WING LEADER
VICTORIES 1940 - 1942

Livret de Règles version 1.3

SOMMAIRE

1.0 INTRODUCTION
2.0 MATERIEL
3.0 ESCADRONS
4.0 EVIRONNEMENT
5.0 MISE EN PLACE
6.0 SEQUENCE DE JEU
7.0 APPRECIATION DE LA SITUATION
8.0 MOUVEMENT
9.0 COMMANDEMENT & CONTROLE
10.0 COMBAT AERIEN
11.0 FUITE
12.0 FIN DU JEU
13.0 WING LEADER AVANCE
14.0 UNITES DE SURFACE
15.0 BOMBARDEMENT
16.0 NOTES DU CONCEPTEUR
17.0 CREDITS

1.0 INTRODUCTION

Wing Leader est un jeu de combat aérien situé pendant la 2ème Guerre Mondiale, au cours duquel des chasseurs essaient d'intercepter et de briser des formations d'attaques ennemies.

Les unités de base dans *Wing Leader* sont l'escadron ou la patrouille. Contrairement aux jeux de combat aérien classiques, où le plateau de jeu représente une vue de dessus du champ de bataille, à Wing Leader, les joueurs ont une vue de côté de la bataille aérienne.

Les joueurs gagnent les batailles soit en stoppant des raids de bombardiers soit en amenant ces mêmes bombardiers jusque sur leurs cibles.

1.01 Livret de règles

Ce livret de règles décrit les règles du jeu. Elles sont numérotées. Ces numéros sont utilisés pour faire référence à des points de règles et sont indiqués [entre crochets]. Les notes se trouvant sur le bord extérieur des règles en VO décrivent les raisons des choix pris pour ces règles, ainsi que des exemples, des illustrations et autres informations utiles.

Bord extérieur. Sur le bord extérieur des pages du livret en VO se trouvent des exemples de jeu, ainsi que quelques suppléments de règles. On y trouve aussi des notes de conception décrivant les raisons des choix pris pour ces règles. Pour des questions de pagination, ces notes et exemples se situeront dans le déroulé des règles et non sur le bord extérieur des pages.

Nous recommandons de pratiquer les règles avancées et les règles pour les unités de surface et le bombardement [13.0-15.0] une fois que vous aurez essayé quelques-uns des premiers scénarios et que vous aurez appréhendé les bases du jeu.

1.02 Livret de Scénarios

Le livret de scénarios donne diverses situations historiques à jouer.

1.03 Editions des Règles

La série *Wing Leader* utilise un système de règles commun à tous les volumes. Des volumes supplémentaires introduiront des règles mises à jour, incorporant des changements et des corrections. Les changements et corrections de la v1.0 sont soulignés.

Série Wing Leader. Il est prévu de publier toute une série de jeu utilisant ce système. Le premier volume couvre les avions et batailles clés des années 1940 à 1942 ; le second volume couvrira les années 1943 à 1945. D'autres extensions boucheront les trous dans l'inventaire des avions et ajouteront de nouvelles batailles.

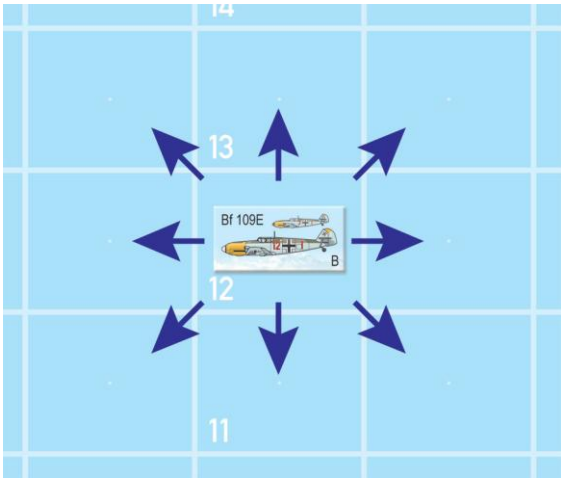
Living Rules. Tout changement ou correction pourra se trouver sur www.gmtgames.com et cette traduction se régulièrement mise à jour.

1.1 GLOSSAIRE

Ce qui suit est une liste des termes de jeu importants.

Langue. Les règles en VO utilisent l'anglais britannique plutôt qu'américain. Les règles en VF utiliseront au minimum les termes anglais, mais s'y réfèreront au besoin.

Adjacent. Sur la carte, les 8 cases autour d'une case occupée par un escadron sont adjacentes. On est adjacent aussi bien orthogonalement que par une diagonale.



Exemple. Les flèches pointent sur les 8 cases adjacentes à cet escadron de Bf 109E.

Altitude/Hauteur : L'altitude est le nombre de cases à la verticale séparant un escadron du sol (y compris la case de l'escadron). Les niveaux d'altitude sont imprimés sur la carte et vont de 0 à 19.

Les termes altitude et hauteur sont interchangeables dans ce jeu. Les termes 'plus haut', 'plus bas', 'au-dessus' et 'en-dessous' font référence aux relations entre différentes

hauteurs. Un escadron à l'altitude 7 est plus haut qu'un autre à l'altitude 6 mais est plus bas qu'un troisième à l'altitude 8.

Alerté. Un escadron de chasseur Alerté est conscient de la présence d'ennemis. Son opposé est Non Alerté.

Disponible. Un escadron de chasse Disponible est un chasseur qui n'est pas brisé, n'est pas en combat tournoyant, et n'occupe pas la même case qu'un escadron ennemi non brisé. Un escadron de chasse qui est brisé, en combat tournoyant ou qui occupe la même case qu'un escadron ennemi non brisé est Indisponible.

Vitesse et Virage Basiques. Les valeurs de vitesse et de virage d'un escadron, comme indiquées sur les Cartes de Données d'Avion (ADC), modifiées par le chargement d'armes et le fait de grimper ou de piquer (voir aussi Vitesse et Virage de Combat).

Bombardier. Les bombardiers sont des escadrons ayant un marqueur de mission de Bombardement.

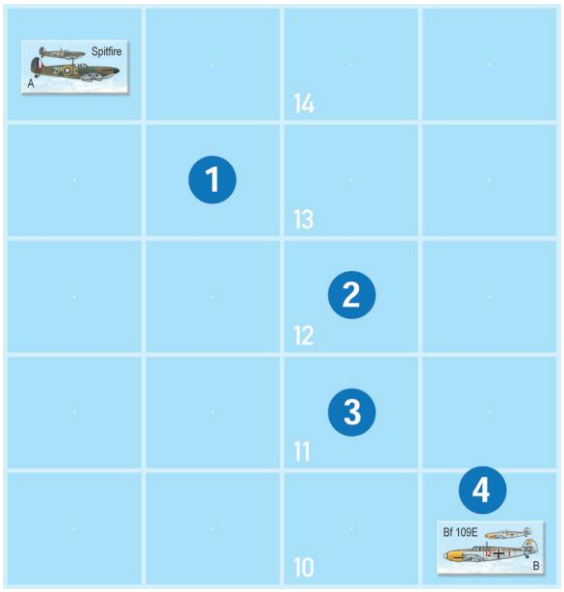
Brisé [*Broken*]. Un escadron Brisé est dispersé dans le ciel, ses avions fuyant le 'champ de bataille' et retournant à la base. Le contraire est Non Brisé.

Grimper [*Climb*]. Un escadron augmente son altitude.

Vitesse et Virage de combat. Ce sont la vitesse et le virage basiques d'un escadron modifiés par des facteurs qui ne s'appliquent qu'au combat (voir aussi Vitesse et Virage Basiques).

Désorganisé [*Disrupted*]. Un escadron désorganisé dispose de quelques avions de moins qui sont rentrés à la maison, ce qui rend compliquée la tâche des avions restants à se fournir un soutien mutuel.

Distance. La distance sur la carte est mesurée en comptant le nombre de cases entre deux cases, par le chemin le plus court. On peut compter les cases en diagonale. On compte la case d'arrivée mais pas la case de départ.



Exemple. L'escadron de Bf 109E est distant de 4 cases de l'escadron de Spitfire.

Piquer [*Dive*]. Un escadron perd de l'altitude.

Ennemi. Tous les escadrons et les unités de surface appartenant à l'adversaire sont ainsi appelés. On traitera le bord de carte adverse comme le bord de carte ennemi (voir aussi Ami).

Chasseurs. Ce sont des escadrons de chasseurs ayant des marqueurs de mission *Escort, Sweep ou Intercept*.

Chasseurs-Bombardiers. Ce sont des escadrons de chasseurs ayant des marqueurs de mission de Bombardement.

Patrouille [*Flight*]. Voir Escadron.

Formation. Pour être en formation, les escadrons de chasseurs doivent se trouver dans la même case ou dans la case adjacente à un autre escadron de chasseurs ami ET faire face à la même direction.

PHOTO. Un escadron de chasseurs Hawker Hurricane dans ce genre de formation serrée que le jeu traite comme une doctrine Rigide.

Ami. Ce sont les escadrons et les unités de surface appartenant à un joueur. Un joueur traitera son bord de carte comme le bord de carte ami (voir aussi Ennemi).

Ordre d'Initiative. C'est l'ordre dans lequel les escadrons sont déplacés sur la carte.

Ligne de Vue [*Line of Sight*]. C'est une ligne ininterrompue entre deux escadrons sur la carte, ou entre un escadron et une unité de surface, permettant à l'escadron de verrouiller un ennemi ou à une unité de surface de faire un tir antiaérien.

Perte [*Loss*]. Une perte est un avion descendu. Bien que les unités soient de la taille d'un escadron, le jeu mesure les pertes d'avions individuels.

Modificateur. Les jets de dés peuvent être modifiés. Ajoutez (ou soustrayez) les modificateurs aux résultats des jets de dé pour obtenir le total final. Les modificateurs sont cumulables.

Escadron [*Squadron*]. Un escadron est une unité d'avions volant ensemble. Une patrouille correspond à peu près à la moitié d'un escadron.

Par convention, le terme 'escadron' dans les règles correspond aussi bien à un escadron ou à une patrouille. Toutes les règles s'appliquant à un escadron s'appliquent aussi aux patrouilles sauf s'il est spécifié autrement.

Trainards [*Straggler*]. C'est un avion qui a été séparé de son escadron, ce qui le rend vulnérable à une attaque.

Soleil. 'Etre dans le soleil' de la cible d'un verrouillage signifie être dans l'angle du soleil.

Verrouillage/Verouillé [*Tally/Tallied*]. Un verrouillage signifie qu'un escadron a repéré un ennemi et l'engage. On dit alors que l'escadron ennemi est verrouillé.

Indisponible (*Unavailable*]. Voir Disponible.

Non Alerte [*Unalert*]. Voir Alerté.

Non Brisé [*Unbroken*]. Voir Brisé.

1.2 FRACTIONS

Certaines règles de jeu demandent aux joueurs de multiplier ou de diviser des nombres. Après une division, toutes les valeurs décimales sont arrondies par l'entier le plus proche (zéro est un entier). La décimale 0.5 est toujours arrondie à l'entier supérieur.

2.0 MATERIEL

Cette section liste le matériel utilisé dans le jeu. La boite devrait contenir : un livret de règles, un livret de scénarios, une carte, 3 planches de pions et marqueurs, 40 Cartes de Données d'Avion (ADC) imprimées sur 5 planches, 3 aides de jeu de joueur (2 pour le combat, 1 pour le bombardement), 2 tableaux d'escadre, 2 dés à 6 faces.

2.1 NOTES SUR LE MATERIEL

Livret de scénario. Il contient un certain nombre de scénarios, chacun décrivant une situation historique indiquant comment effectuer la mise en place et jouer ce scénario [5.1].

Des scénarios supplémentaires apparaitront dans de futures extensions du jeu, dans des magazines ou sur internet.

Carte. Elle est composée d'une grille de 26 cases de long sur 20 cases de haut. Ces cases sont rectangulaires et disposent d'un point central pour la détermination des lignes de vue [46.1].

Le bord de carte horizontale situé en bas de la carte est le sol. C'est le 'bas'. Le bord adverse est le 'haut'. Ainsi, la carte montre les mouvements horizontaux d'un bord à l'autre et les mouvements verticaux entre le haut et le bas.

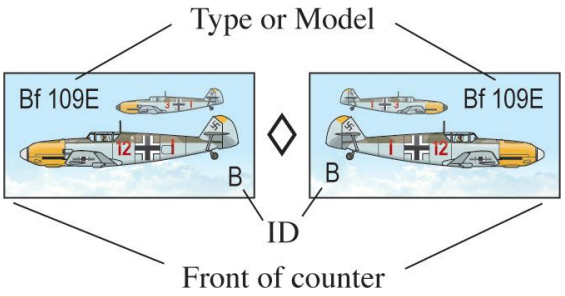
La rangée de cases la plus proche du sol est à l'altitude 0 (zéro). Les escadrons ne peuvent pas voler sous cette altitude. Chaque rangée au-dessus est numérotée jusqu'au numéro 19, qui est le plus haute à laquelle un escadron peut voler sur la carte.

Chaque colonne est indiquée par une lettre, de A à Z. Il est ainsi possible de noter la position d'un escadron sur la carte par un code alphanumérique correspondant à sa colonne et à son altitude : B5, G13, etc.

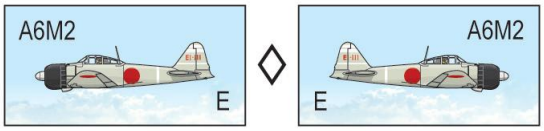
Dans certains scénarios, on peut trouver des terrains et des conditions météo dans certaines cases [4.0].

Pions d'Escadron. Ces pions montrent des silhouettes d'avion vues de profil. Ils indiquent

la taille de l'unité. Les pions n'ayant qu'un avion sont des patrouilles ; ceux avec deux silhouettes sont des escadrons.



Exemple. Cette illustration montre les deux faces d'un pion d'escadron.

