



278th Squadron "The Same 4 Cats"

SM.79 Damned Hunchback

独立雷撃隊出動

SM.79「スバルヴィエーロ」勇戦ス!

索引

1.0 はじめに	1
2.0 コンポーネント	2
3.0 キャンペーン	3
4.0 任務	3
5.0 経験値	5
6.0 損傷の修理	5
7.0 勝利と敗北	5

CREDITS

Designer: Marco Campari

Editor: Todd Davis

Artwork & Rules Layout: Larry Hoffman

Playtesters: Alessandro Massignani, Mark McLaughlin,
Ashley Morton, Jack Polonka, David D'allesio and
Robert Smith

このゲームはQuarterdeck InternationalとWar Drums Gamesが先行で販売した製品に日本語ルールを添付したのになります。

左のQRコードはルールブックのPDFへのリンクです。右は公式ページへのリンクです。ルールに疑問がある時は「お問い合わせフォーム」をご活用ください。



1.0 はじめに

『独立雷撃隊出動』はソリティア（一人用）カード・ゲームです。プレイヤーはイタリア空軍第278雷撃隊所属のパイロットとなって雷撃機SM.79「スバルヴィエーロ」を操縦し、様々な困難を乗り越えて目標に魚雷を放ちます。全部で10回の任務を行い、その間に雷撃を行い、機体を修理し、生き残り、そしてイタリア軍最高の名誉である金勲章（メダグリアドーロ）獲得を目指します。

デザイナーズ・ノート: SM.79は第二次世界大戦中のイタリア軍主力中型爆撃機でした。固定の低翼機で3基のエンジンを搭載しており、尾部の降着装置は引き込み式。外装はジュラルミンと合板の組み合わせで軽量化を実現、巡航速度は毎時373kmで良好な航続距離を持っていました（1000kg搭載で800-900km）。爆弾は最大で1000kgまで搭載でき、防御用にブレダSAFAT機銃4丁（7.7mmと12.7mm）を積み、そのうち2丁は背側の「こぶ」に装備されていました。このこぶの形状から、イギリス軍はSM.79を「呪われたせむし男（Damned Hunchback）」と呼びました。イタリア軍公式の名称は「スバルヴィエーロ（ハイタカ）」。SM.79は1940年にホワイトヘッド魚雷（有効雷撃距離は500メートルから1000メートルの間）1本を搭載する雷撃機となりました。

イタリア空軍（レギア・アエロナウティカRegia Aeronautica）パイロットの戦いを再現することを目指してこのゲームをデザインしました。プレイヤーはパイロットと同じように、雷撃のために機体を安定させ、適切なタイミングで魚雷を投下し、目標に命中させるという決断を下さなければなりません。ゲーム・システムはランダムなようで、プレイヤーの決断がパイロットの運命に直結しています。展開の物語性は、このゲームの強みであると言えます。恐らく、プレイヤーは自分の機体に想像力豊かなニックネームをつけたくらんでしょう。

2.0 コンポーネント

2.1 内容物

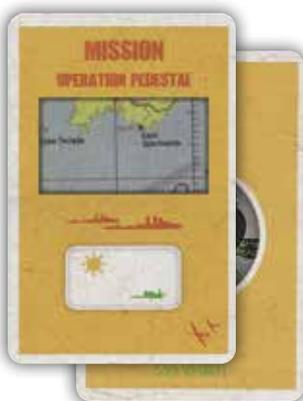
このゲームにはルールブック1冊とゲームマット、63枚のカードがセットされています。カードの内訳は以下のとおりです（括弧内は枚数）。



損傷カード (1)



経験カード (2)



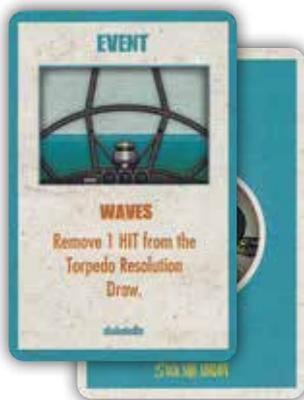
任務カード (13)



解決カード (9)



目標艦カード (14)



イベント・カード (20)

