機は個別に攻撃し、1個の目標しか攻撃できない。ある機の攻撃を解決してから、別の機の攻撃を解決する。

状況認識

スローパイロットは、ファーストパイロット攻撃ステップで状況認識カウンターを1個捨てることによって、今のターンのファーストパイロット攻撃ステップにも攻撃することができる。このパイロットは、今のターンのスローパイロットステップにも、通常の攻撃をすることができる。ファーストパイロットは、スローパイロット攻撃ステップで状況認識カウンターを1個捨てることによって、今のターンのスローパイロット攻撃ステップにも攻撃することができる。このパイロットは、今のターンのファーストパイロット攻撃ステップに攻撃をしたとしても、これが行える。

状況認識カウンターを捨てることは、今のターンでのパイロットの攻撃にしか効果を及ぼさない。

パイロットは、自身の追加攻撃のためにしか状況認識カウンターを使えない。他のパイロットのためには使えない。

追加攻撃を望むのであれば、カウンターを捨てること。

未使用の状況認識カウンターは、ミッションが終わるたびに全部取り除く。

フライトリーダー

他のパイロットと異なり、フライトリーダーは自身の状況認識カウンターを自身の追加攻撃のために使用できるだけでなく、ミッションに参加している他のパイロットのためにも使用することができる。

攻撃の制限

航空機が攻撃できる敵ユニットは、現在の位置、高度、搭載兵器によって制限が課せられる。各ターンにおいて、1人のパイロットは1つの敵を攻撃目標にできる。

目標に対しては、これが射程内にあり、航空機が適正な高度にいれば、空対地兵器カウンターを任意の数だけ使って攻撃できる。
もしくは、
目標に対しては、中央エリアの低高度から機関砲で攻撃できる。
もしくは、
1個のサイトに対して、これが射程内にあり、航空機が適正な高度にいれば、空対地兵器カウンターを任意の数だけ使って攻撃できる。
もしくは、
1個のサイトに対して、サイトと同じエリアの低高度から機関砲で攻撃できる。
もしくは、
射程内の1個の敵機に対して、空対空兵器カウンターを任意の数だけ使って攻撃できる。
もしくは、
同じエリアにいる1個の敵機に対して、機関砲で攻撃できる。

航空機が攻撃できる状態にあれば、攻撃目標を決め、兵器を消費するか機関砲を使う。下記にしたがい、攻撃を解決する。

目標破壊に必要な命中数は、目標カードに記されている。

例： 目標を破壊するには、7つの命中を与えねばならない。

空対空攻撃

攻撃値

敵機に対し、空対空兵器か機関砲を使ったとき、敵機に命中を与えられる。発射した各兵器につきd10を振り、兵器の攻撃値を見る。修整後の目が攻撃値以上であれば、敵機に命中する。航空機から発射した兵器カウンターを取り除く。1つの命中で敵機は破壊される。

修整値

ダイスの目には、現時点でのパイロットの空対空修整値を加える。現時点での空対空修整値とは、パイロットの今のストレス値に基づくものと、適用される他の修整値である。

一部の敵機には、カウンターに防御修整値が記されている。

例： ハンター（ベテラン）のストレスが0から6の場合、健常である。彼はファーストで、+1の空戦スキルと+0の対地攻撃スキルを持つ。ストレスが7から11の場合、動揺状態となる。彼はスローで、－2の空戦スキルと－3の対地攻撃スキルになる。ストレスが12以上の場合、任務不適格となる。

例： ハンター（ベテラン）がMiG-21を攻撃する場合、ファーストであるため敵機が攻撃する前に、こちらが攻撃できる。そして、ダイスの目に3を加えられる（空対空スキルで+1、ミグの防御修整値で+2）。

ドッグファイト時の重量値ペナルティ

下表は、空対地兵器を搭載した状態で、射程0の敵機を攻撃/制圧する際に課せられるペナルティである。

空対地重量値	空対空ペナルティ
2以下	0
3	-1
4	-2
5以上	-3

これらのペナルティは、1以上の射程の攻撃/制圧には適用しない。ポッドの重量値は加味しない。

空戦の結果

命中すれば、目標の敵機は破壊されて、戦術ディスプレイシートから取り除く。この敵機カウンターはカップに戻し、他のカウンターと混ぜておく。航空機から消費した兵器カウンターを取り除く。

空対空戦闘の例：

ハンターは、2発のAIM-9空対空ミサイルでMiG-21を攻撃する。航空機カードからミサイルカウンターを取り除くことでミサイルを発射し、各ミサイルカウンターにつきd10をする（2回振ることになる）。カウンター上部に記載の攻撃値以上の目を出そうと念じる。AIM-9の攻撃値

は6である。パイロットの空対空スキル（+1)とMiG-21の防御修整値（+2)をダイスの目に加える。1つ命中すればMiG-21は破壊される。6と2の目が出た。修整値でダイスの目の9と5になる。9の目は、AIM-9の攻撃値（6)以上である。MiG-21は破壊される。

空対地攻撃

目標かサイトを攻撃するために空対地兵器を消費すると、1つ以上の命中を与えることができる。発射した各兵器につきd10を振り、兵器の攻撃値を見る。

攻撃値

修整後の目が左から1つめの数値以上であるが、その右の数値未満であれば、1つ命中する。

修整後の目が左から2つめの数値以上であるが、その右の数値未満であれば、2つ命中する。

修整後の目が左から3つめの数値以上であるが、その右の数値未満であれば、3つ命中する。

修整後の目が左から4つめの数値以上であれば、4つ命中する。

航空機から消費した各兵器カウンターを取り除く。
注記： 全ての兵器カウンターに複数の命中値があるわけではない。

例：

Mk. 82を使用する場合、1〜6の目で外れる。7〜9の目で1つの命中となる。10の目で2つの命中となる。

Mk. 84を使用する場合、1〜2の目で外れる。3〜4の目で1つの命中となる。5〜7の目で2つの命中となる。8以上の目で3つの命中となる。

目標かサイトを機関砲で攻撃する場合、低高度にいなければならない。機関砲についてもd10をする。修整後の目が10以上であれば、目標かサイトに1つ命中する。

サイトへのダメージ

1つでも命中を受けたら、サイトは破壊されて戦術ディスプレイシートから取り除く。サイトカウンターをカップに戻す。

一部のサイトには、カウンターに防御修整値が記されている。

例： ハンター（ベテラン）がSA-8Aサイトを攻撃する場合、ファーストであるためサイトが攻撃する前に、こちらが攻撃できる。サイトの防御修整値の1を加える。

例： Mk. 84をS-60に投下したらダイスを振り、7の目を出した。S-60は破壊され、戦術ディスプレイシートから取り除き、カップに戻す。

目標へのダメージ

目標に与えたダメージを記録するには、目標ダメージカウンターを使用する。

例： Mk. 84を目標に投下したらダイスを振り、10の目を出した。目標は3ダメージ受ける。目標カードに3のダメージカウンターを置く。

目標は、目標カードの左下にある数字以上の命中を受けたら破壊される。目標を破壊するのに、サイトや敵機を破壊する必要はない。

ヒット値のない目標に対しては命中させる必要はない。キャンペーンシートのインフラトラックやその他の効果により、目標を破壊するのに必要な命中数は修整される。ヒット値のない目標カードについては修整しない。