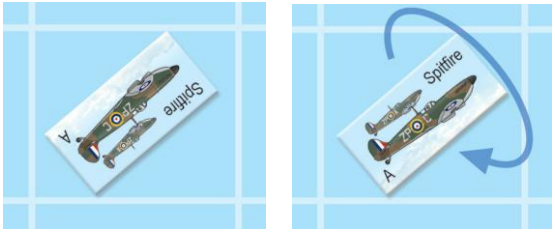


Exemple. Les pions de patrouille ne montrent qu'un avion, plutôt que deux comme ceux des escadrons.

Chaque pion d'escadron a le nom du type d'avion ou son modèle [3.2] et une lettre d'identification (ID) pour le distinguer d'autres escadrons identiques.

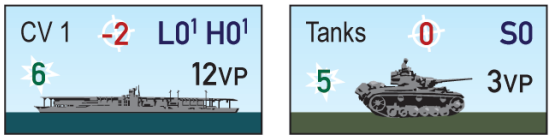
Comme moyen mnémotechnique, les lettres A à R des escadrons et patrouilles sont réservées aux chasseurs, les lettres S à Z aux bombardiers, bien qu'il existe des exceptions. Si des pions du même type d'avion ont des ID identiques, il est probable que ce soit parce qu'ils représentent des variantes de schémas de couleur comme des camouflages tropicaux ou tempérés.

L'avant d'un avion est le bord du pion le plus proche du nez de l'avion et indique sa direction de vol. Les pions d'escadron ont deux faces. Pour éviter que l'avion ne vole sur le dos, retournez-le de manière à ce qu'il vole à l'endroit.



Exemple. Ne faites pas voler les escadrons à l'envers, parce que ça n'est pas 'correct'. Si jamais le pion se retrouve à l'envers, retournez-le simplement de l'autre côté.

Pions d'unités de surface. Certains pions représentent des unités de surface. Ils sont imprimés avec différentes valeurs utilisées lors d'attaques antiaériennes et de bombardement [14.0].



Exemple. Les unités de surface sont décrites en détail en 14.0.

Marqueurs et pions. Le jeu inclut des marqueurs indiquant les états des escadrons et l'environnement.

Les marqueurs suivants sont placés sur la carte :

Le marqueur ***Sun*** indique où se trouve l'arc du soleil [4.2].

Le marqueur ***Haze*** indique l'altitude la plus haute où se trouve la brume [4.3].

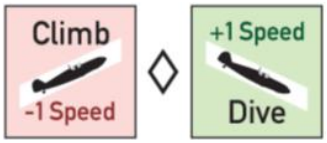
Le marqueur ***Contrail*** indique l'altitude la plus base pour les trainées [4.4].

Les marqueurs ***Slow*** indiquent les escadrons qui décollent [13.7] ou au cours d'une attaque à la torpille [15.3.5.1].

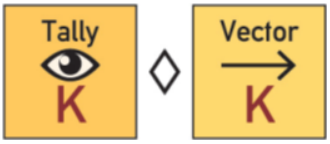
Les marqueurs ***Slow Climb*** indiquent les escadrons.

Les marqueurs ***Dogfight*** indiquent les escadrons qui sont engagés en combat tournoyant [10.8.1].

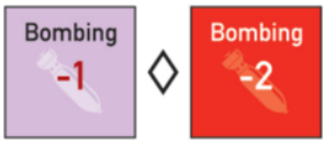
Les marqueurs ***Lufbery*** indiquent les escadrons en formation Lufbery [13.4.3].



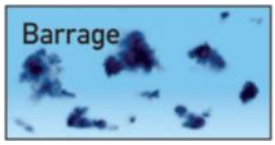
Les marqueurs ***Climb*** indiquent les escadrons qui grimpent [8.5]. Au verso, les marqueurs ***Dive*** indiquent les escadrons qui piquent [8.5].



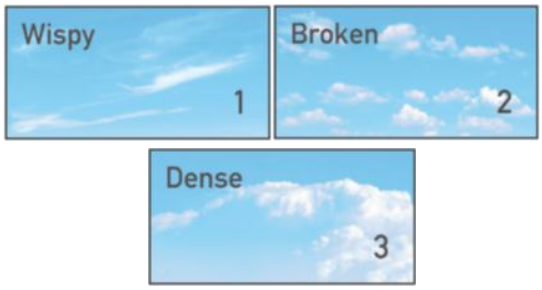
Les marqueurs ***Tally*** indiquent les ennemis qui ont été verrouillés [7.2.1]. L'ID du marqueur indique l'escadron qui l'a verrouillé. Au verso se trouve le marqueur ***Vector*** ayant le même ID [9.2.4].



Les marqueurs ***Bombing*** indiquent les effets du ti antiaérien sur les bombardements [14.2.5]. Ils affichent -1 au recto et -2 au verso.

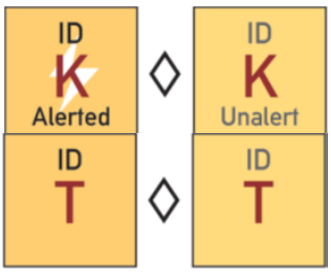


Les marqueurs ***Barrage*** indiquent les zones de flak [14.2.2].

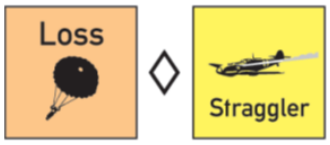


Les marqueurs Cloud indiquent la présence de nuages dans une case [4.5]. Il existe trois types de nuage : ***Wispy*** [Vaporeux], ***Broken*** [Moyen] et ***Dense***.

Les marqueurs suivants sont placés sur les tableaux d'escadre :

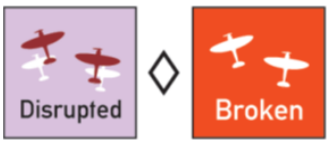


Les marqueurs **ID** sont placés dans le cercle d'une piste du tableau d'escadre pour indiquer à quel escadron cette piste appartient [2.1]. Les **ID** allant de A à S appartiennent aux chasseurs et indiquent si l'escadron est alerté (recto) ou non alerté (verso) [7.1]. Les marqueurs **ID** allant de T à Z appartiennent aux bombardiers et indiquent simplement la lettre **ID**.

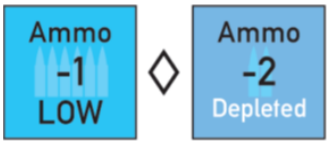


Les marqueurs ***Loss*** indiquent la quantité de pertes subies par un escadron [10.6].

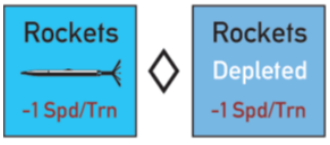
Les marqueurs ***Stragglers***, au verso des marqueurs ***Loss***, indiquent la présence de trainards dans l'escadron [10.6.1].



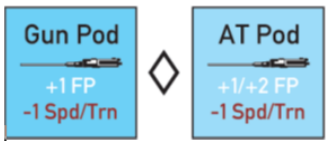
Les marqueurs ***Disrupted*** et ***Broken*** indiquent cet état [10.7].



Les marqueurs Ammo indiquent que cet escadron a un niveau de munitions faible (***Low***) ou n'a presque plus de munitions (***Depleted***) [10.7.2].



Les marqueurs Rockets indiquent que l'escadron a des roquettes (recto) ou ne les a plus (verso – *Depleted*) [13.5.2].



Les marqueurs ***Gun Pod*** et ***AT Pod*** indiquent que l'escadron porte une nacelle de canons [13.5.6].

Les marqueurs de mission ***Bombing***, ***Escort***, ***Sweep*** et ***Intercept*** indiquent la mission de l'escadron [9.2].

Les marqueurs ***Green*** et ***Veteran*** indiquent la qualité de l'escadron [5.1, 5.2.1].

Les marqueurs ***Experte*** indiquent la présence d'individus exceptionnels dans l'escadron [5.1].

Les marqueurs ***Wing Leader*** indiquent la présence du chef d'escadre d'une formation de plusieurs escadrons [5.1].

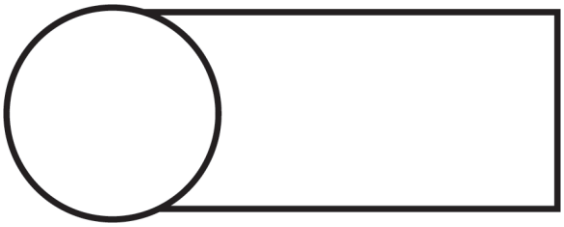
Les marqueurs ***Bomb Load***, ***Torpedo Load*** et ***ATGR Load*** indiquent que l'escadron transporte des bombes [9.2.1], des torpilles ou des roquettes air-sol [15.1] respectivement.

Les marqueurs ***Drop Tank*** indiquent que l'escadron transporte des réservoirs largables [13.2].

Cartes de Données d'Avion [ADC]. Le jeu inclut un certain nombre de cartes affichant les données des avions. Chaque carte correspond à un ou plusieurs modèles d'avion et donne ses caractéristiques [3.3].

Aides de Jeu. Les aides de jeu (Combat et Bombardement) donnent les aides et des tables permettant de résoudre les combats ou autres fonctions de jeu.

Tableau d'Escadre [*Wing Display*]. Chaque joueur dispose d'un tableau d'escadre lui permettant de tenir à jour l'état de ses escadrons. Les tableaux d'escadre disposent de plusieurs pistes. On place sur le cercle à gauche de la piste le marqueur ID et le marqueur de mission d'un escadron. On place les autres marqueurs (perte, munitions, qualité, trainards, Experten, chargement en arme, etc.) dans le cadre à côté du cercle [5.2].



Piste d'Escadre. On place les marqueurs sur cette piste pour indiquer l'état de l'escadron. Notez que le cercle sert à l'ID et au marqueur de mission.

Dés. La règle vous indiquera de lancer un ou deux dés à 6 faces (ou d6). Quand on lance deux d6, on fait la somme du résultat des deux d6.

3.0 ESCADRONS

L'unité de base contrôlée par les joueurs est l'escadron. Un escadron représente un groupe d'avion volant de concert.

3.1 TAILLE D'UNITE

Il existe deux tailles d'unités dans le jeu : Escadron et Patrouille. Les règles s'appliquant aux escadrons s'appliquent aussi aux patrouilles sauf quand cela est spécifié.

Les escadrons représentent entre 7 et 12 avions. Les patrouilles représentent entre 2 et 6 avions. (Voir aussi 13.6). Parfois, un escadron peut être séparé en deux patrouilles [9.3]

Note : La composition des escadrons et patrouilles peut varier. Les escadrons britanniques peuvent être forts de 12 avions alors qu'un *Staffel* allemand n'en a que 9 ou

moins. Une patrouille dans le jeu peut être 6 avions britanniques, une section de trois, ou un *Schwarm* allemand de quatre. Elle peut ne représenter que 2 appareils. Dans ce jeu, un escadron américain de 16 chasseurs serait simulé par deux escadrons de huit ou quatre patrouilles de quatre.

3.2 CLASSIFICATION DES AVIONS

Les escadrons sont classés par classe, type et modèle d'avion.

La classe correspond grossièrement au rôle des avions. Il existe sept classes d'avion dans le jeu :

- **Chasseurs [*Fighters*]**
- **Bombardiers en Piqué [*Dive Bombers*]**
- **Bombardiers Torpilleurs [*Torpedo Bombers*]**
- **Bombardiers Légers [*Light Bombers*]**
- **Bombardiers Moyens [*Medium Bombers*]**
- **Bombardiers Lourds [*Heavy Bombers*]**
- **Transports [*Transports*]**

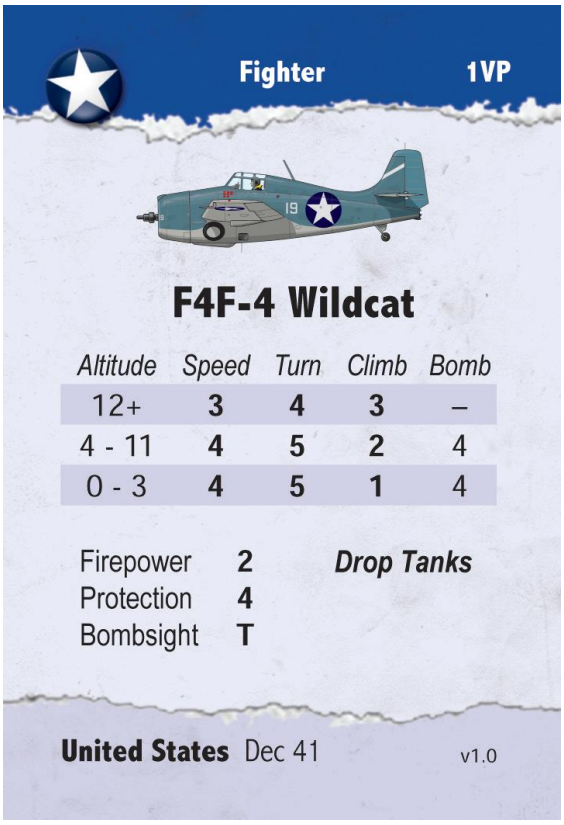
Toute classe ayant le mot 'bombardier' est de la classe des bombardiers dans les règles. Les transports sont aussi de la classe des bombardiers pour le jeu. Les chasseurs sont, bien évidemment, de la classe des chasseurs.

En plus des classes, le jeu fait la distinction entre différents types et modèles d'avion. En général, le type n'a pas d'effet sur le jeu autrement que de distinguer un escadron par son type plutôt que par son modèle et peut ainsi représenter différents modèles d'un même type.

Note. Le Spitfire est un type d'avion. Le Spitfire Mk.IA et Mk.VB sont différents modèles de Spitfire. Cependant, les mêmes pions de Sptifire sont utilisés pour représenter tous les modèles du Mk.IA au Mk.VB.

Ces deux modèles ont des ADC distinctes. Cependant, l'ADC du Mk.IA a des notes au verso pour d'autres modèles, comme le Mk.IIB armé de canons. De la même façon, l'ADC du Mk.VB donnent plusieurs variantes.

