

大 河 空 戦 P B M

# A — Strike

参加ルールブック  
改訂版

---

発行：空技廠

このルールを読む前に：

初めて参加する方は、同封されている「制式機リスト」及び「結果発表」を通読し、「イザベリア」と「イエール」のどちらの国に参加するかを決めておいて下さい。

両方一度に参加することはできません。

## I 参加方法

巻末のキャラクターシートをコピーし、以下の手順に従って青のボールペンではっきりと記入して下さい。なお、プレイヤー一人で21機までの参加が可能です。

### ① プレイヤー名

貴方の名前をここに記入します。フルネームをお願いします。ペンネームは使えません。

### ② 志願先

先程決めた方の国名を○で囲って下さい。

### ③ 乗員名／誕生年月／年齢

名前はスペース込みで16文字以内。年齢は満年齢。20～50歳の間で設定して下さい。50歳を越えたキャラクターは除隊されます。

### ④ 階級

最初は全員「准尉」です。その後は作戦によって得られた評価ポイントによって昇進します。昇進の基準については「II キャラクターの成長」を参照して下さい。

### ⑤ 作戦参加回数／評価ポイント／敵機撃墜数／対地攻撃成功数

全て作戦参加直前の状態です。なお、この数値は必ず控えをとっておいて下さい。

### ⑥ 前回残高／収入額／支出額／残高

文字通りです。すべてのキャラクターは初期状態として500zgを持っています。この数値も必ず控えをとっておいて下さい。

※「1」は機長、「2」は爆撃手・銃手などの同乗員の欄です。多座機で欄がたりない場合は余白や用紙の裏などを利用して、同じ要領で記入して下さい。

※多座機のパイロット1人での出撃は可能です。ただし、単座の機体で複数に人数を記すと失格となります。気をつけて下さい。

### ⑦ 乗機／愛称

文字通りです。「III 機体の選択」を参照して下さい。「愛称」はスペース込みで14文字以内。ただし必ずしもつける必要はありません。

### ⑧ 所属飛行隊

選択した国の「結果発表」から、参加する飛行隊を選択して下さい。これは毎回変更することができます。

### ⑨ 空戦方針

「一撃離脱」…有利な位置からすばやく攻撃し、離脱する戦法です。

「格闘」…執拗に敵機に喰い付き、巴戦に持ち込む戦法です。

「回避」…空戦を避ける行動です。

この三つのうちから選択し、○を付けて下さい。

### ⑩ 搭載物

今回乗機に搭載するオプションを、全てここに記入します。ミサイル・ロケットなどの消耗品は赤で記入して下さい。

### ⑪ 搭載量

(搭載物の合計重量) / (乗機の許容最大搭載量) の方式で、kg単位で記入して下さい。

※爆撃隊に参加するものは最低100kgを残しておかなければなりません。

記入事項がすべて埋まったら、5機まで200円、それ以上は2機ごとに+100円の無記名小為替及び175円切手と共に、締切りまでに送って下さい。速達は不可です。

あて先は「」です。

### ※ 任務拒否について

すべてのキャラクターは任務を拒否することができますが、その代償として1000zgを軍に支払わなくてはなりません。

ただしキャラクターが重傷である場合は、無料で作戦を回避できます。

### ※ 所持金が不足した場合

「任務拒否」「オプション購入」の場合を除き、500zgまでの借金ができます。従って、借金が有るうちはこの二つの行動はとれません。負債残額は赤で記入して下さい。

なお借金がある間、「標準機種」のみは無料で入手できます。収入は借金が完済されるまで、100%返済に回されるものとして計算します。

## II キャラクターの成長

### ① 階級について

キャラクターは作戦に参加することにより、評価ポイントを得ます。これが一定量たまることにより、キャラクターは昇進します。階級は機体の選択に影響します。

階級ごとに必要なポイント数は表Ⅲ-1の通りです。

表Ⅲ-1・階級別評価ポイント表

准	尉	0 points
少	尉	10 points
中	尉	25 points
大	尉	45 points
少	佐	70 points
中	佐	100 points
大	佐	135 points



なお、このゲームでは昇進に伴う評価ポイントのボーナスは有りません。

キャラクターは、作戦に参加して生還するごとに1ポイントが与えられますが、さらに以下の条件によって与えられるポイントがプラスされます。

○敵機を1機撃墜するごとに+1ポイント

○敵地上目標を1つ破壊するごとに+2ポイント

◎敵機を1回の作戦で5機以上撃墜(エース)した場合、+3ポイント

◎敵機を1回の作戦で10機以上撃墜(エース)した場合、+5ポイント

・また、「イエール版・イザベリア版」及び当ゲームにおける両軍間のバイパスである「REST TIME」のいずれかに投稿されたイラスト・文章の内容によって、その人のキャラクターに評価ポイントがプラスされることがあります。