例： 目標58番の「Fighter Sweep」にはヒット値はない。効果いかんにかかわらず、この目標を破壊するのに命中を与える必要はない。この場合、対象の敵機を撃墜すればよい。

超過ダメージ

ダメージは別の目標に波及することはない。サイトへの余剰命中は、別のサイトもしくは目標へと持ち込まれない。同様に、目標への余剰命中は、サイトには影響しない。

サイトと敵機による攻撃

ファースト機が攻撃を終えたら、生き残った全てのサイトと敵機が攻撃する。サイトが攻撃できる航空機には、航空機の高度と射程による制限が課される。敵機が攻撃できる航空機は、射程による制限が課される。

サイトと敵機は個別に攻撃し、1個の航空機しか攻撃できない。1つのサイトや敵機の攻撃を解決してから、別のサイトや敵機の攻撃を解決する。

サイトや敵機は、無条件で一番近い航空機を目標とする。最寄りの航空機が複数あれば、どれが攻撃を受けるのかを無作為に決める。

航空機の対応

サイトや敵機の目標が決まったら、航空機に攻撃の対応をさせることができる。まず、攻撃の制圧を試みることができる。制圧をしないか、それに失敗した場合、回避を試みることができる。

制圧
任意の1機が、サイトか敵機への制圧攻撃を実施することができる。機関砲攻撃か兵器カウンターの消費かを決める。通常どおり、全攻撃修整値とオプションを制圧判定に適用する。制圧のダイスの目が命中となれば、サイトや敵機の攻撃は無効となる。ただしサイトや敵機は、制圧によってはダメージを被らない。制圧の試みに失敗すれば、今の攻撃の制圧を再試行することはできないが、今後の攻撃については制圧を試みることはできる。

例： バイソンは、SA-10サイトの目標になっている。レイダーはMk. 82を投下し、SA-10に命中する。バイソンに対するSA-10の攻撃は無効となるが、このサイトは破壊されない。

回避
攻撃の目標となっている航空機は、命中確率を下げるために回避を選択できる。航空機が回避したら、そのカードに2ストレス値を置く。サイトや敵機の攻撃判定は、2個のダイスを振り、小さい目を適用する。

例： ホスは、MiG-23の目標になっている。彼は回避することにし、ミグの攻撃についてダイスを2個振る。目は10と1であった。1の目を適用し、ホスへのMiG-23の攻撃は外れた。

回避は、航空機が目標上空にいる時のサイトや敵機による攻撃や、攻撃の数を減らすため兵器カウンターを消費できる特殊イベント攻撃への対応に使える。

攻撃の解決
d10をしてサイトや敵機の攻撃値を確認し、攻撃を解決する。

修整後の目が一番左の数値未満であれば、航空機には何の影響もない。

修整後の目が一番左の数値以上であるが、左から2つめの数値未満であれば、目標となっているパイロットに1ストレス値を加える。

修整後の目が左から2つめの数値以上であるが、3つめの数値未満であれば、航空機はダメージを受ける。全ての兵器、ポッド、状況認識カウンターを取り除き、2ストレス値を加える。ミッションの間に二度目のダメージを負えば、撃墜される。

修整後の目が3つめの数値以上あれば、航空機は撃墜される。ミッションから撃墜機を取り除く。帰路飛行フェイズに撃墜機ごとにSAR（捜索救難活動）チェックをする。

例： ファームボーイは、同じエリアにいるZu-23-4サイトの目標になっている。ファームボーイは、制圧も回避もしない。このサイトについて1回のダイスを振る。1以下であれば外れとなり、悪影響はない。2〜4であれば、1ストレス値を受ける。5〜7であれば、ダメージを受ける。8以上であれば、撃墜される。

例： スカウトは、S-60と同じエリアの高高度を飛んでいる。S-60は、低高度機しか目標とできない。スカウトは、目標とならない。

航空機移動ステップ
このステップにおいて、貴隊の航空機を今のエリアから隣接エリアへと移動させることができる。

高度を変えることもできる。高度には、高高度と低高度の2つある。高度は、航空機が使用できる兵器と、どのサイトが攻撃できるかに影響する。

例： 東のアプローチエリアの高高度に1機のA-6イントルーダーがいる。これは、中央エリア、北か南のアプローチエリア、3か所ある東のプレアプローチエリアのいずれかのエリアに移動できる。イントルーダーを移動させる際、高高度を維持してもよいし、低高度へ変更してもよい。

どのターンの航空機移動ステップでも、戦術ディスプレイシートを退出して、ミッションの目標上空フェイズを終わらせることができる。その場合は、全機を戦術ディスプレイシートから取り除く。第5ターン終了時、全機を戦術ディスプレイシートから取り除く。

例： 目標上空にいる第3ターン終了時、目標を破壊したので、目標上空フェイズを終わらせることにする。航空機移動ステップに、全航空機カウンターを戦術ディスプレイシートから取り除く。

例： 第5ターン終了時、目標を破壊しなかったが、目標上空フェイズを終わらせねばならない。戦術ディスプレイシートから航空機カウンターを取り除く。

敵機の移動
敵機は、貴隊の航空機が移動してから移動する。各敵機は1エリア移動できるが、移動は強制されない。敵機には高度は適用しない。敵機の移動については以下のルールを使う。

敵機の射程に1機でも貴隊の航空機がいれば、移動しない。

敵機の射程に貴隊の航空機がいなければ、一番近い貴隊の航空機へ1エリア近づく。最寄りの航空機が複数あれば、どれに近づくのかを無作為に決める。

例： 敵機移動ステップにおいて、1機のMiG-21が中央エリアにおり、ウルフが南のプレアプローチエリアにいる。MiG-21は、南のアプローチエリアへ移動する。北と南のプレアプローチエリアに貴隊の航空機がいれば、MiG-21はどちらかのエリアに無作為に移動する。北か南のアプローチエリアに貴隊の航空機がいれば、射程1のMiG-21は移動しない。