Les données de chaque modèle d'avion sont indiquées sur une ADC [3.3]. Certaines ADC peuvent indiquer les informations de plus d'un modèle. Ces modèles supplémentaires sont indiqués en tant que variantes au verso de l'ADC, ainsi que toutes les données différentes.



Exemple. Voici l'ADC du F4F-4 Wildcat.

3.2.1 Bombardiers et Chasseurs

Des règles différentes s'appliquent aux chasseurs et aux bombardiers. Cependant, cela peut prêter à confusion quand des classes de bombardiers sont utilisées comme chasseurs et que des chasseurs sont en mission de bombardement. Aussi, nous définissons les chasseurs et bombardiers selon leur mission, comme suit :

Bombardiers. Tout escadron ayant pour mission de bombarder ou une variante est un bombardier [9.2.1].

Chasseurs-Bombardiers. Des chasseurs ayant pour mission de bombardement se comporte comme un bombardier jusqu'au moment où ils ont largué leurs bombes (ou s'en sont débarrassés), auquel cas ils redeviennent des chasseurs. Les chasseurs en mission de reconnaissance [15.2.1.2] se comportent comme des bombardiers pendant tout le scénario. Voir aussi 15.2.4.

Chasseurs. Tout escadron commençant le jeu en mission d'escorte, de balayage ou d'interception est un chasseur [9.2.2, 9.2.3, 9.2.4].

3.3 VALEURS DES AVIONS

Les escadrons ont différentes caractéristiques selon leur modèle d'avion. Les ADC donnent les caractéristiques de chaque modèle. Les avions disposent des caractéristiques suivantes.

Classe. La classe de l'avion [3.2] est indiquée en haut de l'ADC.

VP. Points de victoire (VP) obtenus à chaque perte d'avion [12.1].

Nationalité et Date. La nation l'ayant construit et la date à laquelle il est entré en service sont indiqués en bas de l'ADC.

Version. Chaque ADC dispose d'un numéro de version (v#) en cas de mise à jour.

Speed (**Vitesse**). Cette valeur représente la vitesse de l'escadron en combat aérien [10.5].

Turn (**Virage**). Cette valeur indique l'efficacité de l'escadron lors d'un combat tournoyant [10.5].

Climb (**Grimpé**). Coût en points de mouvement pour avoir grimpé le premier niveau d'altitude lors d'un mouvement [8.3]. S'il y a un 'S', l'escadron doit grimper lentement [8.5.1].

Note. Les valeurs de vitesse, virage et grimpé changent avec l'altitude. L'ADC donne ces valeurs en fonction de l'altitude. On utilise les valeurs de la bande d'altitude à laquelle se trouve l'avion.

Aucun avion n'est limité en altitude dans le jeu ; ils peuvent tous voler jusqu'à l'altitude 19.

Bombes. Cette valeur représente le chargement de bombes de l'escadron s'il est en mission de bombardement [9.2.1]. Le chargement en bombes d'une patrouille est la moitié de celui d'un escadron. Ce chargement en bombes varie selon l'altitude de l'escadron au début du jeu. Un trait ('-') indique qu'il ne peut pas transporter de bombes.

Firepower (**Puissance de feu**). Valeur de 0 à 5, représentant la puissance de feu des batteries de canons et mitrailleuses de l'escadron.

Une valeur 'U' indique que l'escadron est désarmé en cas de combat aérien. [10.5.3] et qu'il ne peut pas mitrailler au sol [15.3.7].

S'il y a deux valeurs séparées par un '/', la première est la puissance de feu de l'escadron en attaquant ou en défendant en tant que chasseur ou en mitraillant au sol, la seconde est celle en défendant en tant que bombardier.

Note : La puissance de feu est quantifiée par le poids et les capacités de destructions des projectiles. Le jeu montrera comme les débuts des armes à feu furent modestes mais augmentèrent avec la guerre.

Protection. Cette valeur représente la résistance de l'escadron aux dommages critiques [10.6]. Certains avions ont deux valeurs, représentant une protection supplémentaire.

Exemple. Un avion ayant une protection 4-5 a des valeurs de protection 4 et 5.

Certains bombardiers sont vulnérables aux attaques frontales, comme l'indique le 'h' accolée à cette valeur [10.3].

Note. La valeur de protection reflète l'usage de blindage pour le pilote et des réservoirs auto-obturant. Les multi-moteurs bénéficiaient de la redondance de ces moteurs et autres systèmes, ce qui explique l'existence de deux valeurs de protection.

Notez que contrairement à la puissance de feu, la protection des avions n'a pas tellement évolué après la première année de guerre.

Viseur de Bombardement. Cette lettre indique le type de viseur de bombardement utilisé par l'avion [15.4].

Note. La lettre indiquant le viseur de bombardement signifie :

- **T** Viseur Télescopique [viseurs de chasseurs)
- **V** Viseur Vectoriel
- **G** Viseur Tachymétrique Gyrostabilisé

Défense. Certains avions ont une valeur de défense, sous forme de modificateur de dés allant de 0 à 3, représentant les armes défensives à bord de l'avion [10.5.2].

Capacités. Certains avions disposent des capacités particulières suivantes :

AAR. L'escadron peut attaquer avec des roquettes air-air [13.5.2].

ATGR (valeur). L'escadron peut attaquer avec des roquettes air-sol [15.3.6] avec cette valeur de bombardement.

AT Pod. L'escadron transporte des nacelles de canons améliorant sa puissance de feu pour le mitraillage au sol [13.5.6].

Dive Brakes (Frein de piqué). L'escadron peut attaquer en piqué [15.3.2].

Drop Tanks (Réservoirs largables). L'escadron peut transporter des réservoirs largables [13.2].

50mm. L'escadron est équipé d'un Boardkanone de 50mm [13.5.5].

Gun Pod (Nacelle de canon). L'escadron peut transporter des Gun Pods [13.5.6].

Gyro. L'escadron peut être équipé de viseurs gyro si les règles spéciales du scénario le permettent [13.5.3].

Jet. L'escadron utilise les valeurs de mouvement de jeu [8.2].

Low Drag. (Trainée Faible). L'escadron peut conserver une grande vitesse tout en transportant des bombes [3.3.1].

Rear View (Vue Arrière). L'escadron a une vue arrière améliorée.

Rocket. L'escadron est propulsé par roquettes [8.2, 13.8.2].

Speed Brakes (Freins de vitesse). L'escadron peut bombarder en piqué [15.3.3].

Note. Les freins de vitesse sont juste une appellation différente des freins de piqué. Mais nous utilisons ici ce terme pour les différentier des freins de piqués utilisés par les bombardiers en piqué.

Torpedo (Valeur de Torpille). L'escadron peut attaquer à la torpille [15.3.5]. La valeur est un modificateur d'attaque [15.4]. Certaines torpilles sont 'Slow' (lentes), ce qui implique que l'escadron attaquant est lent quand il effectue sa visée [15.3.5.1].

Historique. Le versa de l'ADC done l'historique de l'avion et son rôle pendant la guerre.

Variantes. Sont données toutes les variantes de modèles avec toutes les différences entre elles et le modèle principale représenté par l'ADC. Si un scénario demande d'utiliser une variante, on utilise les changements indiqués par cette variante.

3.3.1 Valeurs de Vitesse et de Virage

Ces valeurs varient avec l'altitude mais aussi avec la situation. Pour calculer les valeurs de vitesse et virage de base, prenez la valeur imprimée sur l'ADC et modifiez-les comme suit:

Les valeurs de vitesse et virage sont réduites de 1 si l'escadron transporte une charge de bombes [9.2.1] (y compris des ATGR, torpilles [15.1], réservoirs largables [13.2], nacelles de canon [13.5.6] ou roquettes [13.5.2] (la vitesse n'est pas réduite si elle a la caractéristique de Trainée Faible [*Low Drag*]).

Les valeurs de vitesse et virage sont de 0 si l'escadron a le marqueur *Slow* (ignorez tous les autres modificateurs) [13.7, 13.8.1, 15.3.5.1].

La vitesse est augmentée de 1 si l'escadron a un marqueur *dive* [8.5].

La vitesse est réduite de 1 si l'escadron a un marqueur *climb* [8.5, 8.5.1].

Les valeurs de vitesse et de virage s'appliquent à toutes les situations les impliquant, comme le combat, l'esquive, l'initiative, les attaques mutuelles et les combats tournoyants.

Attention. Prenez soin de ne pas confondre Vitesse et Points de Mouvement. Voir leur différence en 8.2.

Pour calculer les valeurs de vitesse et de virage de combat, prenez les valeurs de base et modifiez-les comme suit:

+1	Pour chaque escadron ou patrouille supplémentaire dans le combat (les chasseurs-bombardiers comptent comme chasseurs dans ce cas, même avec une charge de bombes)
+1	Si l'escadron est Vétéran [5.1]
-1	Si l'escadron est Green [5.1]
-1	Si l'escadron est une patrouille et non un escadron
-1	S'il est désorganisé ou brisé
-1	S'il se défend en utilisant un doctrine rigide [5.1]
-1	Si la patrouille est une formation d'un seul avion [13.6]

Les valeurs de vitesse et virage ne sont jamais

modifiées en-dessous de 0 après modifications.

4.0 ENVIRONNEMENT

La carte n'est pas un ciel vide. Il y a le sol, le soleil et des effets météo à prendre en compte.

4.1 LE SOL

Le bord en bas de la carte est le sol. Les escadrons à l'altitude 0 ne peuvent pas piquer. Toutes les cibles en surface sont sur le sol de la case qu'elles occupent [14.0].

Les règles spéciales de scénario peuvent modifier le sol:

> **Mer**. Par défaut, la surface est la terre. Cependant, des scénarios peuvent spécifier que c'est la mer. Les navires ne peuvent se trouver que sur la mer et les attaques à la torpille ne peuvent s'effectuer qu'au-dessus de la mer [15.3.5].

Crashes. Non, vous n'avez pas le droit de crasher vos escadrons ! Cependant, il y a des règles pour les attaques suicides [15.5.3] et les Me-163 peuvent subir ce funeste destin [13.8.2].

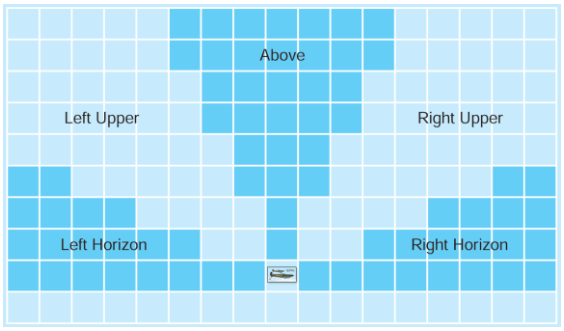
4.2 LE SOLEIL

La position du soleil est définie pour chaque escadron par un quadrant partant de sa position.

Ces quadrants s'appellent: Horizon Gauche, Supérieur Gauche, Au-Dessus, Supérieur Droit et Horizon Droit. Le scénario spécifiera dans quel quadrant se trouve le soleil.

Un ennemi dans une case dans le quadrant occupé par le soleil du point de vue de l'escadron est 'dans le soleil'.

Dans la case C17 de la carte se trouve un afficheur utilisé pour indiquer le quadrant du soleil. Placez le marqueur du soleil dans la case adjacente à l'avion correspondant au quadrant indiqué par le scénario.



Voici ci-dessus comment se décomposent les quadrants du soleil par rapport à chaque escadron.

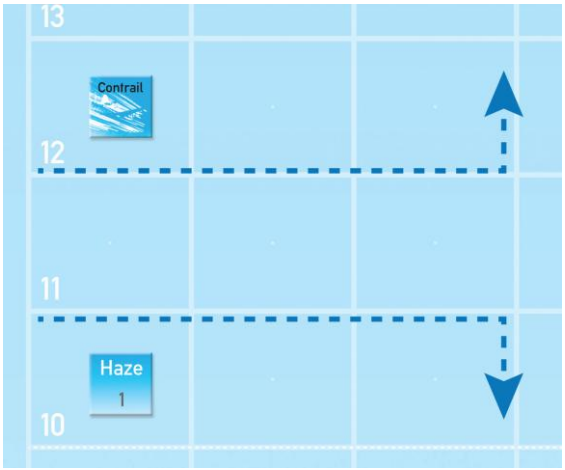
On place le marqueur Sun dans le bon quadrant ci-dessus pour indiquer le quadrant où il se trouve (supérieur droit ici).

4.3 BRUME

La brume est un effet météo présent uniquement quand un scénario le spécifie. On place un marqueur de brume au bord de la carte à l'altitude la plus haute indiquée par le scénario. Toutes les cases de la carte à cette altitude ou en-dessous ont de la brume. Toute ligne de vue depuis ou vers un escadron dans la brume est affectée par la brume.

4.4 TRAINEES

Les trainées sont présentes uniquement quand un scénario le spécifie. On place le marqueur de Trainées au bord de la carte à l'altitude la plus basse indiquée par le scénario. Tout escadron à cette altitude ou plus haut est affecté par les trainées.



Voici comment les marqueurs *Haze* (brume) et *contrails* (trainées) sont placés pour indiquer les altitudes concernées par ces deux effets météo. La brume affecte les altitudes inférieures ou égales, les trainées affectent les altitudes supérieures ou égales.

4.5 NUAGES

Les nuages sont un effet météo. Il en existe trois types:

Wispy. Fine couche de nuage.

Broken. Couche de nuage avec des trouées.