重要な訂正: 任務カードの1枚と目標カードの1枚の裏面が入れ替わっており、訂正用カードが入っています。この訂正用カードの表面に他のカードのような加工が施されていないため、気になる方は間違えたカードを使用し、そのカードを引いたら訂正用カードの内容を適用するようにしてください。



勲章カード (4)

2.2 セットアップ

ゲームマットを手前に置き、損傷カードと経験カードをマット上、下図のように配置します。この時、両方のカードは「0」が上を向くように置きます。その後、以下の方法で任務、解決、目標艦、イベント・カードのデッキをつくります。

任務デッキ（裏面が黄色のカード）

ゲーム開始時に全ての任務カードを、裏面を上にしてシャッフルして山（デッキ）をつくります。毎回の任務で1枚の任務カードをデッキから引いて、その達成を目指します。任務カードには右上図の情報が記載されています。

全ての任務で、プレイヤーは目標艦に魚雷を命中させることを目的とします。

イベント・デッキ

ゲーム開始時に全てのイベント・カードでデッキをつくる。

目標艦デッキ

ゲーム開始時に全ての目標艦カードでデッキをつくる。

解決カード

必要に応じてここからカードを選んでデッキをつくる。

距離トラック

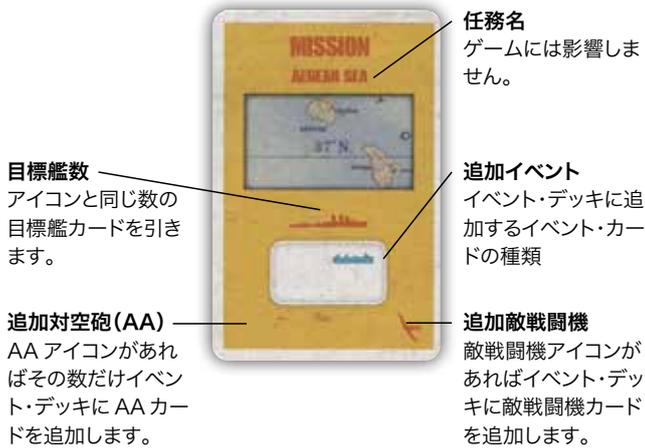
引いたイベント・カードを1枚ずつここに置く(最大7枚)。「7(距離7)」から順に右へカードを重ねていく。

任務トラック

引いた任務カードを1枚ずつここに置く(最大10枚)。「1(最初の任務)」から順に右へカードを重ねていく。



ゲーム・チャート
ルールブック巻末に



解決デッキ (裏面が赤色のカード)

判定が必要な時に、決められた枚数の命中 (Hit) カードと外れ (Miss) カードで解決デッキをつくりま。具体的には味方戦闘機の護衛 (4.2)、対空射撃の解決 (4.3)、敵戦闘機の攻撃 (4.4)、雷撃 (4.5)、修理判定 (6.0) の際に使用します。判定のたびに解決デッキをつくり直します (以前の判定で使用したカードも含めて、あらためて解決デッキをつくりま)。

目標艦デッキ (裏面が緑色のカード)

ゲーム開始時に全ての目標艦カードを、裏面を上にしてシャッフルしてデッキをつくりま (カードになっているのは、大戦中にSM.79の雷撃を受けた艦艇です)。全ての目標艦カードには艦種、及びイベント・デッキに追加するイベント・カード

ドの数とタイプが記載されています。また、一部の目標艦カードには、命中させると特別に得られる勲章のアイコンも印刷されています。

イベント・デッキ (裏面が青色のカード)

各任務開始時に基本7枚と任務/目標艦などによる追加カードでイベント・デッキをつくりま (4.1)。

3.0 キャンペーン

任務デッキは13枚の任務カードで構成されます。ゲーム始めるに当たって、プレイヤーは任務デッキ一番上のカードを引き、表面にして任務トラックの「1」に置きます。以後、新たな任務に挑むたびに引いた任務カードを順番に並べま。

1回の任務が終わったら、プレイヤーは経験値を受け取り、機体の修理を行います。それから次の任務を開始し、全部で10回の任務を終えたら7.0に従って勝敗を決めま。

4.0 任務

任務カードには任務名、目標艦カードの枚数、イベント・デッキに追加するカードの種類と数が記載されています。目標艦アイコンと同数の目標艦カードを目標艦デッキから引き、そのうちの1枚を雷撃目標に決めま。複数の目標艦カードを引いた時は、目標にしなかったカードを裏面にして目標艦デッキの一番下に戻しま。