・帰路

帰路飛行イベントカード

イベントカードを1枚引き、一番下の欄にあるイベントを解決する。

捜索救難活動

帰路飛行イベントを解決したら、目標上空、往路、帰路のイベントで撃墜した機の捜索救難活動（SAR)の結果をチェックする。これには、撃墜されたパイロットごとにd10をして修整を適用し、下表を参照する。

出目	結果
9+	迅速な救助：ミッションで受けたストレスに加え3ストレス値を被る。通常どおり、ミッション参加による1経験値を得る。
6〜8	攻撃下の救助：ミッションで受けたストレスに加え5ストレス値を被る。通常どおり、ミッション参加による1経験値を得る。
5〜	行方不明：イベントカードで救助されないかぎりキャンペーンの最後まで任務不適格となる。救助されたら、通常どおり、ミッション参加による1経験値を得て、ストレス値を3に再設定する。

SARチェックは、以下の修整を受ける。

・目標の重量値ペナルティ（キャンペーンマップに記載）を引く。給油機優先権オプションによる修整値はない。

・まだミッションに参加している航空機が消費した空対地兵器の重量値1につき1を加える。この修整値は、今のSAR判定にのみ適用し、SAR全部の判定に適用するものではない。

・往路に撃墜された機については2を加え、帰路に撃墜された機については1を加える。

例： ミッションの間に3名のパイロットのうち2人が撃墜された。ベアは往路ステップに撃墜され、バンザイは目標上空ステップで撃墜された。シフティは無傷であり、まだ若干の兵器カウンターを携えている。

ベアのSAR判定にシフティのMk.83（2重量値の空対地兵器）を消費する。対象は、-2の重量値修整を受ける。ダイスを振り、5の目が出た。消費したMk. 83により2を足し、往路ステップで撃墜されたので2を足し、重量値ペナルティで2を引く。ベアの捜索救難活動の結果は7になる。彼は攻撃下の救助となった。パイロットカードに5ストレス値を足し、飛行隊に彼を戻す。

シフティには、バンザイに使える空対地兵器カウンターはもうない。バンザイの捜索救難活動の結果は6であった。対象機の重量値ペナルティで2を引く。バンザイは行方不明となった。キャンペーンの最後まで飛行隊から彼のカードは外しておく。

・デブリーフィング

ミッションで消費したSOポイントと残ったポイントをパイロット情報の下欄に記録する。

SO行の下に、目標の最新の状態を記録する。ミッションの間に目標が破壊されたら、目標の状態欄にX印を、勝利ポイントの欄に獲得勝利ポイント（目標カードの右に記載）を書く。目標が破壊されていなければ、目標の状態欄に○印を、勝利ポイントの欄に0と書く。

キャンペーントラックの変更

目標が破壊されたら、目標カードを見て、どのトラックが何マス変更するのかを確認する。

目標カードに記載の数値だけ、情報、偵察、インフラのカウンターを右に動かす。カウンターは、トラックの最後の欄に入ってはいけない。

例： 目標が破壊されたら、偵察カウンターを右に1マス、インフラカウンターを右に2マス移動させる。

目標が破壊されなければ、キャンペーンマップのトラックに変更はない。

目標の状態

ミッションの間に目標が破壊されたら、キャンペーンが終わるまでこれを脇に置く。目標が破壊されなければ、「捨て札」とする。

キャンペーンの結果

これが最後のミッションであれば、キャンペーンマップのキャンペーンの結果を見る。総勝利ポイントを、プレイしたキャンペーン期間ごとの数値と見比べる。

例： リビア1984の短期間キャンペーンをプレイし、4日間で11勝利ポイントを得た。キャンペーンは、Good（良）の結果となる。

撃墜機

キャンペーン期間中に撃墜した機につき1VPを失う。

加えて、短期間、中期間、長期間のキャンペーンにおいて行方不明となった（そして後に捜索救難活動カードで救助されなかった）パイロットにつき、1VP、2VP、3VPを失う。

パイロットのストレス、回復、経験

ミッションに参加したパイロットは、ストレスをため、経験値を得る。パイロットのストレス値によりスキルは

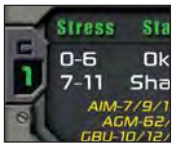
修整される。得た経験値は、パイロットのレベルアップをもたらす。

目標ストレスの加算

ミッションが終わったら、これに参加した各パイロットは、キャンペーンマップ上の目標エリアによるストレスも受ける。

例： 目標44（図参照）へのミッションに参加した全パイロットは、2ストレス値をためる。

パイロットのストレスからの回復



目標ストレス値を加えたら、パイロットの総ストレス値は、パイロットカードに記載のクール値だけ減る。この値は、キャンペーン開始時のプレイヤーログにも記されている。

パイロットが飛ばない日は、クール値に2を足した分だけストレスから回復する。

例： ハンターは、ここ2回のミッションで7ストレス値をためた。彼は動揺しており、今度のミッションでは飛ばないことにする。ミッションが終わったら、彼のクール値で1ストレス値が減り、1日休息したことでさらに2減る。翌日の開始時、彼の航空機カードには4ストレス値しかなく、健常時の能力を発揮できる。

R&R優先

ミッションが終わるたびに1回、9SOポイントを消費することで、飛行隊内の全パイロットのクール値に2を足した値だけストレスを減らせる。

ダメージ機

ダメージを負った航空機は無条件で修理され、問題なく次のミッションに参加できる。次のミッションの稼働性にかかわる唯一の制限は、たまったストレスである。

撃墜機

パイロットがSARで救助されたら、カードに指示されたストレス値を加える。このパイロットは飛行隊に戻り、通常どおり任務を続ける。

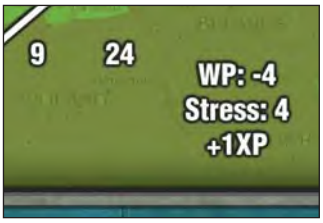
SARの結果が行方不明であれば、パイロットをキャンペーンから除外する。

パイロットの経験値とストレス値の記録

各パイロットのストレス値をプレイヤーログの今回のミッションの列に記入する。

ミッションに参加したパイロットには、「XP's Gained」列の1経験値を与える（撃墜されたとしても）。目標が破壊され、このミッションで1機も撃墜を出さなければ、さらに1経験値得る。目標カード、目標の帯域、イベントカードによっても経験値を得られる。

