

Squadron Pack **1** Fighters

1.0 INTRODUCTION

Bienvenue dans le premier **C3i-DiF Squadron Pack**. L'intention des **Squadron Packs** est d'offrir aux joueurs de la **Série DiF** la chance d'acquérir de nouveaux avions pour leur système de jeu favori. Ce pack est consacré à de nouveaux chasseurs. De futurs packs fourniront de nouveaux bombardiers légers et avions en formation à la série.

Ces packs ne sont pas des jeux indépendants et requièrent de posséder à la fois **Rise Of The Luftwaffe** (Vol I) et **8th Air Force** (Vol II) ou **Zero !** (Vol III) – avec ou sans **Corsairs & Hellcats** (Vol IV). Les règles ci-dessous incluent à la fois la réimpression de certaines des deux derniers volumes (pour ceux qui ne possèderaient que les premières boîtes) et quelques règles spéciales développées pour ce pack. Le quatrième de couverture de ce supplément propose aussi des marqueurs *Full Throttle*, *Air-to-Ground Rocket* et *Heavy Gun*. Il peuvent être découpés ou reproduits et collés sur carton (NdT : une version téléchargeable pour éviter de découper la couverture est disponible sur le site Internet de GMT).

2.0 AVIONS REIMPRIMES

Les Bf-109K, Gloster Gladiator, Mosquito VI et Hurricane IIC inclus dans ce pack ont été précédemment publiés dans **8th Air Force** (le dernier sous le nom d'Hurricane II). Quelques-uns des autres avions de ce pack l'ont été dans les **modules Down In Flames** de **C3i Magazine**. Dans la plupart des cas les avions ont des valeurs différentes de celles d'origine. Ce sont maintenant les valeurs officielles qui doivent être utilisées dans toutes les campagnes et missions précédemment parues pour ces types d'avions.

Par contre le Bf-109G6/R6 ne remplace pas le Bf-109 de **8th Air Force**, mais est un modèle différent de Messerschmidt 109.

3.0 AVIONS MANIABLES

Cette règle apparaît à l'origine dans **Zero !** Elle est reproduite ici pour les joueurs qui ne possèderaient que **Rise Of The Luftwaffe** et **8th Air Force**.

3.1 Un avion classé maniable (noté « Agile » sur la carte) peut traiter n'importe quelle carte comme une carte **SCISSORS**, une fois pendant son tour (NdT : ceci est un

errata à la traduction française de *Zero!*, dû à une erreur de traduction).

Exemple : un Gloster Gladiator est désavantagé par rapport à un CR 42 au début de son tour. Les deux joueurs ont une carte **SCISSORS** en main. Le Gladiator commence son tour en jouant son **SCISSORS**. Le CR 42 répond avec le sien. Le Gladiator joue alors un **OUT OF THE SUN** et annonce qu'il en fait un **SCISSORS**. Bien que le CR 42 est aussi maniable, il ne peut jouer aucune carte comme un **SCISSORS** car ce n'est pas son tour de jeu. Le Gladiator est maintenant avancé sur le CR 42.

4.0 CHASSEURS DE NUIT

Cette règle aussi a déjà été publiée, cette fois dans **Corsairs & Hellcats**. Notez qu'elle diffère du combat de nuit de **8th Air Force**. Elle a été créée pour permettre des missions de nuit à deux joueurs. Les autres effets dus à la nuit listés ici ne s'applique pas aux dogfights et ne sont inclus que pour maintenir une cohérence avec les règles de **Corsairs & Hellcats**.

4.1 Le vol de nuit a plusieurs effets sur les règles du jeu. Ils sont détaillés ci-dessous.

- a. Tous les avions en formation dans une mission de nuit ont un Facteur de Support (Turret Support) de zéro (0).
- b. Un bombardement de nuit est moins efficace qu'un bombardement de jour. La Table de Bombardement de Nuit (Night Bombing Table) sur l'Aide de Jeu détaille comment les résultats de bombardement sont réduits.
- c. La Flak est aussi moins efficace de nuit. Réduisez les Flaks de Zone et sur l'Objectif de un (1).
- d. Les ailiers ne sont pas utilisés dans les missions de nuit.
- e. Au début du tour de chaque joueur d'une mission de nuit, le joueur contrôlant l'avion de ce leader pioche une carte d'action ou plus pour savoir s'il localise les avions ennemis. Les chasseurs avec une valeur de combat de nuit tirent un nombre de cartes égal à cette valeur ; tout autre chasseur pioche une carte. Si n'importe laquelle des cartes tirées est à bords bleus, le tour de ce joueur a lieu normalement. Sinon ce chasseur ne peut rien faire pendant son tour. (exception : si le leader a moins de carte que lui permet sa valeur de performance, il peut piocher des cartes normalement. Il ne peut en aucun cas s'en défausser.) Toute position du chasseur est maintenue (NdT : cette dernière phrase est un ajout par rapport à **C&H !**).