例外: 任務がジブラルタル (Gibraltar) の時は空母インドミタブル (Indomitable) を目標にすることはできません。また目標艦カードのAAアイコンは無視しま。

4.1 イベント・デッキ

全ての任務で次のページに示す7枚のカードで基本イベント・デッキをつくりま (太陽、雲、波カードが各1枚、飛行、対空射撃カードが各2枚の計7枚)。



同じ内容がまとめられている。



太陽

雲

波

飛行 x2

対空射撃 x2

イベント・デッキの構成

任務カード上の
アイコンと同じカード

目標艦カード上の
アイコンと同じカード

経験値によって得られる
飛行カード 1 または 2 枚



これに、現在の任務、目標艦、及び経験に応じてイベント・カードを追加します。初期の7枚と追加のイベント・カードを一緒にシャッフルし、イベント・デッキにしてプレイマット上に置きます。

プレイヤーはイベント・デッキ一番上のカードを1枚引き、表面を上にして距離トラックの「7」に置いてイベントを処理します。その後プレイヤーは、

- 1) 任務を中断する (4.6)、または
- 2) 任務にリトライする (4.7)、または
- 3) 雷撃を実施する (目標艦に魚雷を命中させられる距離にいる時。4.5)、または
- 4) イベント・デッキから一番上のカードを引いて任務を継続する。引いたイベント・カードは表面を上にして距離トラックの次のマスに置き、イベントを処理します。プレイヤーが任務を中断するか、雷撃するまでこの手順を繰り返します。

プレイヤーは1回の任務中に最大で9枚のイベント・カードを引きます。距離トラックの1マスにつき1枚 (計7枚) と護衛戦闘機カードの1枚。さらに雷撃を行ったら、その成否に関係なく最後に1枚引きます (4.5)。

4.2 イベント・カード

イベント・デッキは最大7種類のイベント・カードで構成されます。イベント・カードを引いたら以下 (及び4.3と4.4) の説明に従います。

 **太陽:** 次に対空射撃を解決する時、解決デッキに入れる命中カードを1枚減じます (対空射撃が当たりにくくなります)。この効果は累積しますが、太陽の効果を得られるのは次の対空射撃だけです。

 **波:** この任務中に雷撃を解決する時、解決デッキに入れる命中カードを1枚減じます (魚雷が当たりにくくなります)。この効果は累積します。

 **雲:** 次に引かれた対空射撃カードは無効になります (飛行カード同様に扱います)。このカードは対空射撃カードにのみ効果を持ちます。

 **護衛 (味方) 戦闘機:** 特別なカードです。このカードを引いたら手元に置き、新たにイベント・カードを1枚引いて距離トラック上に置いてイベントを処理します。護衛戦闘機が手元にある状態で敵戦闘機カードを引いたら、護衛戦闘機による攻撃を解決します。

- 1) 命中カード2枚、外れカード2枚で解決デッキをつくってランダムに1枚引きます。
- 2) 命中なら敵戦闘機を撃墜します。敵戦闘機カードの上に護衛戦闘機カードを重ね、距離トラックに置き、イベントの処理が完了します。
- 3) 外れなら敵戦闘機によるイベントを処理します (4.4)。その後、敵戦闘機カードの下に護衛戦闘機カードを重ね、距離トラックに置きます。
- 4) どちらの場合も護衛戦闘機カードはこの任務中には再使用できません。

重要: 太陽カードの効果は使用するまで有効です。例えば太陽カードの後で雲カードを引き、その次に対空射撃カードを引いたら、対空射撃カードは雲カードによって無効化されます。その後でさらに対空射撃カードを引いた時に太陽カードを使用できます。

4.3 対空射撃カード

 対空射撃カードを引いたら、乗機から目標艦までの距離に応じて解決デッキを用意します。巻末の対空射撃表を参照してください。また、損傷状態によって命中カード枚数が増え、それまで引いた太陽カード枚数によって命中カード枚数が減ります。解決デッキをつくったら、ランダムに1枚引きます。

外れ: 損害はありません。

命中: 損傷カードを回転させて値を1増やします。乗機は最大4損傷まで耐えることができますが、損傷が増えるごとに罰則が追加されます。また損傷が5に達すると撃墜されます!!