### ② 所持金について

キャラクターは、新しい機体を手に入れる場合、または装備品の変更・オプションの追加を行う場合に、軍の補給部から必要品を購入する形を取ります。従って、いかなる階級においてもそれらの行為をとる場合には所持金の制約を受けます。

・貨幣単位は便宜上、両国ともジグリとします。

・持ち金によるキャラクターの階級アップの制限は有りません。

全てのキャラクターは、作戦に参加して生還するごとに100ジグリが与えられます。

そのほかに、次の条件によってボーナスがキャラクターに与えられます。

○敵機を1機撃墜するごとに100ジグリ

○敵地上目標を1つ破壊するごとに200ジグリ

◎敵機を1回の作戦で5機以上撃墜(エース)した場合、300ジグリ

◎敵機を1回の作戦で10機以上撃墜(エース)した場合、500ジグリ

○階級が一つ上がるごとに50ジグリ

・また、評価ポイント同様「イエール版・イザベリア版」及び、当ゲームにおける両軍間のバイパスである「REST TIME」のいずれかに投稿されたイラスト・文章の内容によって、その人のキャラクターにボーナスがプラスされることがあります。

### III 機体選択

#### i 「制式機リスト」から選ぶ場合

選択した国のものから選んで下さい。その際、「階級」「所持金」による制限が有ることに注意して下さい。自分より下の階級用の機体は自由に使えます。

多座機の場合、定員の半数以上が条件を満たしていれば、それより下の階級のキャラクターも搭乗できます。この条件を満たせなくなった場合、制限未満の乗員はすべて搭乗することができません。

#### ii それ以外の場合

「結果発表」の日付の半年先までを目安として、ゲーム時間の時代に存在していた機体は自由に使うことができます。望むならばWW I時代の機体を使うことも可能ですし、小説などの架空機を使うこともできます。ペーパープランのみの機体もちろん可能です。次の要領に従って、「機体申請シート」に記入して下さい。

#### ① 申請者官姓名

その機体を申請するキャラクターの名前と階級を記入して下さい。

#### ② 機体名

文字通りです。メーカー名等についても、できるだけ詳しく書いて下さい。

#### ③ 用途

文字通りです。なお、「偵察機」「輸送機」「特攻機」は申請できません。

#### ④ エンジン

その機体の動力源と機数を記入します。なお、動力源は次のものに限定します。

レシプロ（空冷／液冷）	ターボ・ジェット
ターボ・ファン	ターボ・プロップ

#### ⑤ 座席数

戦闘行動時の乗員定数を記入して下さい。

#### ⑥ 原産国

その機体を設計・製造した国です。

#### ⑦ 初飛行年月

西暦で記入します。ペーパープランなど、初飛行が行なわれなかった機体については、希望の状態になった時点を記入して下さい。不明のときは、それが存在していた年を記入して下さい。なお小説等の架空機は、原則として市販されている本のものに限ります。

#### ⑧ 最高速度

文字通りです。

#### ⑨ 固定武装／搭載量

文字通りです。固定武装については位置などできるだけ詳しく記入して下さい。なお当然ながら、核武装はできません。

#### ⑩ 航続距離

戦闘航続距離／空輸航続距離（km）の要領で記入して下さい。不明ならばどちらか一方でも可能です。

#### ⑪ 機体の説明

その機体について簡単に説明して下さい。ここが空欄の場合は無条件で失格になります。

※申請は受理されない場合が有ります。その場合のために、キャラクターシートには「制式機リスト」から選んだ機体を記入しておいて下さい。

※申請機の価格は「時価」ですので一度認可されていても、新しく買う場合には必ずもう一度使用前に申請を行って下さい。

## IV キャラクターの亡命

キャラクターの亡命は、プレイヤー単位で行なうものとします。この時、すべてのキャラクターの階級が一級降格されます。評価ポイントは0になります。「准尉」のキャラクターは「飛曹」(スコア10)となります。所持金は0になり、機体は無条件に没収されます。代わりにその軍の「標準機種」が与えられます。飛行隊の選択は自由です。

なおプレイヤーは「飛曹」のキャラクターがいる限り、亡命を行うことができません。

## V ダメージの回復

作戦に参加して生還しても、乗員や乗機は何らかの被害を受けていることが有ります。その際、治療費及び機体修理費を次の要領で算出し、支払って下さい。

### ・キャラクターの負傷

軽傷：3ジグリ 重傷：12ジグリ

### ・機体の損傷

{ (機体代金) + (耐久オプション代金) } × (修理代レート)