4.2 Si une mission de nuit implique à la fois des chasseurs de nuit et d'autres chasseurs, ces derniers jouent leur tour après tous les chasseurs de nuit. (NdT : le seul avantage restant donc au Ki-45 KAIC Toryu [Night Combat : 1] est de jouer avant les chasseurs de jour).

5.0 ROQUETTES AIR-SOL

Ceci est une autre règle de **Corsairs & Hellcats**. Elle n'est pas nécessaire pour les dogfights, mais a été incluse car certains avions peuvent transporter ces roquettes.



5.1 Certains appareils (voyez leurs cartes) sont capables de transporter des roquettes aériennes avec ou à la place de leurs bombes. Quand elles sont attribuées (par la sélection de certaines ressources), le joueur attaquant peut placer un marqueur « Roquettes » sur ces avions (NOTE : des marqueurs supplémentaires sont présents dans **Corsairs & Hellcats**).

5.2 Une attaque de roquette Air-Sol est effectuée durant la phase de bombardement ou mitraillage du joueur à la place du mitraillage de cet avion. L'attaque est conduite comme un mitraillage, avec les exceptions suivantes :

- Quelque soit le Facteur de Rafales (Burst) de l'avion, une seule carte est tirée (exception : un pilote avec l'aptitude S (Strafe) tire une (1) carte supplémentaire).
- L'attaque par roquettes aériennes doit être conduite en altitude basse ou très basse. Une attaque à Très Basse altitude ne donne pas de carte supplémentaire.
- Un résultat « Hit » inflige deux (2) points de dégâts à la cible.
- Le joueur défenseur pioche une carte de Flak sur l'Objectif de moins qu'il ne devrait normalement contre l'avion attaquant. (Cela représente la capacité à se déplacer seules des roquettes, sans que le pilote reste sur l'objectif.)

EXEMPLE : Un Typhoon IB avec des roquettes est à Basse altitude durant le tour de bombardement d'une mission sur un aérodrome. Normalement l'appareil serait incapable de mitrailler à cette altitude, mais il peut effectuer une attaque par roquettes Air-Sol. Le joueur tire une carte et consulte le résultat de mitraillage sur celle-ci. Si c'est un « Hit », il inflige deux points de dégâts sur l'aérodrome. Le joueur défenseur tire pour la Flak sur l'Objectif. Consultante la section «Level Bombing » du tableau de bombardement, il voit qu'il peut piocher le nombre de base de cartes de Flak sur l'Objectif (ici, 3) contre un avion à Basse altitude. Néanmoins, comme c'est une attaque par roquettes Air-Sol, il ne peut en tirer que deux.

5.3 Un avion transportant à la fois des roquettes Air-Sol et des bombes doit faire deux attaques séparées pour utiliser les deux armements, essayant la Flak sur l'Objectif à chaque fois. La capacité de bombardement de l'avion est réduite de un (1) s'il transporte aussi des roquettes, pour un minimum de un.

6.0 CANONS LOURDS

Cette règle a été développée pour mieux simuler un avion équipé d'un canon lourd. Là encore elle est différente de la règle des canons lourds de **8th Air Force**. La règle modélise à la fois la



faible cadence de tir et l'approvisionnement en munitions limitées de ces armes.

6.1 Un avion de leader avec des canons lourds comporte l'indication « HG#a » ou HG#b » sur sa carte. Le « # » indique le nombre de marqueurs « Canons Lourds » (« Heavy Guns ») avec lesquels l'appareil commence chaque mission. La lettre détermine comment ils doivent être utilisés.

