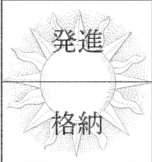


飛行機シート

機体名 Aircraft Name	速力	1	2	3	4	5	6		
搭載飛空艇		1							
主操縦士		2							
取得パーツ Parts	パーツ名	効果	3						
	エンジン	p39 参照	4						
操縦席	p39 参照	5							
		6							
				破損レベル					
				0	1	2	3	4	5以上
				【破損レベル】が1増加するごとに「飛行機ダメージ表」の出目+1として扱う。					
戦闘レンジ Range	乱戦 【ファンブル値】上昇	近距離 砲撃判定の【ファンブル値】上昇	中距離 効果なし	遠距離 砲撃判定の難易度上昇					

飛行機ダメージ表 2D6

2	反撃のチャンス! このダメージを与えたキャラクターがいれば、そのキャラクターのいるユニットは、「D/3」のダメージを受ける。ダメージを与えたのが飛行機の搭乗者なら、その飛行機はこの「飛行機ダメージ表」を振ること。	8	至近弾が掠る。飛行機マップ上のランダムな「1マス」を【破損】させる。
3	空振り。このダメージでは、特に効果や処理は発生しない。	9	避けきれない! 飛行機マップ上のランダムな「2マス」を【破損】させる。
5	舌を噛んでしまった。飛行機の搭乗者全員は【生命点】を「1点」減少させる。	10	狙いすました砲撃。飛行機マップ上の、ランダムなマスを、そのダメージのダメージ回数と同じ数【破損】させる。
6	迫りくる弾幕のプレッシャーがキミを襲う。飛行機の搭乗者全員は【生命点】を「1D6点」減少させる。	11	飛行機は【航行不能】となる。その飛行機との【戦闘レンジ】が【乱戦】の飛行機以外のユニットがある場合、飛行機の搭乗者はそのユニットに「侵入」を行うことができる。
7	弾幕の中を飛行機が舞う。飛行機の搭乗者は、飛行機マップ上の任意の【破損】していないマス1つを選んで【破損】させる。	12	直撃。飛行機は【航行不能】となる。またこの飛行機の搭乗者は【生命点】が「0点」となって【行動不能】となる。

飛行機ルールサマリ

飛行機に乗り込むには?

- フライトフェイス時 (p35) :** 「PCの移動」でシーンプレイヤーのPCを移動させる代わりに乗り込む
- クエストフェイス時 (p36) :** 〈格納庫〉のパーツ効果を使用し、アクションを消費して「飛行機の発進」を宣言して乗り込む

飛行機のダメージ

- 砲撃判定の難易度増加 (p37) :** 【対小型】のキーワード効果を持たないパーツ内で行う砲撃判定の難易度が「1」増加
- 飛行機ダメージ表 (p37) :** ダメージチェックの代わりに表に記載された処理を適用
- 【破損レベル】の増加 (p38) :** 配置されたパーツ内のマスが【破損】した時にその数に応じて増加

搭乗者が行えるアクション一覧

- パーツ効果の使用 (p36) :** 飛行機マップ内に配置されているすべてのパーツで「F効果」「Q効果」の発動条件のパーツ効果を使用可能
- 飛行機からの侵入 (p36) :** 他ユニットとの【戦闘レンジ】が【乱戦】の時に可能
- 帰投する (p36) :** その飛行機が【発進】する前に【格納】されていた〈格納庫〉のある飛空艇との【戦闘レンジ】が【遠距離】以外の時に可能

〈格納庫〉で行えるアクション一覧

- 飛行機の発進 (p36) :** 【格納】状態の飛行機に乗り込む
- 飛行機の修理 (p38) :** 【技術・教養:7】の修理判定を行う。成功したら【格納】状態の飛行機の飛行機マップ上の【破損】を1つ選んで除外