損傷の影響は以下のとおりです (巻末の損傷表も参照)。

損傷1: 罰則はありません。

損傷2: 対空射撃を解決する時、デッキに命中カードを1枚追加します。

損傷3: 対空射撃を解決する時、デッキに命中カードを1枚追加します。雷撃は距離1-3でのみ可能です。

損傷4: 対空射撃を解決する時、デッキに命中カードを1枚追加します。雷撃は距離1-2でのみ可能です。

4.4 敵戦闘機カード



敵戦闘機カードを引いた時に護衛戦闘機カードを持っていなかったら、命中カード2枚+外れカード1枚のAA解決デッキで判定を行います。このデッキに対する修整はありません。デッキをシャッフルしたらカードを1枚引いて結果を判定します。結果はAAと同じです。護衛戦闘機カードを持っていれば、事前に4.2を行います。

4.5 雷撃の解決

プレイヤーの目的は、任務ごとに選択する目標艦に魚雷を命中させることです。各任務1回しか雷撃できません——SM.79はホワイトヘッド魚雷1本しか搭載していないためです。雷撃する距離に応じて雷撃解決デッキを用意します（雷撃表参照）。経験値が8以上なら命中カードを1枚追加し、それまでに引いた波カードを引いていたら命中カードを1枚または2枚減じます。雷撃解決デッキをシャッフルしてカードを1枚引きます。

外れ: 魚雷不発、または狙いが悪かったために魚雷は外れました。目標艦カードを目標艦デッキ一番下に置きます。

命中: 目標艦に魚雷が命中しました。任務成功です！

命中したかどうかに関係なく、プレイヤーは最後にイベント・カードを1枚引かなければなりません。対空射撃または敵戦闘機以外のカードなら影響はありません。敵戦闘機なら通常どおり解決します。対空射撃なら「雷撃を行った距離-1」の距離から対空射撃を受けたものとして解決します。

4.6 任務の中断

イベント・デッキからカードを1枚引いた後で、プレイヤーは任務を中断できます。

任務を中断することにしたなら、最後にイベント・カード1枚をデッキから引きます。対空射撃または敵戦闘機以外のカードは影響しません。対空射撃及び敵戦闘機カードなら通常どおり解決します。その後、経験値手順に進みます（5.0）。

4.7 任務のリトライ

まだ雷撃を行っていないければ、プレイヤーは任務のリトライできます。

任務にリトライすることにしたなら、最後にイベント・カード1枚をデッキから引きます。対空射撃及び敵戦闘機以外のカードは影響しません。対空射撃及び敵戦闘機カードなら通常どおり解決します。撃墜されなければ距離「7」から任務を仕切り

直します。それまでに引いたカードを含めてイベント・デッキをシャッフルし直します。リトライした任務では、対空射撃解決デッキから外れカードを1枚取り除きます。リトライは各任務1回だけ行え、リトライした任務を中断することもできます。損傷は引き継ぎます。任務にリトライすることで経験値が変動することはありません。

デザイナーズ・ノート: 任務のリトライは雷撃コースの取り直しを表しています。波カードを2枚引いた時などはリトライすべきでしょう。

5.0 経験値

1回の任務中、距離トラックの4またはそれより先（1-3）に進んだら、任務終了時に修理を行う前に経験値1を得ます。経験値カードを回転させて値を1増やします。

6.0 損傷

機体が損傷を受けるごとに、対空射撃解決デッキと雷撃可能距離に影響が生じます。損傷表を参照してください。

各任務の終了時、経験値を獲得した後、プレイヤーは対空射撃または敵戦闘機によって受けた損傷の修理を試みることができます。修理表に従って解決デッキをつくり、ランダムに1枚引きます。

外れ: 修理不可（部品または時間不足のため）。

命中: 1ポイント修理。損傷カードの値を1減じます。

損傷修理が終われば次の任務が始まります。

7.0 勝利と敗北

10回の任務を終えて撃墜されなければプレイヤーの勝利です。任務が終わるごとに功績表を用いて受勲したかどうかを確認します。獲得した勲章カードをゲームマット上に置きます。果たして最高の勲章である金勲章は獲得できたでしょうか？