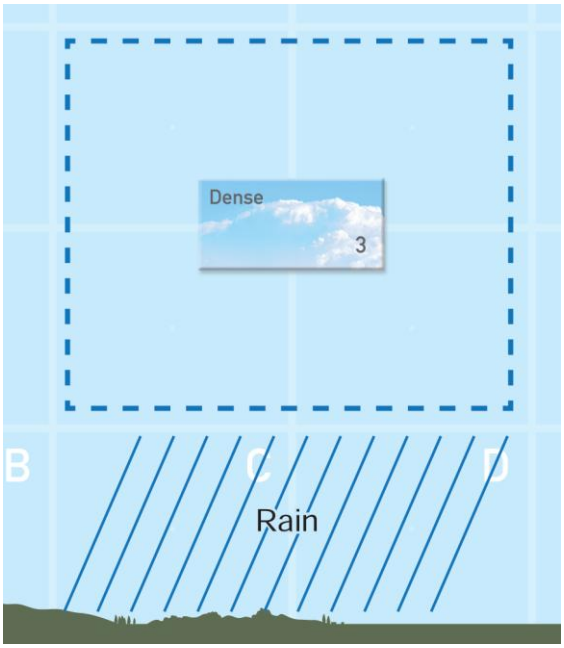
Dense. Couche de nuage uniforme.

Un scénario indiquera les cases affectées par des nuages. Quand deux cases sont séparées par un '/', ces cases et toutes celles dans l'intervalle sont remplies de nuages.

Placer un marqueur de nuage dans une case remplit toute la case de ce nuage. S'il n'y a pas assez de marqueurs de nuage pour tous les indiquer sur la carte, on peut les placer à cheval sur deux ou quatre cases pour indiquer que toutes ces cases sont affectées par des nuages.

4.5.1 Pluie

S'il y a des nuages denses, un scénario peut spécifier qu'il pleut. S'il y a de la pluie, toutes les cases situées sous les nuages denses sont affectées par la pluie. La pluie fonctionne comme des nuages *broken* dans tous les cas.



Exemple. Le marqueur de nuage se trouve à la jonction de ces quatre case (colonnes C et D, altitudes 2 et 3), ces cases, entourées par le pointillé, étant toutes remplies par ce type de nuage (dense, ici). Comme il pleut, les cases sous le nuage sont remplies de pluie.

4.6 LIGNES DE VUE

L'environnement peut affecter le verrouillage, la réaction et le bombardement. Si une ligne de vue (LoS) vers une cible est bloquée, alors le verrouillage et la visée de bombardement ne sont pas possibles. Si une LoS n'est pas bloquée mais qu'il y a des effets météo dans les cases dans l'intervalle, des modificateurs météo peuvent s'appliquer. Les bloqueurs de LoS sont indiqués en 4.6.1.

Les LoS sont réciproques. Si un escadron peut voir dans une case, il peut être vu depuis cette case.

4.6.1 Nuages

On trace une ligne droite du point central de la case d'un escadron ou d'une unité de surface vers le point central de la case d'un escadron ou unité de surface cible. Si la ligne entre ou sort d'une case contenant un nuage, la LoS est affectée par ce nuage. Les LoS qui touchent le coin d'une case contenant un nuage sans entrer dans la case ne sont pas affectées par le nuage.

La LoS entre un escadron et une cible dans sa case n'est affectée que par le nuage dans leur case.

Une LoS peut entrer dans une case contenant un nuage dense mais ne peut pas aller au-delà.

Une LoS peut traverser deux cases contenant des nuages *broken* mais ne peut pas aller au-delà de la deuxième case.

4.6.2 Dans le soleil

Pour tester un verrouillage, on vérifie si la cible est dans le quadrant du soleil de l'escadron verrouillant. Si la cible occupe ce quadrant, elle est dans le soleil.

Si un escadron attaquant entre dans la case de sa cible pour l'attaquer en combat aérien (ou pour une défense de navire contre une attaque dans la même case [14.1.3]), l'escadron est qualifié pour attaquer dans le soleil si les deux conditions suivantes s'appliquent:

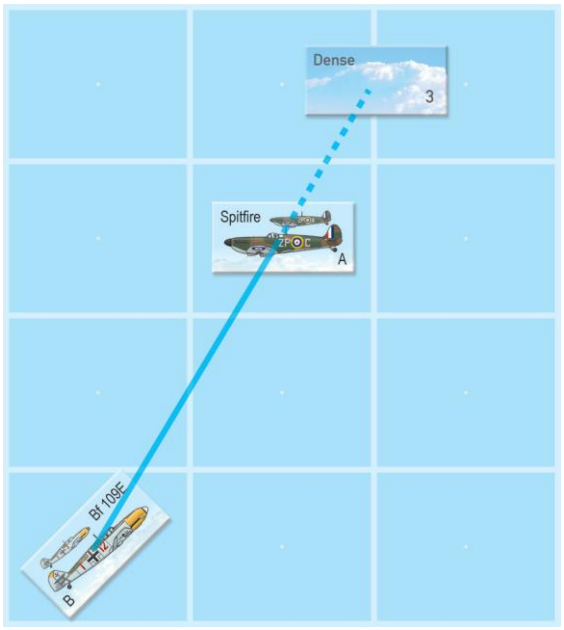
(1) Il entre dans la case de la cible depuis une case dans le quadrant du soleil.

(2) Il dépense deux points de mouvement (MP) ou plus dans des cases situées dans le quadrant du soleil avant d'entrer dans la case de la cible. Les MP peuvent être dépensés en se déplaçant, sans se déplacer ou en changeant de direction, mais doivent être dépensés pendant la même Phase de Mouvement.

Les attaques dans le soleil peuvent se qualifier comme *bounce* [13.4.1].

Si une cible est dans le soleil, tracez une LoS de l'attaquant vers elle, puis continuez-la jusqu'au bord de carte. Si elle est bloquée (par exemple, par une couche nuageuse à haute altitude), alors la cible n'est pas dans le soleil.

De même, si un attaquant attaque dans le soleil, tracez une LoS de la cible vers l'attaquant puis continuez-la jusqu'au bord de carte. Si elle est bloquée, l'attaquant n'attaque pas dans le soleil.



Exemple. Le quadrant du soleil est Supérieur Droit (*Upper Right*). Le Bf 109E tente de verrouiller le Spitfire. Ce dernier est dans le soleil par rapport au Bf 109E, mais une LoS entre les deux, et étendue au-delà du bord de carte montre qu'elle est bloquée par une couche de nuage dense, annulant le modificateur du soleil (en gros, le Bf 109^{E} est dans l'ombre du nuage).

4.7 MODIFICATEURS METEO

Les modificateurs météo venant d'effets météo comme les nuages, la brume ou la pluie peuvent affecter le combat, les tests de cohésion, le verrouillage, les tests de réaction, les tests d'évasion et les tirs antiaériens. On applique ces modificateurs au jet de dé(s):

1 affectés par des nuages *wispy* ou de la brume

2 affectés par des nuages *broken* ou de la pluie

3 affectés par des nuages *dense*

Ces modificateurs ne sont pas cumulables. Si une LoS est affectée par plusieurs effets météo, on ne prend que le modificateur le plus élevé.

Le modificateur de 1 est le moins gênant, le modificateur de 3 est le pire.

Combat & Cohésion. On soustrait ce modificateur des jets de combat [10.5] et de cohésion [10.7] si le combat se déroule dans une case affectée par un effet météo.

Bombardement. On soustrait ce modificateur

des jets de bombardent [15.4] selon la pire météo traversée pendant la visée ou la pire météo affectant la LoS vers la cible au moment où les bombes sont larguées.

Verrouillage. On soustrait ce modificateur des tests de verrouillage [7.2.1] si la LoS vers l'escadron cible est affectée par la météo.

Réaction. On soustrait ce modificateur des tests de réaction [10.4] si la LoS vers le bombardier protégé est affectée par la météo.

Evasion. Le jet est inférieur ou égal au plus petit modificateur météo s'appliquant [11.0].

Tir Antiaérien Direct. On soustrait ce modificateur du jet d'attaque antiaérienne si la LoS de la flak vers la cible est affectée par la météo [14.2.4].

5.0 DEPLOIEMENT

La mise en place du jeu s'effectue comme suit.

5.1 SCENARIOS

Le livret de scénarios propose plusieurs scénarios différents. Choisissez-en un, les informations qu'il fournit sont les suivantes.

Note. On encourage les joueurs à créer leurs propres scénarios historiques et à les publier en ligne. Si nous voyons un grand nombre de scénarios maison, nous contacterons l'auteur pour lui demander la permission de les publier officiellement.

Numéro et titre du scénario. Chaque scénario dispose d'un numéro et d'un nom pour l'identifier.

Historique. Donne un aperçu de la bataille.

Ordre de bataille. Un camp est le raider, l'autre le défenseur. Le scénario indique la nationalité de chaque camp, qui est le raider et qui est le défenseur, ainsi que le camp se déployant en premier.

Il donne aussi les différents escadrons disponibles pour chaque camp, leur modèle, leur mission et où on les déploie sur la carte. Certaines unités ne sont pas déployées sur la carte au début du scénario mais entrent lors d'un tour ultérieur comme l'indiquent les instructions.

Escadres. Si des escadrons sont regroupés en escadre dans l'ordre de bataille, dans une case colorée nommée d'après l'escadre, on place un marqueur de chef d'escadre sur l'un de ces escadrons [5.2.1, 9.5.1].

Direction. Les escadrons font face à la droite ou à la gauche sur la carte. L'indication droite ou gauche dans l'ordre de bataille indique vers quelle direction cet escadron fait face lors de la mise en place.

Pertes Maximales. C'est le nombre maximal de pertes qu'un escadron peut supporter. Si les pertes atteignent cette valeur, l'escadron est éliminé et retiré du jeu, ainsi que tout chef d'escadre et *Experten* de cet escadron. Les pertes maximales sont indiquées séparément pour chaque escadron et patrouille.

Statut d'Alerte. Le scénario indique quel escadron commence Alerté. Tous les autres sont Non Alertés.

Qualité. C'est le nombre de marqueurs *Veteran*, *Green* et *Experte* placés sur les escadrons et patrouilles sur la piste d'escadre [5.2.1].

Bords de Carte. Chaque bord de carte appartient à un camp. Le scénario indique à quel bord chaque camp appartient.

Note. Certains jeux de combat aérien permettent de jouer sur des surfaces de jeu 'infinies' où, lorsque des avions sont sur le point de sortir de la carte, on décale tous les avions pour qu'ils restent tous sur la carte. Cela NE S'APPLIQUE PAS à *Wing Leader*. Les escadrons sortant de la carte ne reviennent plus.

Doctrine. Ne s'applique qu'aux chasseurs. La doctrine détermine la manière de voler d'un escadron: Souple ou Rigide. Si rien n'est indiqué, la doctrine employée est 'Souple'.

Note. La doctrine rigide s'applique aux formations du début de guerre, telles que la *Vics* qui est inflexible et forçait les pilotes à rester en position constamment. La doctrine souple s'applique aux formations flexibles comme la '*Finger Four*'.

Contrôle GCI. Le scénario indique s'il y a un contrôle GCI et sa valeur [9.2.4].

Exemple. Un scénario indiquant GCI 4 signifie que les intercepteurs ont une valeur de contrôle GCI égale à 4.

Note. GCI signifie *Ground Control Intercept* soit Contrôle au Sol d'Interception. Les

escadrons sous contrôle GCI prenaient leurs ordres d'officiers de direction de chasseurs au sol (ou sur des navires) qui leur donnaient les directions et altitudes des raiders ennemis à partir de détection radar et d'observateurs au sol.

Radio. Par défaut, tous les escadrons ont une radio, sauf si le scénario spécifie le contraire.

Réseau Radio. Le scénario liste les réseaux radio et quel escadron est sur quel réseau. Le contrôle GCI, s'il y en a, se verra assigné un réseau radio. Tous les escadrons assignés au même réseau que le contrôle GCI sont sous contrôle GCI [9.2.4].

Position du Soleil. Indique le quadrant du soleil. On place le marqueur de soleil à sa place [4.2].

Nuages. Indique la position et le type de chaque nuage, ainsi que la présence de pluie. On place les marqueurs de nuage de manière appropriée [4.5].

Brume. Indique la plus haute altitude de la brume. On place le marqueur *Haze* sur un bord de carte à cette altitude [4.3].

Trainées. Indique la plus basse altitude pour les trainées. On place le marqueur *Contrail* sur un bord de carte à cette altitude [4.4].

Unités de surface. Indique quelles unités de surface [14.0] sont présentes et où elles se déploient.

Règles Spéciales. Indique toutes les règles qui ne s'appliquent qu'à ce scénario. Elles prennent le pas, si besoin, sur les règles de ce livret.

Si le scénario demande d'utiliser les règles de bombardement, cela est noté ici. [15.0].

Conditions de Victoire. Indique comment déterminer la victoire quand le scénario est terminé [12.1].

Epilogue. Certains scénarios décrivent ce qu'il s'est passé après la bataille, pour vous donner une idée du contexte.

Conseils de Jeu. Certains scénarios donnent des conseils pour les nouveaux joueurs, habituellement pour mettre en lumière un élément de la mise en place.

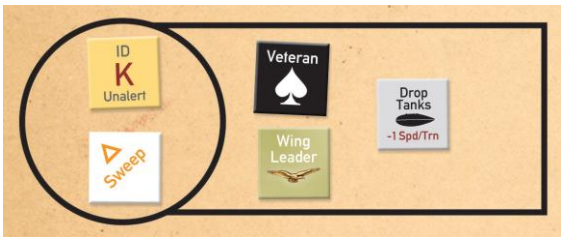
5.2 MISE EN PLACE DU TABLEAU D'ESCADRE

Chaque joueur dispose d'un tableau d'escadre qui devrait être disposé à la vue des deux joueurs. On ne les cache pas.

Un joueur prend les marqueurs d'ID bleus et les marqueurs *Tally/Vector* associés, l'autre joueur prend les marqueurs jaunes.

On place un ID dans le cercle de chaque piste pour indiquer que cette piste appartient à un escadron. Si l'escadron est un chasseur, on place à proximité le marqueur *Tally/Vector* correspondant à l'ID.

On place les marqueurs de mission appropriés dans le cercle de l'escadron [9.2].



Mise en Place du tableau d'Escadre. Le tableau d'escadre est prêt, les marqueurs de mission et d'ID à leur place avec les autres marqueurs sur la piste.

