

# DOWN IN FLAMES

ダウン・イン・フレイムズ日本語版

## ACES HIGH

●準備：相対位置「中位」、双方高度「中空」でゲーム開始

### ●プレイの手順

#### 1) ターン前ドロー・カード

ターン前馬力と同じ枚数カードを引く（基本性能上限）

#### 2) 高度調整

1 レベル高度上昇または下降を選択

上昇=アクションカードを1枚捨てる

下降=アクションカードを1枚引く

★リアクション：追尾/優位状態の機体のみ可能

追尾=コスト無 優位=カードを1枚捨てる

さらに上昇/下降によるカード調整を行う

#### 3) 高速空戦機動

同高度にいる敵機に対し「速力優勢」による機動可能

★カードは使用しない

#### 4) アクション

手番プレイヤーは手札を次のように使用できる

●空戦機動

●アクション

●リアクション（敵リアクションに対して）

相手プレイヤーは手札を次のように使用できる

●リアクション

★互いにリアクションに対してリアクション可能

★「戦術」とある効果にはリアクション不可

★1 ターン中、連射性能数以下の連射しかできない。

★「照準」「逆光襲撃」が打ち消されなければヒット

★ヒットの合計が損傷面の耐久力「以上」になると撃墜

#### 5) 捨て札

手札の中から、任意カードを好きなだけ捨てる

#### 6) ターン後ドロー・カード

ターン後馬力と同じ枚数カードを引く（基本性能上限）

レキシモスタームズ

# DOWN IN FLAMES

ダウン・イン・フレイムズ日本語版

## ACES HIGH

### ●相対位置による影響

追尾 自機が敵機の後方 連射性能 +3

優位 自機が敵機の横 連射性能 +1

中位 自機が敵機の正面 なし

劣位 自機の横に敵機 「照準」「逆光襲撃」で攻撃不可

被追尾 自機の後方に敵機 「照準」「逆光襲撃」で攻撃不可

### ●高度による馬力への影響

	ターン前馬力	ターン後馬力
超高空	-1	-1
高空	-1	—
中空	—	—
低空	—	+1
超低空	+1	+1

### ●特別な能力

後部機銃 自アクション中、自機に対して追尾/優位の敵機に「照準」「逆光襲撃」で1連射（1ヒット）を与える。

ターボC 開始時に「高空」を選択可能。また馬力修正では、高空を中空、超高空を高空とみなせる。

高運動性 自アクション中に1回だけ、任意のカード1枚を「シザース」として使える。

※シザース=自機の相対位置を劣位→優位にする

弾幕射撃 自アクション中に「照準」「逆光襲撃」のカードを「戦術：このターンの次の攻撃時+1ヒット」として使用できる。

爆撃力 ※キャンペーンでのみ使用

勝利点 ※勝敗判定などで使用します

レキシモスタームズ