功績表	
勲章	累計命中数
Croce di Guerra al Valor Militare 戦功十字章	3-4隻
Medaglia di Bronzo al Valor Militare 戦功銅勲章	5-6隻
Medaglia di Argento al Valor Militare 戦功銀勲章	7-8隻
Medaglia d'Oro al Valor Militare 戦功金勲章	9隻以上

プレイの例

以下の例はプレイヤーにとって3回目の任務です。今のところ経験値2を獲得しており、損傷ポイントは0です。過去2回の任務で、重巡洋艦 (CA) <リヴァプール (Liverpool)> とタンカー <ターボ (Turbo)> に魚雷を命中させました。あと1隻に魚雷を命中させれば、最低ランクの戦功十字章をもらえます。

任務デッキから引いたカードは「Convoy Chase (船団追尾)」でした。目標艦カードは2枚で、雲、波、護衛戦闘機カード各1枚、敵戦闘機カード2枚をイベント・デッキに追加します。目標艦カードを2枚引いたところ、



でした。乗機が損傷していなかったため、大物の<インドミタブル (Indomitable)> を目標に選びました。任務カードを任務トラックの「3」に置きます。<インドミタブル> を目標艦ボックスに、選ばなかった<Manchester> は目標艦デッキの一番下に戻します。

イベント・デッキは基本セットの7枚 (太陽、波、雲カード各1枚と対空砲、飛行カード各2枚) に、任務カードによる雲、波、護衛戦闘機カード各1枚と敵戦闘機カード2枚、目標艦カードによる対空砲カード3枚と敵戦闘機カード2枚を加えます。計17枚のカードをシャッフルしてイベント・デッキをつくり、ゲームマットのイベント・デッキ置き場に置きます。任務の準備はこれで完了です。

最初のイベント・カードは敵戦闘機 (Fighter) でした。このカードを距離7のボックスに置きます。距離に関係なく命中カード2枚、外れカード1枚の解決デッキをつくります。命中カードを引いてしまいました。損傷カードを「1」が上に来るように回転させます。損傷による影響はまだありません。

任務を継続することにし、次のイベント・カードを引きます。雲 (Clouds) カードでした。雲のおかげで次に引く対空射撃カードは無効になります。雲カードを距離6のボックスに置きます。



次のイベント・カードは護衛戦闘機 (Escort) でした。敵戦闘機カードがまだ3枚残っていることを考えると心強い限りです。護衛戦闘機カードは手元に置き、代わりにカードをデッキから引きます。飛行 (Fly) カードでした。距離5のボックスに置きます。

次のイベント・カードは対空射撃でした。距離4のボックスに置きます。通常であれば距離4で対空射撃を解決します (命中カード1枚と外れカード3枚)。しかし、距離6で雲カードを引いていたのでこの対空射撃は無効になります。

次のイベント・カードは波 (Waves) でした。距離3のボックスに置きます。良いカードではありませんが、対空射撃よりはましです。

さらに任務を続け、距離2のイベント・カードを引いたところ、対空射撃でした！ 距離2なので、解決デッキは命中カード2枚と外れカード1枚で構成されます。命中カードを引いてしまいました。累計損傷ポイントは2となり、修理を終えるまで対空射撃の解決デッキに命中カードが1枚追加されることとなります。

対空射撃カードが既に2枚引かれたこと、敵戦闘機が引かれても護衛戦闘機がいることから、距離1まで肉薄することに決めました。距離1のイベント・カードは、果たして敵戦闘機でした！ 護衛戦闘機は命中カード2枚と外れカード2枚の解決デッキを用いて敵戦闘機を攻撃します。命中カードを引き、敵戦闘機の無力化に成功しました。いよいよ魚雷を投下する時です。

距離1なので、解決デッキは命中カード3枚と外れカード1枚。しかし波カードを引いているので命中カードが1枚減じられます。引いたのは……外れでした!! 最悪です。

雷撃後に最後に引くイベント・カードは「雲」でした。

この任務で損傷2を受け、魚雷を命中させられなかったものの距離4から先に進んだので経験値1を得ました (合計3)。経験値カードを調整します。その後で修理を判定します。3回目の任務なので命中カード4枚と外れカード2枚でデッキをつくります。命中カードを引き、1ポイント修理できました。損傷カードを「1」が上に来るように回転させます。