長距離ボーナス目標の経験値



一部のキャンペーンでは最も遠い帯域の目標については、1のボーナス経験値が付く。そういった帯域については、キャンペーンシートに「+1XP」と記されている。

この中の目標へのミッションに参加したパイロット全員は、目標が破壊されたら、追加で1経験値を得る。

例： 目標24番（図参照）へのミッションに参加し、目標を破壊した。ミッションに参加した各パイロットは、追加で1経験値を得る。

パイロットのレベルアップ

全てのストレス値を加減した後でパイロットのレベルアップをチェックする。総経験値がレベルアップ値以上のパイロットはレベルアップする。レベルアップしたら、パイロットカードを一段階上の経験レベルのものと取り替え、プレイヤーログシートに新たな経験レベルを記す。パイロットは、ニュービーからグリーン、グリーンからアベレージ、アベレージからスキルド、スキルドからベテラン、ベテランからエースへとレベルアップする。

例： ハンターは、ミッションを成功させたところである。彼は2経験値を稼ぎ、合計12経験値になった。彼はベテランからエースへとレベルアップする。

レベルアップしたら、総ストレス値を再確認して、健常、動揺、任務不適格の状態を決める。また、クール値が変化したかを確認し、プレイヤーログに新たなクール値を記録する。

パイロットがレベルアップしたら、このために得た経験値を失う。プレイヤーログには、次の経験レベル到達に要する新たな経験値を記録する。

例： ニュービーのバンザイは、ミッションから帰還したばかりである。彼は2経験値を稼ぎ、合計5経験値になった。彼はグリーンへとレベルアップする。

例： ニュービーのバンザイが2経験値を得て、合計6経験値になったのであれば、（5経験値を使用して）グリーンにレベルアップした上で、1経験値をアベレージへとレベルアップするために保持する。

・選択ルール

キャンペーン開始時に、使用したい選択ルールを決め、プレイヤーログの「Campaign Note」欄に記録しておく。

夜間ミッション

一部の目標カードの目標は暗視図になっている（2, 3, 14, 15, 19, 24, 25, 26, 27, 38, 39, 40, 41, 42, 47, 48, 49, 50, 51)。これらのミッションについては、夜間に飛ぶことを選べる。「日中」に飛ぶときは、通常どおりに飛ぶ。

航空機武装ステップにこの決断をする。夜間ミッションを選んだら、以下のルールを使う。

目標上空の各ターンで標準的な手順（ファースト、敵防空部隊、スロー）は使用しない。目標上空の各ターンの開始時、「ファースト」、「スロー」、「敵機」、「サイト」の4個のカウンターから1個を無作為に引き、どの航空機・敵が活動するのかを決める。例えばスローカウンターを引いたら全スローパイロットが活動し、サイトカウンターを引いたら全サイトが活動する。攻撃を全て解決したら、次のカウンターを引いてゆき、このターンに4個全部のカウンターを引くまで続ける。

ミッションに参加する全パイロットは、ミッション開始時に1ストレス値をためる。

目標を破壊したら、目標カードに記載の機数だけSOポイントを得る。

例： 目標14番を破壊したら、3SOポイントを得る。

夜間ミッションを可能とするために必要なSOコストは、短期、中期、長期のいずれのキャンペーンにもない。

注記： 夜間ミッションは、他の効果はない。各パイロットは、やはり1日に1ミッションしか飛べず、二次目標のルールなどは通常どおり適用する。

1少ないもしくは1多い参加機

目標カードに記載の航空機より1機多く参加させることができるが、1VPを失う。目標カードに記載の航空機より1機少なく参加させ、それでも目標を破壊したら、追加で1VPを得る。この選択ルールを使うのであれば、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ3、6、9SOポイントを払う。

飛行隊の無作為選択

パイロットを自分で選ぶかわりに、無作為に決める。カップに（就役年で）選択可能な航空機カウンターを全部入れる。カップから適当とする数のカウンターを取る。取る前にスキルレベルは割り当てておく。取った航空機については、通常どおりSOポイントを加減する。この選択ルールを使うのであれば、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ6、12、18SOポイントを得る。0SOポイントを下回るようであれば、今取った航空機カウンターを戻し、再度取る。

例： イラク1991短期キャンペーンで、海軍飛行隊を準備する。1991年で飛べる全海軍機をカップに入れる。1個のカウンターを取り、ニュービーパイロットを割り当てる。グリーンパイロットについて、さらに2個のカウンターを取るなどといった作業をする。

キャンペーンの難易度

中核となるキャンペーンは、「アベレージ」の難易度である。不利条件と有利条件を選ぶことで難易度を調節できる。選んだ難易度と変更点を記録する。

難易度	変更点
エース：	不利条件を3つ選ぶ。
ベテラン：	不利条件を2つ選ぶ。
スキルド：	不利条件を1つ選ぶ。
アベレージ：	変更点なし。
グリーン：	有利条件を1つ選ぶ。
ニュービー：	有利条件を2つ選ぶ。

不利条件

追加のストレス値： ミッション参加時に追加で1ストレス値をためる。

技量の向上したサイト/敵機： サイト/敵機の攻撃判定に1加える。

増強したサイト/敵機： 中央エリアにサイトを置く際に、追加で1個のサイトカウンターを置く。中央エリアに敵機を置く際に、追加で1個の敵機のカウンターを置く。

SOポイントの減少SOポイントを少なくして開始する。短期間 = -6、中期間 = -15、長期間 = -24.

有利条件

少ないストレス値： ミッション参加時に1ストレス値を減らす。

技量の劣るサイト/敵機： サイト/敵機の攻撃判定で1引く。

減少したサイト/敵機： 中央エリアにサイトを置く際に、サイトカウンターを1個減らす。中央エリアに敵機を置く際に、敵機のカウンターを1個減らす。

SOポイントの増加： SOポイントを多くして開始する。短期間 = +6、中期間 = +15、長期間 = +24.

高ストレスの攻撃/制圧

いずれかのパイロットが攻撃/制圧をする前に、このターンにおけるそのパイロットの全攻撃/制圧判定で1を加えるかどうかを決められる。このパイロットは、その修整が適用されるターンにおいて追加で1ストレス値をためる。これは、１ターンに1回しかできない。この選択ルールを使うのであれば、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ3、6、9SOポイントを払う。

空母を使用する海兵隊キャンペーン

海兵隊は、海軍の広甲板攻撃空母の攻撃機隊を運用することもある。こういった飛行隊を指揮するのであれば、以下のルールを使用する。

海兵隊の目標カード選択、帯域、「確保」のルールをそのまま使用する。

AV-8Bハリアーは選択してはならない。

各目標カードに割り当てる航空機の数は1機減らす。

例： 通常であれば、目標カード58番には3機の航空機を割り当てることができるが、この選択ルールを使う場合、2機しか割り当てることができない。

この選択ルールを使うのであれば、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ3、6、9SOポイントを払う。