Tous les autres marqueurs sont placés sur la piste:

- Marqueur *Bomb Load* [9.2.1] (ou torpille ou *ATGR* [15.1]) pour les bombardiers.
- Marqueur *Rockets* pour les escadrons transportant des roquettes air-air [13.5.2].
- Marqueur de réservoirs largables pour les escadrons en ayant un [13.2].
- Marqueurs *Cannon Pod* ou *AT Pod* de pour les escadrons portant des nacelles de canons ou d'AT [13.5.6].

5.2.1 Qualité de l'Escadron

La section Qualité de l'ordre de bataille indique le nombre de marqueurs *Veteran* et *Green* à placer sur les escadrons. On place tous ces marqueurs, pas plus d'un marqueur sur la piste d'un escadron. Un escadron sans un tel marqueur est pas définition Entrainé.

Les marqueurs *Veteran* peuvent être placés aussi bien sur les chasseurs que les bombardiers. Les marqueurs *Green* ne sont pas placés sur les escadrons de bombardiers sauf si les règles spéciales du scénario le

permettent.

Note. La qualité des escadrons dans le jeu sont :

Green : L'escadron est sous-entraîné ou tactiquement inepte.

Trained. L'escadron est entraîné.

Veteran. L'escadron est bien entraîné ou tactiquement adepte.

Les marqueurs *Wing Leader* (chef d'escadre) et *Experte* sont placés sur les escadrons de chasseurs. Les chefs d'escadre sont placés sur la piste d'un escadron de leur escadre. Un escadron ne peut pas contenir plus d'un *Experte*. Le marqueur d'un chef d'escadre qui est aussi *Experte* est placé côté verso, qui indique le symbole d'un chef d'escadre [9.5.1].

Note. Contrairement aux marqueurs *Green* et *Veteran*, indiquant le niveau d'entraînement d'un groupe de pilotes, les pions *Wing Leader* et *Experten* représentent des joueurs individuels.

Experten. Que vous les appeliez As chez les Alliés, ou Arawashi (aigles) au Japon, les *Experten* composaient 4% des pilotes qui ont contribué à 40% des victoires à chaque guerre aérienne.

Note. Les concepteurs de scénarios noteront que nous représentons la qualité générale d'une force de chasseurs par sa proportion d'escadrons *Green*, *Trained* et *Veteran*. Une force à son apogée, comme la Luftwaffe ou la Marine Japonaise du début de guerre, est composée de 66% à 100% de vétérans. Une force bien entraînée mais souffrant d'une mauvaise doctrine, comme la RAF du début de guerre, pourrait n'avoir que 33% de vétérans, et encore. Les forces ayant une doctrine misérable et d'un entraînement inadéquat, comme la VVS (l'armée de l'air soviétique) du début de guerre, n'auront aucun vétéran et peuvent aller jusqu'à n'être composées que d'escadrons Green.

Les *Experten* apparaitront pour une proportion approximative d'environ 1 pour 25 avions dans une force de chasseurs. Cependant, vous pouvez modifier cette proportion selon la qualité générale de la force.

Ce sont de simples règles bien sûr, et elles changeront selon la situation historique. Des forces bien entraînées peuvent être dans un mauvais jour et des forces mal entraînées peuvent surprendre. La conception d'un scénario peut laisser place à beaucoup de flexibilité.

5.3 MISE EN PLACE DE LA CARTE

On place sur la carte les marqueurs de nuage, brume, trainées et soleil, comme le scénario l'indique [5.1]. On place aussi les unités de surface à l'altitude 0 comme il est indiqué.

L'ordre de bataille spécifie le premier joueur à se déployer. Pour chaque escadron, les joueurs prennent le pion approprié au type et au modèle et le place sur la carte dans la case indiquée.

Tous les escadrons commencent à l'horizontal, vers la droite ou la gauche comme l'indique l'ordre de bataille. Les escadrons en mission d'interception placent des marqueurs de vecteur sur la carte quand ils sont déployés [9.2.4].

Les escortes rapprochées se placent dans la même case qu'un bombardier, avec la même direction. Les autres escortes se placent dans les 3 cases des bombardiers, avec la même direction. Les escortes ne peuvent pas être placés devant le bombardier de tête, ou dans la même case qu'un bombardier, et pas à plus d'un niveau d'altitude en-dessous [9.2.3].

Si les escadrons sont placés en escadre, on les place en formation avec l'escadron du chef d'escadre [9.5.1, 9.5.2]. On ne place aucun autre escadron en formation avec cette escadre.

5.3.1 Mise en Place Lors de Tours Ultérieurs

Certains escadrons entrent jeu après le début du jeu. On met en place leur piste d'escadre lors de la Phase de Mise en Place de leur tour d'entrée.

Note. Si les deux camps font entrer des escadrons le même tour après le premier tour, c'est le camp qui s'est placé en premier au premier tour qui se place en premier à ce tour.

Les escadrons peuvent être placés sur des cases ou, si la case est sur un bord de carte, ils peuvent entrer en se déplaçant sur la carte.

S'il est placé sur une case, on place l'escadron sur cette case lors de la Phase de Mise en Place.

S'il entre sur la carte par un de ses bords, le scénario indiquera quel bord et les altitudes possibles. On place l'escadron sur le bord de carte, contre la case par où il entrera lors de la phase de mouvement. On considère qu'il occupe la case d'entrée pour déterminer l'initiative. L'escadron entre sur la carte lors de la phase de mouvement (voir aussi 8.4.1 pour des détails sur la manière d'entrer).

Pour un escadron en mission d'interception, on place un marqueur *Vector* n'importe où sur la carte lors de la Phase de Mise en Place.

6.0 SEQUENCE DE JEU

Une fois la mise en place effectuée, le jeu se déroule par tours. Chaque tour est divisé en plusieurs phases. On joue ces phases dans l'ordre, et on effectue plusieurs actions lors de chaque phase dans l'ordre suivant:

Phase de Mise en Place. On place les escadrons entrant en jeu ce tour dans leur case de placement ou sur le bord de carte près de la case où ils vont entrer. On place un marqueur *Vector* pour chaque escadron en interception entrant en jeu [5.3.1].

Phase de Verrouillage. Les escadrons tentent de verrouiller les ennemis [7.2]; Le joueur attaquant teste en premier, suivi du défenseur. Les escadrons Non Alertés deviennent Alertés s'ils sont avertis par radio [7.4]. Les chefs d'escadre envoient des ordres [9.5.4].

Phase de mouvement. Les escadrons se déplacent [8.0]. On se débarrasse des bombes et des réservoirs largables pendant le mouvement [9.2.1.1, 13.2]. Les escortes réagissent aux ennemis entrant dans la même case que les bombardiers [10.4]. Résolution des tirs de barrage [14.2.3].

Phase de Combat. Résolution du tir direct de flak [14.2.4]. Résolution des bombardements [15.4]. Résolution du combat aérien dans l'ordre déterminé par le raider. On se débarrasse des bombe et des réservoirs largables suite au combat [9.2.1.1, 13.2].

Phase Administrative. Les escadrons tentent de s'esquiver [11.0]; le raider teste en premier, le défenseur en second.

On place des marqueurs d'escorte sur les escadrons éligibles [9.2.2]. On change les vecteurs des escadrons sous contrôle GCI [9.2.4]. On change les escortes en Balayage [15.2.2].

On teste la surprise de flak [14.2.9]. On place des marqueurs de barrage de flak [14.2.2].

Fin du tour. Le tour est fini. On passe à la Phase de Mise en Place du tour suivant.

Une fois le jeu commencé, les joueurs continuent de jouer des tours jusqu'à la fin du jeu [12.0].

PHOTO. Une masse de bombardiers B-17, volant en formation 'box' leur permettant de bénéficier du soutien mutuel de leurs mitrailleuses défensives.

6.1 ORDRE DE MOUVEMENT

Lors de la Phase de Mouvement, les escadrons se déplacent selon l'ordre suivant:

1. Combat Tournoyant
2. Escortes
3. Bombardiers
4. Chasseurs Non Alertés, dans l'ordre d'initiative
5. Chasseurs Alertés, dans l'ordre d'initiative

Deux règles modifient l'ordre de mouvement: La règle d'initiative [6.1.1] et la règle de verrouillage [6.1.2].

Note. Les escortes (c'est-à-dire les chasseurs en mission d'escorte) se déplacent avant les bombardiers de manière à réagir au mouvement des bombardiers. Les escortes qui

sont passées en mission de balayage ne se déplacent plus avant les bombardiers, mais se déplacent plus tard.

6.1.1 Règle d'Initiative

Quand on se déplace selon l'ordre d'initiative, on se déplace dans l'ordre suivant:

(1) Les escadrons à la plus basse altitude se déplacent en premier.

(2) S'ils sont à la même altitude, l'escadron ayant la plus petite vitesse basique [3.1.1] se déplace en premier.

Quand des chasseurs ont la même altitude et la même vitesse, on lance un dé pour chaque escadron pour déterminer l'initiative. Les déplacements s'effectuent dans l'ordre croissant des résultats des dés.

En cas d'égalité, on relance les dés pour les escadrons ayant obtenu des égalités (et seulement pour eux). On continue de lancer les dés tant qu'une égalité existe.

Exemple. L'escadron allemand D et deux escadrons britanniques A et B sont à la même altitude et à la même vitesse. Les joueurs lancent un dé pour chaque escadron. L'escadron D obtient 2, et A et B 4 et 2 respectivement. Ainsi, A jouera en dernier, B et D devront se départager en relançant un dé. Ils obtiennent chacun 6 et doivent relancer à nouveau. Maintenant, B et D obtiennent 5 et 2 respectivement. Ainsi, l'ordre de mouvement sera B, D puis A. Notez que bien que D obtint un résultat supérieur à celui de A, ce dernier vint après le premier jet de dé. La raison d'être des seconds et troisièmes jets de dés fut de déterminer qui bougera en premier entre B et D seulement.

6.1.2 Règle de Verrouillage

Quand un escadron se déplace, tous les chasseurs l'ayant verrouillé se déplacent immédiatement après, avant tout autre escadron [7.2.2]. Si deux escadrons sont verrouillés sur la même cible, leur joueur décide de l'ordre de mouvement. Si un escadron ayant verrouillé une cible est à son tour verrouillé, cela peut créer une chaine de mouvement.

Note. Un chasseur verrouillé sur un bombardier se déplace immédiatement après ce bombardier, mais avant tous les autres.

Un escadron qui en a verrouillé un autre ne se déplace pas avant sa cible, même si la règle d'initiative demanderait à ce qu'il se déplace avant. S'il y a une chaine de verrouillage, l'escadron sans verrouillage se déplace en premier, puis chaque membre de la chaine suit sa cible dans l'ordre.

Si deux escadrons sont verrouillés l'un sur l'autre, ils se déplacent selon l'ordre d'initiative [6.1.1].

Exemple. L'escadron C est verrouillé sur l'escadron B qui est verrouillé sur l'escadron A. A n'a aucun verrouillage donc se déplace en premier, suivi immédiatement par B qui poursuit sa cible et enfin par C en réponse du mouvement de B.

Dans le cas rare où une chaine de verrouillage forme un 'cercle', on détermine le premier escadron à se déplacer par l'ordre d'initiative [6.1.1] et le reste suit.

Exemple. L'escadron C est verrouillé sur l'escadron B qui est verrouillé sur l'escadron A qui à son tour est verrouillé sur C, ce qui crée un cercle. L'ordre d'initiative indique que B bouge en premier, et ainsi, l'ordre de mouvement sera B, C et enfin A.

6.1.3 Combats Tournoyants

On considère que les unités pris dans un combat tournoyant se déplacent en même temps, et donc il n'y a pas besoin de déterminer d'ordre de mouvement entre eux. S'il y a plusieurs combats tournoyants, le raider décide de l'ordre dans lequel ils se déplacent.

6.1.4 Escortes et Bombardiers

Le raider décide de l'ordre dans lequel les escortes et les bombardiers se déplacent. Cependant, si les deux camps ont des escortes et/ou des bombardiers sur la carte au même moment, le raider se déplace avant le défenseur.

7.0 APPRECIATION DE LA SITUATION

Seuls les chasseurs sont concernés par l'appréciation de la situation, pas les bombardiers. L'appréciation de la situation s'exprime de deux manières: Par l'état d'alerte et par les verrouillages.

7.1 ALERTE

Les chasseurs ont deux états: Alertés ou Non Alertés. (Les bombardiers n'ont pas de tel état).

Les escadrons sont immédiatement Alertés de trois manières:

(1) Ils se verrouillent sur un escadron ennemi lors de la Phase de Verrouillage [7.2.1].

(2) Ils sont Alertés par radio lors de la Phase de Verrouillage [9.4].

(3) Après la résolution d'une attaque par des chasseurs ennemis.

Quand un escadron est alerté, on retourne son marqueur ID sur l'afficheur d'Escadre côté Alerté. Une fois Alerté, un escadron en redevient jamais Non Alerté.

Note. Les Marqueurs ID allant de T à Z sont réservés aux bombardiers et n'ont pas de côté alerté ou non alerté. Si un bombardier devait utiliser un autre ID, on ignore l'état d'alerte.

Les escadrons Alertés peuvent se débarrasser de réservoirs largables [13.2], déclarer une Evasion [13.4.2] ou entrer en cercle Lufbery [13.4.3].

Les escortes Alertées ne peuvent pas entrer dans un Lubfbery (9.2.2]. Les escadrons en Balayage Alertés peuvent changer de Comportement [9.2.3].

Les escortes Non Alertées ne peuvent pas entrer dans un Lufbery [9.2.2]. Les escadrons Non Alertés sont vulnérables aux *Bounce* [13.4.1].

7.2 VERROUILLAGES

[**NdT**: Bien que le terme verrouillage me paraisse impropre pour la traduction du mot *'Tally'* car ayant une connotation un peu trop moderne (le verrouillage des missiles sur leur cible, traduit par *'lock-on'*), je pense qu'il évoque bien le fait que des pilotes se rendent compte de la présence d'ennemis et dévouent toute leur attention à les atteindre].