「修理代レート」は、以下の通りです。

中破→少破	45%	中破→無傷	70%
少破→無傷	10%	大破からの修理はできません。	

※もともになる価格は、全て購入時の値とします。

※「耐久オプション」とは、次のもののように機体に装備して何度も使うことができるものです。

レーダー・ポッド ガン・ポッド ECMポッド 補助ロケット

## VI オプションの装備

「AS」をより楽しむために、基本の装備(機銃など)に加えオプションを装備することができます。両軍の情報誌などに掲載された中から選んで下さい。この場合、持ち金だけでなく、機体の許容外部搭載重量の制限も受けることに注意して下さい。オプション装備品は、申し込み用紙の余白に判りやすく書き込んで下さい。

用紙が本部に届いた時点でオプションの重量が限界を超えていた場合は、オプション装備はなかったものとします。搭載力「――」の機体は、原則としてロケットブースターを使用しても搭載力は生まれません。このような機体は特に記されていない限り、爆撃隊に参加することはできません。

## VII 世界背景について

イザベリア公国とイエールは、共に東シナ海に浮かぶ島国です。イザベリアは古くからの独立王国で、日独などの枢軸国勢力と友好関係を持っています。武器の導入ももっぱらこれらの国々から行ない、ライセンス生産しています。イエールは少し前にアメリカ合衆国の委任統治から独立したばかりの新興国です。武器も当然、米英からのライセンス生産です。両国ともに豊富な地下資源を産出しているため、産業活動にはまったく不自由していません。

政治的には、イザベリアは極めて安定しています。一説によれば二千年以上とも言われる長い間、一つの王朝が政治の実権を握っています。この王朝は立憲君主制に移行した今もなお存続しており、国民もこれが空気の存在同様当然のものとしてとらえています。むしろ、精神的なよりどころとして、無くてはならないものとさえなっています。反対運動など、彼らには思いもありません。イギリス王家とイギリス国民の関係に似ています。

政府は比較的クリーンな状態を維持しています。公共サービスも問題無く機能しています。首都には公営地下鉄さえ有ります。そのことが、国民の保守的傾向を更に補強してい

ます。

逆にイエールは、非常に不安定な状態にあります。独立当初、国民たちはアメリカを見習って共和制をしこうとしたのです。しかしある時不意に指導者の一人が「王」を名乗って政権を独占してしまいました。独立後間もないことで、経済基盤は不安定の極みにあります。「国王」はこの解決策を、国外進出に求めました。そして大国の手が入っていないところとして、イザベリアへ進出の手を伸ばそうとしたのです。

しかしイザベリア軍は精強でした。あっという間にねじ伏せられたイエールは、危ないところで和議を結び、なんとか本土占領だけは回避しました。時まさに第二次大戦直前の経済低迷期。実に内憂外患、イエール王としてはこんなに面白くないことはありません。

少しして、枢軸国寄りのイザベリアを牽制する意図から、軍事援助がアメリカからイエールへ転がり込み出しました。イエール王にすれば願ってもない幸運です。しかし不運なことに、この時イザベリアも行動を開始していました。連合国よりのイエールを牽制するよう、特に日本から要請を受けていたのです。

先手を取ったのはイザベリアでした。旧式装備が多く、戦力がイエールに対して低下し始めていたイザベリア軍は、真珠湾攻撃を合図にイエール本土を奇襲しました。相前後してイエールも反撃、たちまち戦線は膠着したのです。

どういう訳か奇妙な手段を取るにより日本から空母を五隻もせしめたイザベリアは、まず国境海域の制海権（＝制空権）をモノにしました。同様の手口を使っていたイエールも、少し遅れて空母五隻を米英から取得しましたが、こちらは使用法が一定せず、あまり活躍できていません。一部の部隊からは「救急船」と皮肉られることもあったようです。

米英の援助も空しく本土まで踏み込まれたイエール王は、折しも発生していた共産主義者の反乱への対策上、再び降伏しました。「毒には毒」というわけです。イザベリア軍はその後共産軍をさっさと片付け、イエール王も戦犯として処刑してしまいました。そして、イザベリア傀儡政権を樹てたのです。

黙っていないのはイエール市民です。もともとアメリカ合衆国から独立した誇りが有ります。今度は自由主義者が蜂起しました。彼らは同時多発ゲリラによってイザベリアの進駐軍を瞬時に無力化することに成功してしまいました。その上でイザベリアに宣戦布告し、兵力の不足を傭兵募集によってまかない始めました。