補充パイロット

パイロットが行方不明になるたびに、将来のいずれかのミッションのパイロット割り当てステップにおいて、パイロットの補充を試みることができる。行方不明となったパイロットの乗機と同型機種に乗るパイロットを無作為（貴隊内のパイロットでない）に決める。その機種においてパイロットが残っていなければ、補充を受けることはできない。補充パイロットのスキルレベルとSOポイントのコストを決めるためダイスを振る。ダイスの目を見てから、補充を受け入れるか、拒否するかを決められる。受け入れたら、そのパイロットを飛行隊に加え、SOポイントを払う。拒否すれば、今後はその行方不明パイロットについてもうダイスを振ることはできない。後になって行方不明パイロットが救助されたら、2人のパイロットのどちらをとどめ、どちらをキャンペーンから外すのかを決める。

出目	スキルレベル	SOポイントコスト
1	ニュービー	0
2～4	グリーン	1
5～7	アベレージ	4
8～9	スキルド	7
10	ベテラン	10

目標へのダメージ

目標の破壊に必要な命中の最低半分を得ているが、破壊までには至っていない場合、目標にダメージを与えたことになる。ログシートに、目標に与えた命中数を記す。目標のVPの半分（端数切り捨て）を得る。後になって、目標デッキをシャッフルしてその目標を引いたら、以前に与えた命中数を残したままミッションを開始する。「増強」目標は捨て札としない。こういった目標は、選択可能なまま残る。目標を破壊したら、目標のVPの半分（端数切り上げ）を得て、情報、インフラ、偵察のトラックに通常どおり変更を加える。この選択ルールを使うのであれば、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ3、6、9SOポイントを払う。

・クレジット

ゲームデザイン： Dan Verssen
デベロップメント： Holly Verssen
提案・意見： Dave Schueler, Chris Fawcett
アート： Wan Chiu
ルールブック編集： Hans Korting, Christoph Haeberling

・航空機と装備

航空機

A-6イントルーダー：
ベトナム上空の戦闘で初お目見えした複座機である。ホーネットと交代するまでの間、海軍の主力攻撃機の座を保持した。

特別ルール： 内装機関砲はなく、空対空兵器を搭載できない。

A-7コルセアII：
これもベトナム戦争で初見の航空機である。限定的な空戦能力も持った、機動性の高い攻撃機として設計された。最後に実戦参加したのは、砂漠の嵐作戦時のイラクである。

特別ルール： A-7を1機選ぶたびに、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ4、8、12SOポイントを得る。A-7には、2発までしかAIM-9を搭載できない。

AV-8Bハリアー II：
ハリアーは、米海兵隊が運用しており、ハリアージャンプジェットとしても知られる。これは、垂直離着陸能力を持っている。このため、海兵隊の小型甲板の強襲艦で運用するには最適な航空機となっている。この機は、空対地と空対空の両用戦闘に適している。

特別ルール： 低高度を飛ぶハリアーは、（木の頂の高さで）「匍匐飛行」をしているものと考える。低高度のハリアーへの、サイトや敵機によるダメージの結果は、ストレスの結果とみなす。このルールは、特殊イベントカードには影響しない。AV-8Bを1機選ぶたびに、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ4、8、12SOポイントを得る。

例： SA-11は、通常であれば2、3、4、5の目でストレス、6か7の目でダメージ、8、9、10の目で撃墜の結果をもたらす。SA-11が、低高度のハリアーを攻撃した場合、2、3、4、5、6、7の目でストレス、8、9、10の目で撃墜の結果をもたらす。

E-2C ホークアイ：
複数の乗員がいる航空機である。ホークアイも、ベトナム戦争期に就役した。これは、艦隊の遠距離まで届く耳目の役割を果たし続け、今後もしばらくは現役を続ける。

特別ルール： E-2Cは、いかなる兵器カウンターも搭載できず、内装機関砲もない。

一部ホークアイのカードには、特殊イベントを無視できるダイス判定が記されている。無視したい特殊イベントカードを引いた時に、ホークアイがミッションに参加していれば、ダイスを振る。記載の数字以上の目を出せば、そのイベントを無視する。E-2Cは、フライトリーダーでなくとも自身の状況認識カウンターを他機のために消費する能力を持っている。

ホークアイのカードの中には、他機に空対空/空対地の攻撃判定にボーナスを与えるものがある。ホークアイをミッションに加える場合、これをミッションに送り込める航空機の数には換算しない。

EA-6Bプラウラー：
これは複座機で、A6の派生型であるEA-6Aから発展したものである。プラウラーは、敵レーダーとセンサーシステムを妨害し、攻撃機を防護することに責任を負う。

特別ルール： プラウラーのいるエリアにおいて、目標となっている味方機（当のプラウラーを含む）への敵の判定から1を引く。さらに、プラウラー自身を目標とした敵のダイスの目からは、さらに1を引く（合計-2）。このマイナス修整は、航空機が目標上空にいる時のサイトや敵機による攻撃や、攻撃の数を減らすため兵器カウンターを消費できる特殊イベント攻撃への対応に使える。プラウラーには重量値は適用せず、常時4発のAGM-88を搭載している。AGM-88カウンターが払底したら、その分搭載するAGM-88は少なくなる。プラウラーには内装機関砲はなく、空対空兵器を搭載できない。

F-14トムキャット：
これは複座機で、冷戦期においてソ連の爆撃機を撃墜する長射程ミサイル搭載機として設計された。F-14は、AIM-54フェニックスミサイルを搭載する唯一の航空機である。

特別ルール： F-14は、カードに記載の空対地兵器カウンターを搭載できるが、4重量値を超えることはできない。F-14は、6発を超えるAIM-54フェニックスミサイルを搭載できない。

F/A-18Cホーネット：
ホーネットは、F-4ファントムの退役後に米国海軍が配備した最初の多用途機である。F/A-18は、様々な空対空及び空対地兵器を搭載する。さらに、パイロットは空対空と空対地のモードを迅速に切り替えることができ、柔軟性を高めている。

F/A-18Eホーネット：
ホーネットのE型は、既に優秀であった空対地能力を拡張するために開発された。これはスーパーホーネットと仇名され、さらに搭載量を増している。

特別ルール： F/A-18E を1機選ぶたびに、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ2、4、6SOポイントを払う。

F/A-18Fホーネット：
これは複座機で、F型は、F/A-18Eスーパーホーネットの機体に2つめのコクピットを加えたものである。ホーネットのこの型は、空対地任務を志向したものである。海軍の内輪ではE型とF型は、初期のC型ホーネットとの混同を避けるため、「ライノ」と呼ばれている。