6.2 Un avion « HG#a » peut jouer un marqueur « Canons lourds » avec une carte IN MY SIGHTS (mais pas OUT OF THE SUN) pour convertir celle en *IMS 2 Burst / 3 Damage*. Un avion « HG#b » peut jouer un marqueur « Canons lourds » avec une carte IN MY SIGHTS pour convertir celle en *IMS 2 Burst / 3 Damage* ou *IMS 1 Burst / 2 Damage*. Le facteur de Rafales nécessaire sur la carte pour cette conversion est le même que celui de l'effet souhaité (NdT : 1B pour 1B/2D, 2B pour 2B/3D).

6.3 Chaque marqueur ne peut être joué qu'une fois, il est alors dépensé.

6.4 Un marqueur « Canons lourds » ne peut pas être utilisé par un canonnière.

EXEMPLE : Un Leader de Bf-109K commence un combat tournoyant avec deux marqueurs « Canons lourds » et possède une carte *IN MY SIGHT 2 Burst / 2 Damage* et une *IN MY SIGHTS 3 Burst / 3 Damage* dans sa main. Avec son facteur de Rafales de 1, il ne peut jouer aucune de ses cartes en position neutre. Aussi le joueur choisit de jouer le *IMS 3B/3D* avec un marqueur « Canons lourds », le convertissant en *IMS 1B/2D* et infligeant 2 points de Dégâts à sa cible. Au tour suivant, le leader Bf-109K devient avantagé, et le joueur utilise le marqueur « Canons lourds » restant pour changer la carte *IN MY SIGHTS 2 Burst / 2 Damage* en *2 Burst / 3 Damage*. S'il ne contre pas cette carte, l'avion ciblé encaissera 3 points de dégâts supplémentaires.

6.5 Les ailiers ne reçoivent de marqueurs « Canons lourds » que quand ils sont « promus » Leader. A ce moment, ils reçoivent la moitié (arrondi au supérieur) du nombre de marqueurs.

6.6 En plus des avions inclus dans ce pack, le P-39D dans **8th Air Force** et le P-39-K dans **Corsairs & Hellcats** doivent posséder tous les deux la mention « HG2a ».

7.0 REGLES PARTICULIERES POUR CERTAINS AVIONS

7.1 Bf-109G

Le Bf-109G est équipé d'un système d'injection au méthanol qui peut lui donner un surcroît de vitesse.

7.11 Chaque leader Bf-109G reçoit un marqueur « FULL THROTTLE » (« Plein Gaz ») au début de la mission (Note : des marqueurs « FULL THROTTLE » sont inclus dans **8th Air Force** et au dos de la couverture de ce pack). Ce marqueur peut-être dépensé exactement comme s'il était une carte FULL THROTTLE, à n'importe quel moment. Une fois utilisé, il ne peut être remplacé.

7.12 Le marqueur FULL THROTTLE est perdu si le leader passe sur sa face endommagée.

7.13 Un ailier « promu » reçoit un marqueur FULL THROTTLE, à condition qu'il ne soit pas sur sa face endommagée.

7.14 Cette règle s'applique à la fois au Bf-109G6/R6 de ce pack et au Bf109-G de **8th Air Force**.

7.2 Ta-152H-1

Le Ta-152H-1 était conçu pour opérer à de très hautes altitudes contre les bombardiers lourds américains et leurs escortes. Ses performances à ces altitudes, particulièrement en termes de vitesse, étaient remarquables.

7.21 Un Leader Ta-152H-1 qui commence son tour à Très Haute altitude et y reste tout le tour peut traiter n'importe quelle carte, une fois dans ce tour, comme un FULL THROTTLE.

7.3 J1N1-S

Le J1N1-S transportait quatre canons de 20 mm, tous montés sur l'arrière du fuselage. Deux d'entre eux étaient orientés pour tirer obliquement vers le haut et l'arrière, les deux autres vers le bas et l'arrière. L'idée était que le J1N1-S vole au-dessus ou au-dessous de sa cible, faisant feu lors de son passage. L'avion fut assez efficace contre les bombardiers alliés mais ne possédait aucune capacité de défense contre les chasseurs.

7.31 le J1N1-S peut jouer des cartes IN MY SIGHTS et OUT OF THE SUN seulement contre des avions en formation et pendant des missions de nuit (ce qui est indiqué à la Section « Special » de la carte et par la couleur du Facteur de Rafales). Durant l'attaque d'un avion en formation le Facteur de Rafales est augmenté de 2 et peut être encore amélioré par des cartes MANEUVERING et HALF-LOOP, comme l'indique les règles standard de la série **Down In Flames**.



Traduction : Thierry ROY
(d.d.m@wanadoo.fr)