以上で3回目の任務が終了し、これから4回目の任務に臨むこととなります。



カード解説

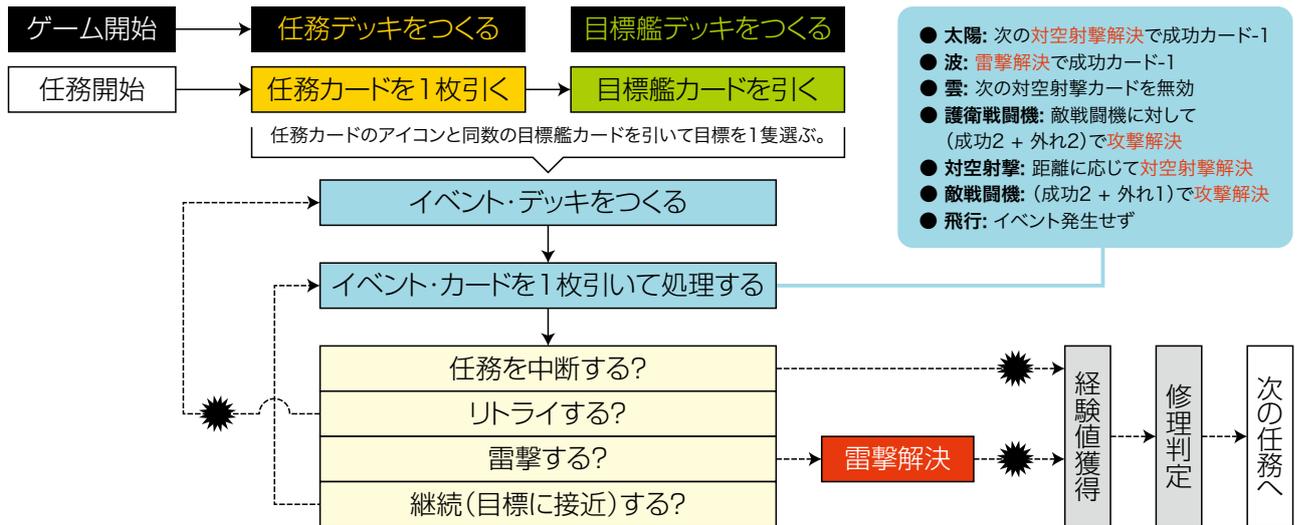
カードに関する補足説明です。歴史的背景については本誌記事をお読みください。

任務カード			
名称	目標艦数	追加イベント	備考
北アフリカ(North Africa)	1	太陽 / 雲	アレクサンドリア方面に対する攻撃
北アフリカ(North Africa)	1	太陽	トブルク方面に対する攻撃
北アフリカ(North Africa)	1	太陽 / 敵戦闘機	アルジェリア方面に対する攻撃
エーゲ海(Aegean Sea)	2	波 / 護衛戦闘機 / 敵戦闘機 2	クレタ島方面に対する攻撃
エーゲ海(Aegean Sea)	1	波 / 敵戦闘機 1	クレタ島方面に対する攻撃
船団追尾(Convoy Chase)	2	波 / 雲 / 護衛戦闘機 / 敵戦闘機 2	偵察機が発見した敵船団に対する攻撃
自由追尾(Free Chase) 2 枚	1	太陽 / 波	偶然発見した敵艦隊に対する攻撃
マルタ船団(Malta Convoy)	1	雲 / 敵戦闘機	マルタ島向け船団に対する攻撃
マルタ船団(Malta Convoy)	1	雲 / 敵戦闘機 2	マルタ島向け船団に対する攻撃
マルタ船団(Malta Convoy)	1	雲 / 敵戦闘機	マルタ島向け船団に対する攻撃
ハーブーン作戦(Operation Harpoon)	3	太陽 / 護衛戦闘機 / 敵戦闘機 2	マルタ島向けハーブーン船団に対する攻撃
ペDESTル作戦(Operation Pedestal)	2	太陽 / 護衛戦闘機 / 敵戦闘機 2	マルタ島向けペDESTル船団に対する攻撃
ジブラルタル(Gibraltar)	2	雲 / 対空射撃 2	スコリア作戦。目標艦の対空砲は使用不可。目標艦に空母を選ぶことはできない。