特別ルール： F/A-18Fを1機選ぶたびに、短期、中期、長

期のキャンペーンにおいて、それぞれ3、6、9SOポイントを払う。

EA-18Gホーネット：
これは複座機で、F/A-18Fの特化版である。海軍のEA-6Bプラウラーの後継機として、敵のレーダーやセンサーを妨害する役割を引き継ぐ。防御用にAIM-120を搭載するが、通常は敵のサイトを攻撃/制圧する兵装を積む。グロウラーとかグリズリーといったニックネームが与えられている。

特別ルール： EA-18Gのいるエリアにおいて、目標となっている味方機（当のEA-18Gを含む）への敵の判定から1を引く。さらに、EA-18G自身を目標とした敵のダイスの目からは、さらに1を引く（合計-2）。このマイナス修整は、航空機が目標上空にいる時のサイトや敵機による攻撃や、攻撃の数を減らすため兵器カウンターを消費できる特殊イベント攻撃への対応に使える。EA-18Gには内装機関砲がない。EA-18Gを1機選ぶたびに、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ2、4、6SOポイントを払う。

F-35B/CライトニングII：
F-35B/Cは、海軍では第一世代のステルス戦闘機である。空対空と空対地の双方の役割において、非常に能力が高い。

特別ルール： 敵機やサイトは、1エリア以上離れたF-35B/Cは無視する（接近せず、攻撃もしない）。F-35B/Cカードには、ダイスの目としてステルス値が記載されている。F-35B/Cが目標上空にいる時のサイトや敵機による攻撃や、攻撃の数を減らすため兵器カウンターを消費できる特殊イベント攻撃への対応としてダイスを振る。出目がステルス値以上であれば、敵の攻撃は無効となる。制圧/回避の前にステルス判定を行う。F-35B/Cを1機選ぶたびに、短期、中期、長期のキャンペーンにおいて、それぞれ3、6、9SOポイントを払う。

兵器カウンター

空対空ミサイル（空対空兵器）

AIM-7スパロー： スパローは、ベトナム戦争以来の米国海軍の主力レーダー誘導空対空ミサイルであり続けている。AIM-7を発射するには、射撃機はレーダーエネルギーで敵機を「ペイント」する。しかる後、スパローは反射してきたレーダーエネルギーに沿って誘導されて敵を攻撃する。パイロットがスパローを発射したら、「フォックスワン」というコールサインで味方のパイロットに無線連絡する。

AIM-9サイドワインダー： サイドワインダーは、1950年代から米軍機が使ってきた。これは熱源追尾兵器で、ジェットエンジンの排気が生み出す熱に向かっていく。パイロットは、「フォックスツー」というコールサインでサイドワインダーの発射を伝える。

AIM-54フェニックス： フェニックスは、ソ連の爆撃機が空母や機動艦隊へ向けて巡航ミサイルを発射できる前に攻撃する目的で開発された。発射機は、最初にレーダーで目標を指定するが、スパローと異なり自身がレーダーを搭載しており、自ら目標へと誘導する。パイロットは、「フォックススリー」というコールサインでフェニックスの発射を伝える。

特別ルール： AIM-54は、F-14トムキャットしか搭載できない。目標上空ターンだけでなく、往路フェイズのフェニックスミサイル攻撃ステップにおいてもフェニックスミサイルを発射できる。フェニックスミサイル攻撃ステップにおいて、各フェニックスミサイルは別々の敵機を目標にできる。ダイスを振る前に全目標を指定すること。

AIM-120アムラーム： アムラームは、目標へ自己誘導できる点ではフェニックスミサイルと酷似している。ただし、AIM-120はAIM-54よりも敏捷で、近接戦闘で効果的に使用できる。スラマーというニックネームが付いている。フェニックスと同じく、パイロットは、「フォックススリー」というコールサインでアムラームの発射を伝える。

特別ルール： アムラームには個別目標の能力があるが、0か1の距離の敵機を目標とすることはできない。0か1の距離で敵機を攻撃するには、目標を決めなくてはならない。

例： F/A-18Eが、南のプレアプローチエリアにおり、南のアプローチエリアにいる MiG-21を攻撃対象に選ぶ。AIM-9をMiG-21へと発射する。同時に、搭載するAIM-120を発射できる。1発をMiG-21へ、1発を北のアプローチエリアへ、1発を中央エリアの敵機へ発射できる。南のアプローチエリアにいるMiG-23には発射できない。これはほんの1エリアの距離におり、選んだ目標ではないためである。

空対地兵器

Mk.20ロックアイ：ロックアイは、ベトナム戦争期のCBU（クラスター爆弾）から発展したものである。爆弾が地上に近づくと、外殻が割れて、数百の手榴弾サイズの子爆弾がフットボール場の広さにばらまかれる。

特別ルール： ロックアイを軟目標かサイトに使う場合、攻撃判定で5を足す。ロックアイには、カウンターごとに1命中しか与えられない拡散制限は課せられない。

Mk.82通常：爆弾このカテゴリーは、500ポンドの重量の様々な近距離対地攻撃兵器を表している。これらの兵器は無誘導で、その起原は第二次大戦期の航空機が搭載していた爆弾にまでさかのぼる。

Mk.83通常爆弾：Mk.82の大型化したバージョンである。各爆弾の重量は1000ポンドである。

Mk.84通常爆弾：Mk.82をさらに大型化したバージョンである。各爆弾の重量は2000ポンドである。

AGM-62ウォールアイ： AGM-62は、ベトナム戦争で初めて使われた。ウォールアイは、兵器の先端に搭載されたテレビカメラを使い、発射機によって目標へと誘導される。AGM-62は、推進薬のない滑空爆弾である。発射すれば、かなりの距離を滑空できる。

AGM-65マベリック： マベリックは、AGM-12ブルパップに代わるものとして、1970年代から海軍の弾薬庫にあったロケット推進の精密誘導ミサイルである。この兵器には、テレビカメラ、赤外線、レーザーを含む何種類かのシーカーヘッドを搭載できる。

特別ルール： AGM-65を車両目標に使う場合、攻撃判定で3を足す。マベリックには、カウンターごとに1命中しか与えられない拡散制限は課せられない。

AGM-84ハープーン： ハープーンは、海軍機が搭載する最初の対艦スタンドオフ兵器として、1979年に実用化された。1991年、AGM-84兵器システムは、地上目標を攻撃するSLAM（スタンドオフ対地攻撃ミサイル）のバリアントを含めるため改修された。

AGM-88 HARM： HARM（高速対電波源ミサイル）は、敵のレーダーシステムの攻撃に特化したものである。発射されれば、敵のレーダー放射源へロックオンして誘導し、レーダーエネルギー放射機材を破壊する。

特別ルール： AGM-88は、左上にRの文字があるサイトにしか発射できない。また、イベントカードで空対地兵器カウンターを捨てねばならない時に、その要件を満たすため、もしくはSAR判定の修整にも使える。