Pour engager un combat aérien, un chasseur a besoin d'un verrouillage sur un escadron ennemi. Les bombardiers ne peuvent pas verrouiller.

Chaque chasseur sur la carte n'ayant pas de verrouillage et n'étant pas en combat tournoyant peut tenter un verrouillage lors de chaque Phase de Verrouillage contre un escadron ennemi sur la carte. On spécifie un escadron cible sur la carte à moins de 10 cases et avec une LoS, et on lance un dé.

Un escadron occupant la même case qu'un escadron ennemi non brisé ne peut tenter de verrouiller qu'un seul escadron dans sa case. Il ne peut pas tenter de verrouiller une cible plus lointaine.

Le raider teste ses verrouillages avant le défenseur.

Note. Dans le jeu, le verrouillage représente le fait qu'un escadron a vu un ennemi. Il indique aussi que son attention est focalisée, et qu'il est engagé au combat. Ainsi, le verrouillage est une combinaison de prise de conscience et d'agressivité. Un escadron échouant à obtenir un verrouillage peut ne pas avoir vu d'ennemi, ou peut l'avoir vu mais ne montre pas assez d'envie de l'attaquer.

7.2.1 Test de Verrouillage

Pour tenter un verrouillage, on lance un dé que l'on modifie selon ce qu'indique l'aide de jeu.

On calcule la distance jusqu'à la cible par le chemin le plus court. La cible est verrouillée si le résultat de dé modifié est supérieur ou égal à la distance.

Note. Si un escadron cherche à se verrouiller sur une cible dans sa case, la distance sera de 0.

S'il réussit, on place sur l'escadron cible un marqueur *Tally* ayant le même ID que celui de l'escadron verrouillant (le marqueur *Tally* est au verso du marqueur *Vector*, remplaçant ainsi le vecteur que pouvait avoir cet escadron [9.2.4]). De plus, l'escadron est Alerté s'il ne l'était pas déjà.

Un escadron ne peut pas verrouiller plus d'une cible et ne peut pas faire plus d'une tentative de verrouillage par Phase de Verrouillage.

Les escadrons ayant la flexibilité tactique peuvent se séparer quand ils se verrouillent sur une cible [9.2.3].

On garde les verrouillages jusqu'à ce que:

(1) l'escadron cible est retiré de la carte.

(2) Il n'y a pas de LoS vers l'escadron cible lors de la Phase de Verrouillage.

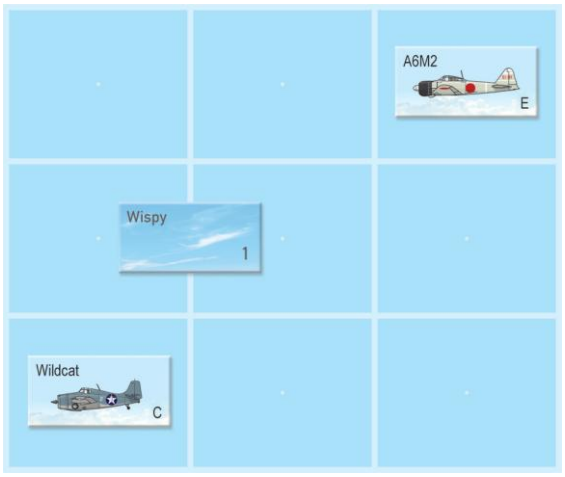
(3) L'escadron cible se retrouve à au moins 10 hexes de distance.

(4) L'escadron verrouillant est brisé.

(5) L'escadron verrouillant perd volontairement son verrouillage lors d'une Phase de Verrouillage; il peut alors tenter un nouveau verrouillage dans la même phase.

(6) L'escadron verrouillant est attaqué en combat aérien. S'il est déjà en combat tournoyant, il garde son verrouillage sur sa cible, sinon il verrouille le nouvel attaquant. On déplace le marqueur *Tally* de manière appropriée. Si l'escadron n'avait aucun verrouillage, on en place un automatiquement sur l'attaquant.

Si un verrouillage est perdu, volontairement ou non, on enlève le marqueur *Tally* de la carte.



Exemple. La patrouille de Wildcat tente de se verrouiller sur les Zéros. La distance est de 2 cases, ce qui signifie qu'elle a besoin d'obtenir 2 ou plus.

Cependant, les Zéros sont derrière les Wildcats (modificateur -2) et la LoS est gênée par une couche de nuages *Wispy* (modificateur -1). Ainsi, avec un modificateur final de -3, le Wildcat aura besoin d'un dé de 5 ou plus pour réussir à se verrouiller.

Si le soleil s'était trouvé dans le quadrant supérieur droit, les Zéros auraient été dans le soleil, (-1 supplémentaire), et les Wildcats n'auraient pu se verrouiller sur les Zéros que sur un 6.

7.2.2 Verrouillages et Mouvement

Les escadrons avec verrouillages se déplacent juste après leur cible [6.1.2]. Un escadron entrant dans la case de sa cible stoppe son mouvement. Il doit l'attaquer lors de la Phase de Combat [10.0].

Un escadron commençant son mouvement dans la case de sa cible doit y rester et l'attaquer lors de la Phase de Combat.

Cependant, un escadron entrant dans la case de cible depuis l'une de ses trois cases frontales (c'est à dire remplissant les critères pour un combat frontal [10.3]) n'a pas besoin de stopper son mouvement, tant qu'il utilise son prochain MP pour sortir de sa case.

De même, un escadron commençant son mouvement dans la même case que sa cible parce que cette dernière est entrée dans cette case frontalement plus tôt lors de cette Phase de Mouvement peut se déplacer tant qu'il utilise son prochain MP pour quitter la case.

7.2.3 Verrouillages Automatiques

Il est possible d'obtenir un verrouillage sans avoir à faire de tentative. Cela arrive si le verrouillage est donné suite à un ordre de chef d'escadre [9.5.4] ou si l'escadron teste une réaction tardive ou réussie [10.4.2, 10.4.3] ou si l'escadron est attaqué [7.2.1].

8.0 MOUVEMENT

Les escadrons sont placés dans des cases. Il n'y a pas de limite au nombre d'escadrons pouvant occuper ou traverser une même case.

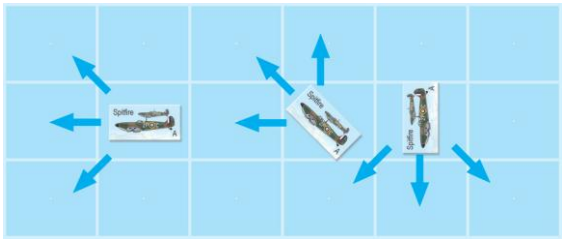
8.1 DIRECTION

Les escadrons se déplacent dans la direction à laquelle ils font face. Un escadron peut faire face à 8 directions. Sa direction est celle vers laquelle pointe son nez.

Exemple. Voici les 8 directions vers lesquels un escadron peut faire face.

Quand il se déplace, un escadron entre dans la case adjacente à laquelle il fait face, ou la case de part et d'autre de cette dernière sans changer de direction. Les mouvements en

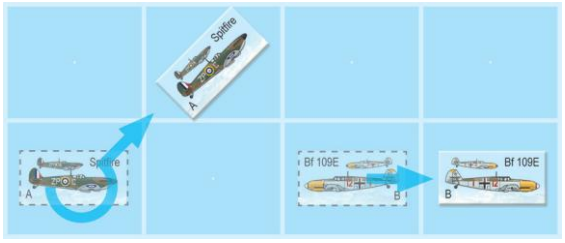
diagonale sont permis.



Exemple. Un escadron se déplace sur la case vers laquelle il fait face, ou l'une des cases de part et d'autre. Il garde sa direction quelque soit la case sur laquelle il se déplace.

8.1.1 Virage

Pendant le mouvement, les escadrons peuvent changer de direction immédiatement avant d'entrer dans une case. Tout changement de direction de plus de 90° coûte 1 point de mouvement (MP [8.3]). Un virage de 90° ou moins ne coûte rien.



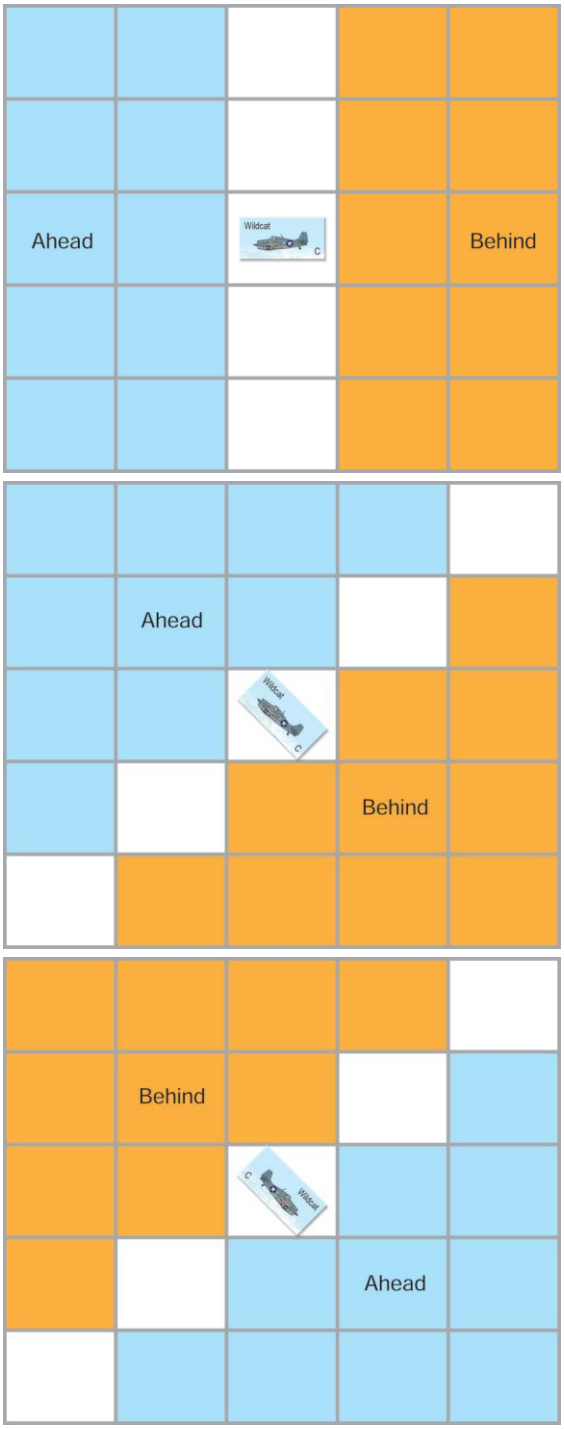
Exemple. Le Spitfire tourne de 45° avant de grimper dans la case adjacente. Ce virage ne consomme pas de MP.

Le Bf 109^{E} tourne de 180° avant d'entrer dans une case. Cela lui coûte 1 MP. Comme une rotation de 180° mettrait cet escadron la tête à l'envers, il faut alors retourner le pion pour le remettre à l'endroit.

8.1.2 Aspect

Certaines règles disent qu'un escadron cible est sur l'avant ou sur l'arrière d'un escadron. Les illustrations ci-dessous indiquent ces positions par rapport à un escadron.

Les escadrons en Lufbery n'ont pas d'aspect devant ou derrière.



Exemple. Ces illustrations montrent les cases se trouvant devant (*Ahead*) et derrière (*Behind*) un escadron. Notez que les zones devant et derrière n'ont pas de limite. Les cases blanches ne sont ni devant ni derrière.

8.2 POINTS DE MOUVEMENT

Le nombre de cases qu'un escadron peut parcourir est déterminé par son potentiel de Points de Mouvement (MP). Chaque case parcourue lui fait dépenser un certain nombre de MP [8.3]. Un escadron ne peut pas entrer

dans une case lui coutant plus de MP qu'il n'en dispose.

Les potentiels de MP sont les suivants :

- 2 MP Bombardiers, escortes et chasseurs Non Aertés.
- 3 MP Chasseurs en mission d'interception ou Alertés (le potentiel de MP des escortes Alertées est toujours de 2 MP [9.2.2]).
- 4 MP Jets, quelque soit leur niveau d'alerte (pour les Me-163, voir 13.8.2].
- +1 MP Escadron annonçant qu'il pique au début de son mouvement (il doit perdre au moins un niveau d'altitude pendant son mouvement).

Note. Il n'y a pas de rapport entre la vitesse et les MP d'un escadron. Il est important de ne pas les confondre. La vitesse d'un escadron n'a pas d'effet sur son nombre de MP. Les MP sont utilisés pour les déplacements sur la carte alors que la vitesse sert à déterminer l'efficacité de l'escadron au combat.

On considère qu'un mouvement de 2 MP correspond à une vitesse de croisière économique. Un mouvement de 3 MP correspond à une vitesse maximale tout en gardant la formation. Ces vitesses sont inférieures à la vitesse maximale d'un avion, puisque l'accélération maximale serait réservée pour le combat.

8.3 COUTS DU MOUVEMENT

Cela coûte 1 MP pour entrer dans une case adjacente.

Cela coûte 2 MP pour entrer ou sortir d'un Lufbery [13.4.3].

Avant d'entrer dans une case, un escadron peut changer sa direction [8.1.1]. Changer de direction de plus de 90° coûte 1 MP.

Un escadron peut dépenser 1 MP pour ne pas se déplacer et rester dans sa case. Un tel escadron peut faire face à n'importe quelle direction.

Le coût en MP pour qu'un escadron puisse entrer dans une case adjacente à une altitude supérieure est égal à sa valeur de grimper. On utilise la valeur de grimper de l'altitude de départ de l'escadron. Ce coût s'applique à la première case parcourue par l'escadron grimpant lors de la phase de mouvement. Cela coûte 2 MP à l'escadron pour tenter de grimper dans une deuxième case lors de la même phase, quelque soit sa valeur de grimper. Le coût pour grimper remplace le coût normal de 1 MP pour entrer dans une case adjacente.