任務カード			
名称	艦種	追加イベント	ボーナス
インドミタブル(Indomitable)	航空母艦	対空射撃 3 / 敵戦闘機 2	戦功銀勲章
ネルソン(Nelson)	戦艦	対空射撃 3	戦功銀勲章
マンチェスター (Manchester)	重巡洋艦	対空射撃 3	-
ケント(Kent)	重巡洋艦	対空射撃 3	-
グラスゴー (Glasgow)	軽巡洋艦	対空射撃 3	戦功勲章
リヴァプール(Liverpool)	軽巡洋艦	対空射撃 2	-
フェアレス(Fearless)	駆逐艦	対空射撃 1	-
マリーゴールド(Marigold)	コルベット	対空射撃 1	-
ベンジャミン・コンティー (Benjamin Contee)	貨物船	対空射撃 1	-
タニバル(Tanimbar)	貨物船	対空射撃 1	-
エンパイア・ローワン(Empire Rowan)	CAM シップ	対空射撃 1	-
ローンズリー (Rawnsley)	モニター	対空射撃 1	-
ターボ(Turbo)	タンカー	-	-

イベント・カード	
名称	効果
波(Waves)	雷撃の際、解決デッキから命中カードを 1 枚減じる。波カードの効果は累積する。
雲(Clouds)	次に引かれた対空射撃カードを無効にする。
太陽(Sun)	次に対空射撃を解決する際、解決デッキから命中カードを 1 枚減じる。太陽カードの効果は累積する。
飛行(Fly)	イベントなし。
対空射撃(AA)	対空射撃を解決する。対空射撃表を参照。
敵戦闘機(Fighter)	(命中 2 + 外れ 1) で攻撃してくる。
護衛戦闘機(Escort)	手元に保管する。敵戦闘機が登場したら(命中 2 + 外れ 2)のデッキで攻撃し、命中したら敵戦闘機を無効にする。1 回だけ使用できる。

『独立雷撃隊出動』フローチャート



- 太陽: 次の対空射撃解決で成功カード-1
- 波: 雷撃解決で成功カード-1
- 雲: 次の対空射撃カードを無効
- 護衛戦闘機: 敵戦闘機に対して (成功2 + 外れ2)で攻撃解決
- 対空射撃: 距離に応じて対空射撃解決
- 敵戦闘機: (成功2 + 外れ1)で攻撃解決
- 飛行: イベント発生せず

⚡ イベント・カードを1枚引いて対空射撃/敵戦闘機ならその解決を行う。

対空射撃表				
距離	解決デッキの構成			損傷状態
	命中	外れ*	太陽カード	
0-1	3	1	命中-1/-2	命中+1 または 外れ-1
2	2	1		
3	2	2		
4	1	3		
5	1	3		
6-7	射程外につき自動的に外れ			

* 任務にリトライした時は外れカード-1枚

雷撃表				
距離	雷撃解決デッキのカード構成			経験値
	命中	外れ	波カード	
1	3	1	命中-1/-2	経験値8+なら 命中+1
2	2	1		
3	2	2		
4	1	3		
5-7	射程外につき雷撃不可			

護衛戦闘機の攻撃: 命中2 + 外れ2
敵戦闘機の攻撃: 命中2 + 外れ1

損傷表		
損傷	対空射撃解決デッキ	雷撃可能距離
1	-	-
2	命中カード+1	-
3	命中カード+1	距離1-2-3
4	外れカード-1	距離1-2
5	撃墜!!	

修理表		
任務数	命中カード数	外れカード数
1-2	3	1
3-5	4	2
6-7	3	2
8-9	2	2

経験値表	
経験値	イベント・デッキに追加
1-2	なし
3-5	飛行カード+1
6-7	飛行カード+2
8-10	飛行カード+2 / 雷撃時命中カード+1

功績表	
勲章	累計命中数
Croce di Guerra al Valor Militare 戦功十字章	3-4隻
Medaglia di Bronzo al Valor Militare 戦功銅勲章	5-6隻
Medaglia di Argento al Valor Militare 戦功銀勲章	7-8隻
Medaglia d'Oro al Valor Militare 戦功金勲章	9隻以上



278th Squadron
"The Same 4 Cats"
SM.79 Damned Hunchback