AGM-130： AGM-130は、2000ポンド爆弾に取りつけた精密誘導ロケットである。硬目標を攻撃するための優れた長射程兵器である。これは、1990年半ばに運用が開始された。

AGM-154 JSOW： AGM-154 JSOW（統合スタンドオフ兵器）は、安全な距離から敵防空部隊を攻撃する長射程兵器として開発された。ミサイルが目標まで到達したら、外殻が割れて子爆弾が目標エリアにばらまかれる。

特別ルール： AGM-154は、高高度から発射されれば射程は3エリアとなり、低高度から発射されれば射程は1エリアとなる。AGM-154を軟目標かサイトに使う場合、攻撃判定で3を足す。JSOWには、カウンターごとに1命中しか与えられない拡散制限は課せられない。

GBU-10： Mk. 84 2000ポンド爆弾のレーザー誘導版である。非誘導爆弾を精密誘導兵器に転換するため、レーザーシーカーと誘導翼が加えられている。祖型のペイブウェイシステムは、1968年に実用化されている。

GBU-16： Mk. 83 1000ポンド爆弾を下敷きにしたものである。

GBU-12： Mk. 82 500ポンド爆弾を下敷きにしたものである。

GBU-31 JDAM： JDAM（統合直撃弾薬）は、米軍が配備する最新世代のスマート兵器である。GBU-31は、Mk. 84 2000ポンド爆弾にボルトで取り付けるキットである。当初は、固定（不動）目標へ誘導するためGPSシステムを使用した。後に、レーザー誘導のオプションが加えられ、移動中の目標へも攻撃が可能となった。

GBU-32 JDAM： Mk. 83 1000ポンド爆弾を下敷きにしたものである。

GBU-38 JDAM： Mk. 82 500ポンド爆弾を下敷きにしたものである。

特別ルール： 以下のルールは、JDAM兵器全てに適用する。他の特殊兵器と異なり、JDAMはカウンターごとのSOポイントのコストはない。JDAMは、ミッションごとに常に12SOポイントかかる。12SOポイントを払えば、今回のミッションにおいて搭載できるかぎりのJDAMを搭載できる。1999年から2008年の間は、静止した目標とサイトしか目標とできない。JDAMは、高高度から発射されれば射程は1エリアとなり、低高度から発射されれば射程0エリアとなる。JDAMには、個別目標の能力がある。

例： 中央エリアの高高度にいる貴隊のF/A-18Cは、自身の目標として直下の目標を選ぶ。搭載するGBU-38を4発投下する。2発を目標へ、1発を中央エリアのサイトへ、1発をアプローチエリアのサイトへ発射できる。

ロケット弾： 各ロケット弾カウンターは、数発のロケット弾を入れた発射管を表している。ロケット弾は、その血筋を第二次世界大戦時の戦闘爆撃機が搭載したロケット弾ポッドまでさかのぼることができる。

特別ルール： ロケット弾を、サイトからの攻撃の制圧に使う場合、制圧判定で3を足す。

ポッド

ポッドは、他の兵器のように消費されることはない。ミッションの間は搭載され続け、常に効果を発揮する。

ECMポッド： 搭載機を敵の攻撃から守るのに使う電子的対抗手段である。

特別ルール： 搭載機が、サイトや敵機から攻撃を受けるたびに、もしくは兵器カウンターを消費すればその攻撃の数を減らせる特殊イベントで、制圧や回避の前にECMポッド判定のダイスを振る。6以上の目で攻撃は無効となる。ECMポッド搭載機に乗るパイロットは、回避時に（2でなく）1しかストレス値をためない。1機で1個のECMポッドしか搭載できない。

内装機関砲

搭載する兵器カウンターに加え、多くの航空機は機関砲を装備している。

特別ルール： 空対地戦闘において、機関砲は同一エリアにある目標やサイトを攻撃できる。航空機は低高度にいなくてはならない。成功すれば1命中を与える。対地攻撃修整にはパイロットの空対地スキルを使う。空対空戦闘において、機関砲は同一エリアにある敵機を攻撃できる。敵機を攻撃する時は、低高度でも高高度でもかまわない。対空攻撃修整にはパイロットの空対空スキルを使う。

・ミッションの実施例

イラク1991導入キャンペーンを短期間プレイする。最初に決めることは、米海軍にするか海兵隊にするかである。米海軍を選んだ。そして8名のパイロットを選ぶ。1991年においては、F/A-18C、F-14、A-7、A-6、EA-6B、E-2Cから選択可能である。選んだのは以下のとおり。

F-14	ニュービー	カーミット
A-7	グリーン	プルート
A-6	グリーン	バグ
F/A-18C	アベレージ	バンザイ
F/A-18C	アベレージ	ウェッジ
F-14	アベレージ	テフロン
A-6	アベレージ	ディンゴ
F/A-18C	スキルド	ブラックホーク

このキャンペーンでは22SOポイントが与えられている。飛行隊にA-7を1機選んだことで、さらに4ポイントを得る（計26ポイント）。6ポイントを費やして、カーミットをグリーンへとレベルアップ優先させ、3ポイントで目標ダメージの選択ルールを使う。これでキャンペーン開始時に17SOポイントが残る。

キャンペーンの準備

キャンペーンシートを見て、SA-15カウンターを全て取り除き、イラク1991目標カードを取り出す。

ミッションの準備

最初のミッションでは3枚まで目標カードを引ける。カードは一度に1枚ずつ引く。目標31番の兵器工場を引いた。これはよろしくない。7機も使う大きなミッションであり、敵は破壊されるまで増強効果がある。再度引くと目標1番の小規模飛行場であった。これも増強効果がある。また、敵は中央の敵機目標値が1増える。目標を引くのをこれでやめ、この小規模飛行場を攻撃することに決める。

次いで、存在するサイトを確定する。各アプローチエリアに1個ずつサイトを置き、中央エリアには2個のサイトを置く。以下のサイトカウンターを引いた。

北部： SA-6
南部： SA-8B
東部： SA-7
西部： SA-2
中央： SA-10とM1939

このミッションに参加する4機を選ぶ。キャンペーンシート上の目標位置から、各機は-1の重量値ペナルティが課される。

以下のとおり航空機を武装する。
テフロン： AIM-54、AIM-54、AIM-7、AIM-7、AIM-9、AIM-9、AIM-9
バンザイ： AIM-7、AGM-88、AGM-88、Mk.20、Mk.82、Mk.83
プルート： AIM-9、AGM-88、ロケット弾、Mk.84
ブラックホーク： AIM-7、AIM-7、ECMポッド、Mk.83、Mk.83
AIM-54で2SOポイントの消費があったことをログシートに記録する。