Un escadron entrant dans la case directement dessous (pas en diagonale) dépense 0.5 MP (un demi point de mouvement) et non 1 MP.

8.3.1 Tourner en rond

Un escadron n'est pas obligé de dépenser tout ou partie de ses MP sauf si sa mission l'y oblige [9.2]. On considère qu'escadron ne dépensant aucun MP est quand même en mouvement. On dit que l'escadron tourne en rond.

Certains comportements de mission demandent aux escadrons de tourner en rond [15.2.1, 15.2.2, 15.2.3]. Cela signifie qu'ils ne dépensent pas de MP sauf pour changer de direction (en d'autres termes ils restent dans leur case).

8.4 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

Les escadrons peuvent entrer, sortir et traverser des cases occupées par d'autres escadrons, même ennemis. Cependant, voir 7.2.2 pour des exceptions.

Les escadrons ne peuvent pas piquer en-dessous de l'altitude 0 ou grimper au-dessus de l'altitude 19.

Certains comportements de mission demandent que les escadrons doivent se déplacer d'un certain nombre de MP sans changer d'altitude ou de direction [9.2.1, 9.2.2, 9.2.3].

Les escadrons ayant une mission n'ayant pas de contraintes sur le mouvement ne sont pas forcés de se déplacer de tout leur potentiel de mouvement voire de se déplacer.

8.4.1 Entrer et Sortir de la Carte

Les escadrons entrant sur la carte par un bord de carte devraient être placés sur des cases imaginaires en dehors du bord de carte. La case d'entrée est la première case où ils

entreront et coûtera 1 MP. Si le scénario indique que plusieurs escadrons entrent 'à la file', on suit cette procédure : le premier escadron entre dans la case et se déplace de tout son potentiel de mouvement. Le suivant entre par la même case et se déplace de tout son potentiel de mouvement moins un. Le troisième entre par la même case et se déplace de tout son potentiel de mouvement moins deux. S'il n'a pas assez de MP pour entrer, alors il reste hors carte et entrera sur la carte le tour suivant.

Les escadrons ne peuvent pas sortir de la carte sauf par la droite ou par la gauche. Un escadron qui sort de la carte le fait en volant vers une case imaginaire au-delà du bord de carte. Il est ensuite retiré du jeu.

8.5 GRIMPER ET PIQUER

En se déplaçant, un escadron peut grimper pour augmenter son niveau d'altitude ou piquer pour le réduire. Un escadron ne peut pas grimper et piquer lors de la même Phase de Mouvement.

Si un escadron se déplace vers une altitude inférieure, on place sur lui un marqueur *dive*. Si un escadron se déplace vers une altitude supérieure, on place sur lui un marqueur *climb*. On place un marqueur *slow climb* sur un escadron qui grimpe mais qui ne se déplace pas parce qu'il a une valeur de grimper 'S' [8.5.1].

Une fois placé, on n'enlève ni on ne remplace un marqueur *climb* ou *dive* qu'à partir du prochain tour. On retire tout marqueur *climb*, *slow climb* ou *dive* pour un escadron qui se déplace ou tourne en rond sans grimper ou piquer.

On place un marqueur *climb* ou *dive* sur les escadrons qui changent d'altitude lors d'une réaction [10.4].

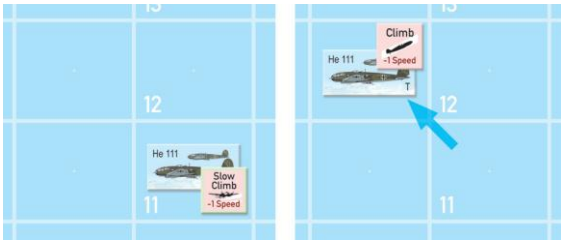
Un escadron ne peut avoir qu'un marqueur *climb* ou *dive* en même temps, et donc un marqueur *climb* remplace un marqueur *dive* et vice versa.

La vitesse d'un escadron est accrue quand il a un marqueur *dive* et est réduite quand il a un marqueur *climb* ou *slow climb* [3.3.1].

8.5.1 Grimpé Lent (*Slow Climb*)

Un escadron ayant une valeur de grimper 'S' grimpe très lentement. Lors du premier tour où il tente de grimper, il ne se déplace pas mais dépense tout son potentiel de MP pour grimper. On place un marqueur *Slow Climb* pour indiquer que l'escadron a grimpé mais n'a pas changé d'altitude ce tour. Lors du second tour consécutif pour grimper il dépense de nouveau tous ses MP mais c'est seulement maintenant qu'il change d'altitude ; le marqueur *Slow Climb* est alors remplacé par un marqueur *Climb* normal. Pour grimper de nouveau, on répète le cycle d'un tour de *slow Climb* puis un tour normal.

On retire le marqueur *Slow Climb* pour un escadron qui a commencé un *slow Climb* mais qui n'a pas dépensé de MP pour grimper.



Exemple. Le He 111 commence un grimpé lent à l'altitude 12. Au premier tour, il dépense tous ses MP pour grimper, mais comme c'est un grimpé lent, il ne se déplace pas. On place un marqueur *Slow Climb* sur l'escadron.

Au second tour, il dépense tous ses MP pour terminer son grimpé et entre dans la case adjacente à l'altitude suivante. On retire le marqueur *Slow Climb* que l'on remplace par un marqueur *Climb*.

9.0 COMMANDEMENT & CONTRÔLE

Les règles de commandement & contrôle décrivent le comportement des escadrons et la manière de gérer un groupe d'escadrons formé en escadres.

9.1 FORMATIONS

Une formation est un groupe d'escadrons volant ensemble. Pour être en formation, un escadron ami doit se trouver dans la même case ou dans une case adjacente à au moins un autre escadron ami ET avoir la même direction. Une formation peut inclure une

chaine ou une ligne d'escadrons répartis sur plusieurs cases. Un escadron est automatiquement en formation du moment qu'il remplit ces conditions. Il est possible qu'un escadron entre ou sorte d'une formation plusieurs fois pendant une partie.

Les escadres sont une forme spéciale de formation ayant des règles supplémentaires gérant leur comportement [9.5].

9.2 MISSIONS

Les escadrons reçoivent une mission au début du scénario. Elle détermine le comportement de l'escadron. Certaines missions ont des variantes modifiant les règles de la mission. Les missions et leurs variantes sont :

Bombardement. Assignée aux bombardiers [9.2.1]. Les chasseurs en mission de bombardement deviennent des chasseurs-bombardiers [3.2.1]. Variantes : Transport [9.2.1.2], Mitraillage au Sol [15.2.1.1], Reco [15.2.1.2].

Escorte. Assignée aux chasseurs [9.2.1]. Variante : Escorte Rapprochée [9.2.2.1].

Balayage (***sweep***). Assignée aux chasseurs [9.2.3].

Interception. Assignée aux chasseurs [9.2.4]. Variante : Patrouille de Combat Aérien [9.2.4.1].

Certains scénarios peuvent donner à des bombardiers la mission d'escorte, de balayage ou d'interception, auquel cas ils agissent comme des chasseurs.

Lors de la mise en place, on indique la mission de chaque escadron en plaçant un marqueur de mission dans le cercle de sa piste d'escadre.

Les sections suivantes décrivent le comportement que l'on attend des escadrons selon leur mission. Chaque mission est résumée avant que les règles ne les décrivent en détail.

Note. Ces règles de comportement ne couvrent pas toutes les situations et il y a beaucoup de place pour les contourner. Respectez s'il vous plait l'esprit du comportement, comme indiqué dans le résumé de chaque mission.

9.2.1 Bombardement

Résumé. Les escadrons de bombardement sont chargés de bombes. Ils volent droit sur la cible depuis un bord de carte à la vitesse constante de 2 MP chaque tour puis sortent de la carte. Ils maintiennent leur direction de vol quelque soit les attaques des chasseurs ennemis et ne rebroussent chemin que s'ils sont brisés.

On utilise ces règles dans les scénarios où les bombardiers NE bombardent PAS des unités de surface. Dans le cas où les bombardiers attaquent des unités de surface, on utilise les règles en 15.0.

Les escadrons en mission de bombardement commencent le jeu avec une charge de bombes. On place un marqueur *Bomb Load* sur la piste de l'escadron.

Les bombardiers volent jusqu'au bord opposé de la carte puis sortent par le bord ennemi de la carte. Ils se déplacent de 2 cases par tour exactement sans grimper, piquer ou changer de direction.

PHOTO. Des B-24 bombardent les raffineries de Ploesti en Roumanie.

9.2.1.1 Se débarrasser des bombes

Les bombardiers peuvent se débarrasser de leur chargement en bombes en retirant le marqueur *bomb load* de leur afficheur. Ainsi leurs valeurs de vitesse et de virage ne sont plus modifiées.

On peut se débarrasser des bombes pendant le mouvement ou après la résolution d'un combat aérien. Un escadron de bombardiers brisé se débarrasse immédiatement de ses bombes [9.2.6].

9.2.1.2 Transport

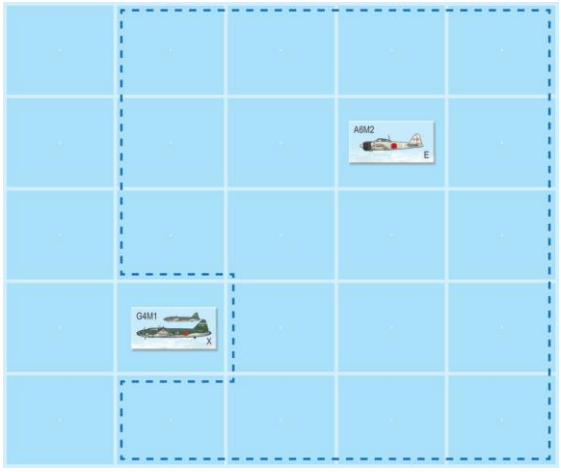
Le transport est une variante du bombardement, sauf qu'une cargaison remplace les bombes. On ne peut jamais s'en débarrasser, même si l'escadron est brisé.

9.2.2 Escorte

Résumé. Les escortes volent avec ou près des bombardiers, se déplaçant à la même vitesse. Les escortes peuvent réagir à l'approche d'intercepteurs ou se verrouillent et les prennent en chasse, n'étant plus des escortes à ce moment. S'il survit à un combat un escadron peut rejoindre les bombardiers et reprendre son rôle d'escorte. Sinon il se comporte comme un escadron en mission de balayage.

Les chasseurs en mission d'escorte commencent le jeu Non Alertés [7.1].

Les escortes se placent dans les 3 cases d'un escadron de bombardiers, avec la même direction. Elles ne peuvent pas être placées devant (ou si les bombardiers sont en formation, elles ne peuvent pas être placées devant l'escadron de bombardiers de tête). Ils ne peuvent pas être placés à plus d'un niveau d'altitude sous les bombardiers, ni dans la même case qu'un bombardier (seules les escortes rapprochées peuvent le faire [9.2.2.1).



Exemple. La ligne en pointillé indique la zone où une escorte peut être positionnée par rapport à un bombardier. Notez que seules les escortes rapprochées peuvent être placées sur la case du bombardier.

Les escortes volent jusqu'au bord de carte opposé puis sortent par ce bord de carte, comme les bombardiers. Ils se déplacent d'exactement 2 cases par tour sans grimper, piquer ou changer de direction (EXCEPTION : si on utilise les règles de bombardement les escortes se conforment a tout changement d'altitude des bombardiers [15.2.2]).

Les escortes peuvent se verrouiller sur des ennemis lors de la Phase de Verrouillage [7.2].

Une escorte Disponible peut réagir [10.4] à la tentative d'entrée dans une case contenant un bombardier proche.

Les escortes peuvent passer en mission de balayage dans certains cas. On remplace le marqueur *Escort* par le marqueur *Sweep*, et à ce moment l'escadron est en mission de balayage [9.2.3]. Les cas sont les suivants :

(a) Dès qu'une escorte réussit un verrouillage sur un ennemi OU termine de résoudre un combat aérien, on change sa mission en balayage.
(b) Une escorte alertée peut entrer en Lufbery [13.4.3]. On change sa mission en balayage.

Lors de la Phase Administrative les joueurs peuvent remplacer les marqueurs *Sweep* par des marqueurs *Escort* pour des escadrons de chasseurs non brisés se qualifiant pour l'escorte (c'est-à-dire être dans les 3 cases d'un bombardier ami avec la même direction, etc.). On ne peut pas placer de marqueurs *Escort* sur des escadrons Non Disponibles [1.1].

Une ancienne escorte en mission de balayage peut choisir de redevenir l'escorte d'un bombardier, auquel cas elle prend le chemin le plus court vers une case remplissant les critères d'escorte de bombardier [9.2.5], puis, lors de la Phase Administrative, on remplace le marqueur *Sweep* par un marqueur *Escort* dès qu'elle est en position. Elle ne peut remplacer un marqueur *Sweep* par un marqueur *Escort* à condition qu'elle n'ait pas de verrouillage.

Si un bombardier réussit à s'échapper [11.0] et qu'il n'y a pas d'autres bombardiers à escorter dans la même formation, toute escorte pour ce bombardier doit retourner à la base [9.2.6].

9.2.2.1 Escortes Rapprochées

L'escorte rapprochée est une variante de l'escorte. Elle agit de la même façon qu'une

escorte, mais est placée dans la même case qu'un escadron de bombardiers.

9.2.3 Balayage

Résumé. Les escadrons en balayage volent habituellement au-dessus ou devant le gros de la force d'attaque, tels que les bombardiers. Leur boulot est de dégager le chemin pour les bombardiers ou de fournir une couverture contre des attaques. Les escadrons Alertés en balayage peuvent continuer leur mission, engager les ennemis qu'ils ont verrouillés, voler au secours d'escadrons amis ou retourner à la maison.

Les chasseurs ayant un marqueur *Sweep* commencent le jeu Non Alertés [7.1].