イザベリアも対抗して、傭兵の再募集を開始しました。

これが1944年春、「A-Strike」第二期開始の時点の状況なのです……。

## デザイナーズ・ノート

「A-Strike」も第二期に入りました。第一期の活動を振り返ってみると、「よくまあこれで続いたもんだ」と蒼くなるばかりです。ただしその分、「プレイヤーは何を求め、何を不要としているか」と言った情報を収集するには大変よいサンプルでもあったことは事実です。今回のこの本は基本的に、ルール初版が出たあとの追加／変更ルールを統廃合したものでしかありません。参加者全員の便宜を図るのが本来の目的ですから。

「A-Strike」は今後もしばしば、少しずつ形を変えていくでしょう。休止までの約一年に及ぶ活動で、「空技廠」のオリジナリティを出すためのph試験紙という役割が自然に備わってしまったのですから。まあいずれ現在まで時代が進む予定のPBMですし、気長に大きな視野で大目に見てやって下さいまし。

最後に、福島県の森田様、茨城県の河村様、和歌山県の林様。いつも貴重なお意見を多く寄せていただき、誠にありがとうございます。辛いときに励みになったのは、貴方方のご意見でした。末尾ながら紙面を借りてあつく御礼申し上げます。

平成三年二月二十六日

「空技廠」会長  
菊地 研一郎

乗員名		階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数		評価ポイント					
敵機撃墜数		対地攻撃成功回数					
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg

乗員名		階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数		評価ポイント					
敵機撃墜数		対地攻撃成功回数					
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg

乗員名		階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数		評価ポイント					
敵機撃墜数		対地攻撃成功回数					
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg

乗員名		階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数		評価ポイント					
敵機撃墜数		対地攻撃成功回数					
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg

乗員名		階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数		評価ポイント					
敵機撃墜数		対地攻撃成功回数					
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg

乗員名		階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数		評価ポイント					
敵機撃墜数		対地攻撃成功回数					
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg

その回の結果発表にはさんでおくと良いでしょう。

キャラクターシート UpdateIII

プレイヤー名				志願先	イエール ・ イザベリア			
乗員 1				階級	年齢	誕生年月	19	
作戦参加回数				評価ポイント				
敵機撃墜数				対地攻撃成功回数				
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg	
乗員 2				階級	年齢	誕生年月	19	
作戦参加回数				評価ポイント				
敵機撃墜数				対地攻撃成功回数				
前回残高	zg	収入	zg	支出	zg	残高	zg	
乗機				愛称				
所属飛行隊								
空戦方針	一撃離脱 ・ 格闘 ・ 回避							
搭載物	..							
搭載量				/				kg

機体申請シート（自己申請のみ記入） 申請者官姓名

機体の名前				用途			エンジン	
座席数		原産国		初飛行年月	19			
最高速度		固定武装		搭載量	kg			
航続距離				/				km
機体の説明								

プレイヤー名	本居 こい		志願先	イェール・イザベリア				
乗員 1	クアロ・タニャーニ		階級	准尉	年齢	25	誕生年月	1919, 4
作戦参加回数	——		評価ポイント	——				
敵機撃墜数	——		対地攻撃成功回数	——				
前回残高	500	ZG収入	——	ZG支出	430	ZG残高	70	ZG
乗員 2			階級		年齢		誕生年月	19
作戦参加回数			評価ポイント					
敵機撃墜数			対地攻撃成功回数					
前回残高		ZG収入		ZG支出		ZG残高		ZG
乗機	スヒットファイ MkIXE		愛称	Royal Gunner				
所属飛行隊	70 FW		700 FS					
空戦方針	一撃離脱		格闘・回避					
搭載物	なし							
搭載量	0		454				kg	

← 肘減る

単座機なら空欄にしておく。  
「Loop」は路も可。  
なるべく路を省略。

← 絵記号等は避ける。

機体申請シート (自己申請のみ記入) 申請者官姓名 クアロ・タニャーニ 准尉

機体の名前	グラマン F-14D トムキャット	用途	戦闘機	エンジン	ターボファン 2基
座席数	複座	原産国	USA	初飛行年月	1970年 3
最高速度	マッハ 2.25	固定武装	20mm バルカン X1	搭載量	5~6000 kg
航続距離	1300	/		2500	km
機体の説明	これは単なる一例であり、実在する機体にはまったく関係ありません。				
見 本					

← このあたりは正確に。

奥付け.

大河空戦PBM「A-Strike」

参加ルールブック 改訂版

初版発行：平成3年3月25日

第二版発行：平成3年7月1日

発行元：空技廠

発行者：菊地 研一郎

住所：

電話番号：

(土日は不可)