フライトリーダー

ブラックホークが、今回のミッションで飛ぶ最高のスキルレベルのパイロットであるため、フライトリーダーとなる。

航空機カードに状況認識カウンターを置く。ブラックホークは2、テフロンは1得る。

これで空母から発艦する準備が整った。

往路

敵飛行場への道すがら、往路飛行イベントカードを引く。これは「Charlie Foxlot」であった。このため目標上空では4ターンしか使えず、各パイロットは1経験値を得る。プレイヤーログで、パイロットらの経験値を記録する。

テフロンとバンザイを、北スタンドオフエリアの東側に置き、プルートとブラックホークは、南スタンドオフエリアの西側に置く。全機高高度で開始する。

飛行場に接近するや、敵機がレーダースクリーンに現れ始める。各アプローチエリアにつき1個、中央エリアについては1個の敵機カウンターを引く。目標の増強効果のため、中央エリアには1機余計に敵機を引く。敵機は以下のとおり。

北部： MiG-21
南部： 敵機なし
東部： MiG-29
西部： 敵機なし
中央： ミラージュIII、敵機なし

「敵機なし」カウンターは取り除き、カップに戻す。

目標上空イベントとして「Elusive Flight Path」を引き、結果は変化なしである。

フェニックスミサイルの攻撃

AIM-54フェニックスミサイル攻撃を決める。2発発射する。1発はMiG-29、1発はミラージュIIIが目標である。

AIM-54が命中するには6以上の目を出す必要がある。テフロンは+1の修整があり、ミラージュIIIに対してはさらに+2の修整が加わる。MiG-29に対しては4の目を出して外れ、ミラージュIIIに対しては7の目を出した。ミラージュIIIは撃墜された。

ターン1

目標カードの「1敵機」（1 Bandit)のため、目標上空の各ターン開始時において、中央エリアについて1個の敵機カウンターを引かねばならない。カウンターを引くと、それはMiG-21であった。これを中央エリアに置く。

この時点で戦術ディスプレイシートはこのようになっている。

ファーストパイロットが攻撃を開始する。テフロンは自身の状況認識カウンター1個を使い、このターンのファーストステップに活動する。彼は、2発のAIM-7をMiG-29へと発射する。命中には5以上の目が必要となる。出目は4と9でミグは撃墜された。バンザイは、AIM-7を北のMiG-21へと発射する。6以上の目が必要であるが、6の目を出しMiG-21は撃墜された。

サイトと敵機が攻撃する番である。SA-10は、無作為に目標を選びプルートを攻撃する。バンザイはAGM-88を発射し5の目を出し制圧する。SA-2はプルートかブラックホークかを無作為に選び、ブラックホークを目標に定めた。ブラックホークはECMポッドで9を出し、攻撃を無効とした。

スローパイロットが攻撃する番である。ブラックホークは、1個の状況認識カウンターを使い、バンザイがこのステップに活動できるようにする。バンザイはAGM-88を発射し、SA-10を破壊する。プルートは、 AGM-88をSA-8Bに発射したが、出目は2で外す。

こちらの機を移動させる。テフロンとバンザイは、北プレアプローチエリアの中央、プルートとブラックホークは南プレアプローチエリアの中央へと移動する。全機低高度へと降下する。

MiG-21は無作為選択により、プルートへ向かい移動する。

ターン2

また敵機カウンターを引くが、運よく「敵機なし」であった。

現状は左図のとおりである。

ファースト攻撃はしない。

SA-6はバンザイを目標とし、バンザイは回避する。SA-6の出した目は1と4であった。バンザイは回避行動により、2ストレス値をためる。SA-8Bは、ブラックホークを目標とする。彼はECMポッド判定をしたが、出目は3で失敗する。彼は回避行動をとり、サイトは4と9の目を出す。ブラックホークは、回避により1ストレス値をため、サイトからの攻撃によりさらに1ストレス

値をためる。MiG-21はプルートを目標とする。プルートは回避する。敵機は2、10の目を出した。プルートは、回避行動により2ストレス値をためる。

スロー攻撃の時間である。ブラックホークは、MiG-21へ2発のAIM-7を放ち、出目は3と4で撃墜する。プルートはSA-8Bへロケット弾を発射し、破壊する。

テフロンとバンザイは北アプローチエリア、ブラックホークとプルートは南アプローチエリアへ移動する。

ターン3

この飛行場について「敵機なし」を引いた。

現状は左図のとおりである。3ターンめになった。通常であればさらに2ターンいられるが、「Charlie Foxlot」イベントのため、次のターンが最後になる。バンザイは、軟目標のSA-6へMk.20を落とし、3の目を出して破壊した。こちらを攻撃できるサイトは存在しない。

スロー攻撃はできない。

全機中央エリアへと移動する。

ターン4

この飛行場についてMiG-21を引いた。

現状は左図のとおりである。目標上空の最終ターンとなる。

バンザイは、Mk.82とMk.83を目標に投下し6と8の目を出した。これは7と9に修整され3命中を得る。ブラックホークは、自身の最後の状況認識ポイントを自身の活動に使う。2発のMk.83を目標に投下し、5と7の目を出した。これで3命中を得る。

MiG-21はプルートを目標とする。テフロンは制圧目的で1発のAIM-9を発射し、7の目を出す。成功した。敵機の攻撃は無効となる。M1939がテフロンを攻撃する。バンザイは、機関砲で制圧を試みるものの、出目は3で失敗。テフロンは回避行動をとり、6と10の目を出す。テフロンはダメージを受けた。彼の兵器カウンターを全部取り除き、回避による2ストレス値と、ダメージによる2ストレス値をためる。

ブラックホークは目標を掃射したが、出目は6で外れである。プルートは、Mk.84を目標に投下し、8の目を出した。これで3命中を得る。目標は破壊された。

帰路

帰路のイベントとして「Aerial Refueling」を引く。これはとても素晴らしい。次のミッションでは、優先給油を選択できるが、SOポイントを消費する必要がない。

デブリーフィング

ミッションは成功し、2勝利ポイントを得る。また、偵察カウンターを右に1マス、インフラカウンターを右に2マス移動させる。兵器工場の増強効果は影響しない。

ミッション終了時、各パイロットは目標破壊と自軍撃墜機なしの功績により、2経験値を得る。イラクのこの帯域のミッションを実行したことで、各パイロットは2ストレス値をためる。テフロンとブラックホークは、クール値によりストレス値を1減らす。ミッション終了時のパイロットの状態は以下のとおり。

テフロン： 5ストレス値（健常）
バンザイ： 4ストレス値（動揺）
プルート： 4ストレス値（健常）
ブラックホーク： 3ストレス値（健常）