Les escadrons en balayage volent jusqu'au bord de carte opposé puis sortent par ce bord de carte. Ils se déplacent d'exactement 2 MP par tour sans changer d'altitude ou de direction. Dès qu'un escadron en balayage devient Alerté, il peut se déplacer d'une des façons suivantes :

(a) 2 MP par tour sans changer de direction ou d'altitude.
(b) Jusqu'à tous ses MP par tour par le plus court chemin vers un chasseur ami sur le même réseau radio et ayant un verrouillage [9.2.5].
(c) Jusqu'à tous ses MP s'il a verrouillé un ennemi.
(d) S'il déclare qu'il retourne à la base [9.2.6], il se déplace de tout son potentiel de MP vers un bord de carte ami et y sort.

Note. 'Tous ses MP' signifie 3 MP pour un escadron Alerté, selon 8.2, plus le bonus de piqué si applicable.

Les anciennes escortes maintenant en mission de balayage peuvent se déplacer de tout leur potentiel de MP par le chemin le plus proche pour se réformer avec les bombardiers [9.2.2].

9.2.4 Interception

Résumé. Les escadrons en interception se dirigent vers un point dans le ciel où ils essaieront de verrouiller des ennemis pour les attaquer. S'ils sont sous contrôle au sol (GCI) leur direction peut être mise à jour à chaque tour.

Les chasseurs avec un marqueur *Intercept* commencent le jeu Alertés [7.1].

Lors de la mise place, on doit spécifier une case de destination pour chaque escadron en plaçant un marqueur *Vector* dans n'importe quelle case l'escadron doit se déplacer vers la case du vecteur par le chemin le plus court [9.2.5] puis attend là, en tournant en rond si besoin.

S'il fait partie d'une escadre, seul le chef d'escadre place un marqueur *Vector* [9.5.3]. Les autres escadrons de l'escadre maintiennent la formation avec le chef d'escadre, essayant de garder la même position relative.

Dès qu'un escadron en interception se verrouille sur un ennemi, on retourne son marqueur *Vector* côté *Tally* et on le place sur l'escadron ennemi [7.2.1]. L'escadron peut maintenant voler librement.

Un escadron ne peut pas changer de vecteur sauf s'il est sous contrôle GCI, ce qui est spécifié par une valeur GCI indiquée par le scénario et si l'escadron est sur le même réseau radio que le GCI. Un escadron sous contrôle GCI peut placer un marqueur *Vector* ou le changer de place lors de la Phase Administrative. On lance un dé. Sur un résultat supérieur ou égal à la valeur du GCI, le joueur peut changer de place le vecteur ; sinon il ne bouge pas. Pour le changer de place, il suffit de le déplacer sur n'importe quelle case de la carte.

Un escadron en interception sans vecteur ni verrouillage ne peut pas se déplacer ide manière indépendante. Il doit soit tourner en rond [8.3.1] soit rentrer à la base [9.2.6].

9.2.4.1 Patrouille de Combat Aérien

La Patrouille de Combat Aérien (CAP) est une variante de l'interception. Un escadron en CAP commence dans une case mais on ne lui spécifie pas de vecteur. Il tourne en rond dans cette case [8.3.1] jusqu'à ce qu'il ait un verrouillage ou, s'il est sous contrôle GCI, dès qu'il obtient un vecteur lors de la Phase Administrative

9.2.5 Chemin le Plus Court

Résumé. Le chemin le plus court est approximativement la ligne droite la plus

directe vers une destination que l'escadron doit atteindre.

Un escadron ayant reçu l'ordre de se déplacer par le chemin le plus court doit tenter de réduire la distance vers sa destination d'au moins une case. Il ne peut pas voler de manière à augmenter le nombre de cases entre lui et sa destination.

Si son altitude est inférieure à celle de sa destination, il doit alors grimper d'au moins un niveau d'altitude pendant son mouvement (ou doit dépenser des MP pour grimper s'il grimpe lentement [8.5.1]). S'il est au-dessus de sa destination il doit piquer d'au moins un niveau d'altitude. S'il est à la même altitude il ne peut ni grimper ni piquer.

9.2.6 Rentrer à la Base

Résumé. L'escadron se dirige vers sa base le plus vite possible.

Un escadron devant rentrer à la base doit, dès que possible, voler directement vers le bord de carte ami [5.1], en utilisant tous ses MP pour se déplacer. Il sort de la carte en atteignant le bord de carte.

Si les règles de bombardement sont en vigueur [15.0], les escadrons peuvent sortir par n'importe quel bord de carte, en déclarant vers lequel ils se dirigent quand ils commencent à tenter à la base.

En tenant compte de ces restrictions, les escadrons se déplacent, grimpent et piquent librement, qu'ils soient des chasseurs ou des bombardiers. Les bombardiers et leur escorte peuvent bénéficier du bonus de +1 MP en piquant pour rentrer à la base.

Les chasseurs non brisés peuvent verrouiller et attaquer les ennemis qu'ils rencontrent en chemin. S'ils perdent leur verrouillage ils reprennent le chemin de la base.

Note. Alors que les bombardiers peuvent grimper et piquer en rentrant à la base, ils peuvent se déplacer de plus ou moins deux cases par Phase de Mouvement. En exception à 9.2.2, les escortes pourraient ajuster le nombre de cases parcourues pour que cela corresponde au mouvement des bombardiers.

9.3 Séparation des Escadrons

Un joueur peut séparer un escadron en deux patrouilles. Il remplace le pion de l'escadron par deux pions de patrouille du même type et même modèle et place les marqueurs pour ces patrouilles sur l'afficheur d'escadre. Seuls les escadrons qui ne sont ni brisés ni désorganisés peuvent se séparer. Les patrouilles ne le peuvent pas.

Les séparations sont permises uniquement lors des circonstances suivantes :

(a) Lors de la Phase de Verrouillage un chef d'escadre peut séparer un escadron à qui il envoie un ordre [9.5.4].

(b) Un chasseur ayant la flexibilité tactique [9.3.2] peut se séparer lors de la Phase de Verrouillage où il a réussi un test de verrouillage [7.2.1].

(c) Un escadron ayant la flexibilité tactique et ayant réussi à réagir peut se séparer et envoyer une patrouille à l'attaque [10.4.2].

(d) Lors de la Phase de Verrouillage, un bombardier transportant des torpilles [15.1] peut se séparer, notamment pour réaliser des attaques *Anvil* [15.5.1].

Une fois séparés, les patrouilles ne peuvent plus se réformer en escadron.

9.3.1 Patrouilles après la Séparation

Les deux patrouilles ont un équipage de la même qualité que l'escadron ; un *Experte* ou chef d'escadre dans l'escadron est placé sur une des deux patrouilles. Le propriétaire répartie les pertes et trainards entre les deux patrouilles. Cependant, aucune patrouille ne peut avoir plus de pertes et trainards que la limite de Pertes Max de la patrouille [5.1].

Les deux patrouilles partagent le même réseau radio [9.4] et l'état des munitions (faibles ou vides [10.7.2]). Les patrouilles transportent le même chargement que l'escadron (bombes, ATGR, torpilles, roquettes, nacelles de canon, nacelles AT ou réservoirs largables).

L'une des deux patrouilles prend le verrouillage de l'escadron ; l'autre n'en a pas et ne peut pas tenter le verrouillage lors de cette phase. Dans le cas d'un escadron en escorte se séparant suite à un verrouillage, la patrouille obtenant le verrouillage passe en

mission de Balayage [9.2.2] alors que l'autre patrouille reste en escorte.

Le joueur dont l'escadron a verrouillé un escadron qui s'est séparé choisit la patrouille qui est verrouillée. Il le fait après que l'escadron se séparant a choisi quelle patrouille garde le verrouillage qu'elle aurait.

Les pions fournis dans le jeu donnent la limite aux séparations permises dans le jeu. On ne peut donc pas séparer un escadron s'il ne reste pas assez de pions de patrouille.

9.3.2 Flexibilité Tactique

Les chasseurs d'un camp bénéficiant de la Flexibilité Tactique, spécifiée par le scénario, peuvent se séparer lors de toute Phase de Verrouillage où ils réussissent un test de verrouillage [7.2.1], ou lors de toute Phase de Mouvement où ils réagissent. [10.4.2].

PHOTO. La flexibilité tactique était basée sur la versatile formation 'Schwarm' développée par la Luftwaffe et copiée par les Alliés qui l'ont renommé Finger Four (Quatre Doigts). Ces P-51 de l'USAAF sont en formation Finger Four.

Note. Les forces aériennes pratiquant la flexibilité tactique et disposant d'un esprit agressif, comme la Luftwaffe du début de guerre, furent capables de se séparer en plus petites formations, et de répartir leur attention entre différentes tâches, une partie de la formation fournissant une couverture pendant le reste attaquait.

9.4 RADIOS

Le scénario spécifiera quels réseaux radio existent dans le jeu et quels escadrons sont sur quel réseau.

Les escadrons sans réseau radio n'ont accès à aucun réseau radio. Les escadrons ayant une radio ont les avantages suivants :

(a) Les escadrons Non Alertés sont immédiatement Alertés lors d'une Phase de Verrouillage si un escadron de leur réseau est Alerté [7.1].

(b) Un escadron obtient un bonus aux tests de verrouillage contre les ennemis qui sont verrouillés par un escadron du même réseau. Les escadrons Alertés par radio bénéficient immédiatement de tels bonus s'ils n'ont pas encore testé de verrouillages.

(c) Un escadron obtient un bonus aux tests de verrouillage s'il est sur le même réseau radio que le contrôle GCI.

De plus, les chefs d'escadre peuvent envoyer des ordres aux escadrons sur le même réseau que l'escadre [9.5.4].

9.4.1 Radios des Bombardiers

Les chasseurs sur le même réseau que des bombardiers, comme le spécifie le scénario, sont Alertés si un tel bombardier est attaqué [7.1].

9.4.2 Radio Encombrée

Note. Alors que le combat allait bon train, le bavardage des pilotes rendait l'utilisation de la radio problématique.

Si au moins un escadron d'un réseau radio est dans un combat tournoyant, ou était en combat ce tour, ce réseau radio est encombré par le 'bavardage' des pilotes.

Ce qui suit s'applique quand le réseau radio est encombré :

(1) **Phase de Verrouillage**. les bonus de test de verrouillage pour ce réseau radio ou pour le GCI ne sont pas applicables.

(2) **Phase de Verrouillage**. les chefs d'escadre sont limités à un ordre par Phase de Verrouillage, comme s'ils n'ont pas de radio [9.5.4].

(3) **Phase Administrative**. Changer un vecteur demande un jet de dé de 6 plutôt qu'un résultat basé sur la valeur du GCI [9.2.4].

Note. Comme le combat se situe après le verrouillage, l'encombrement de la radio n'affecte la Phase de Verrouillage que si un

escadron sur le réseau de la radio se trouve en combat tournoyant.

9.5 Escadres

Une escadre est un groupe d'escadrons agissant ensemble. Il est possible que des escadres opèrent sans radio, mais habituellement tous les escadrons d'une escadre sont sur le même réseau radio [9.4].

Seul l'ordre de bataille d'un scénario stipule l'existence d'escadres. Les escadrons d'une escadre sont affichés dans une case colorée. Une escadre commence un scénario en formation puis les escadrons quittent la formation pour aller combattre les ennemis.

9.5.1 Chefs d'Escadre

Les escadres ont un chef d'escadre sous la forme d'un pion placé sur la piste d'escadre d'un des escadrons de l'escadre lors de la mise en place [5.2.1]. Les escadres se placent en formation avec l'escadron du chef d'escadre [voir 9.5.2].

Les *Experten* peuvent aussi prendre le rôle de chef d'escadre. Plutôt que de placer un pion de chef d'escadre, on place un Experte au verso avec le symbole de chef d'escadre.

Note. A gauche, un pion de chef d'escadre. A droite, *l'Experte* Adolf Galland avec le symbole de chef d'escadre.

9.5.2 Formation d'Escadre

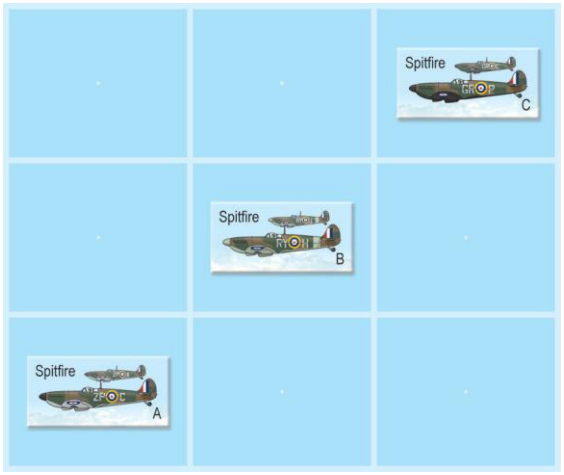
Une formation d'escadre est un groupe d'escadrons assignés à une escadre et qui :

(a) Sont en formation avec l'escadron du chef d'escadre. Ils ne sont pas forcés d'être adjacents ou dans la case du chef d'escadre pour être en formation avec lui [9.1].

(b) Sont Disponibles [1.1].

Assurez-vous, lors de la mise en place de l'escadre au début du jeu que tous les escadrons remplissent les conditions ci-dessus.

Un escadron qui ne les remplit plus à la fin d'une phase a quitté la formation de l'escadre ; il ne peut alors plus y revenir. Cependant il reste sur le même réseau radio.



Exemple. Formation de Spitfires. Pour être plus exact, cette formation est un Balbo [9.5.6]. Notez que le chef d'escadre peut se trouver avec n'importe lequel de ces escadrons ; Il n'est pas forcé de se trouver dans l'escadron de tête ni d'être adjacent à tous les escadrons de la formation.

9.5.3 Escadre en Interception

Seul le chef d'une escadre en mission d'interception dispose d'un vecteur [9.2.4]. Les autres escadrons de l'escadre restent en formation avec le chef d'escadre.

9.5.4 Ordres

Si l'escadron du chef d'escadre est Disponible lors de la Phase de Verrouillage, ce dernier peut envoyer un ordre à un escadron Disponible de sa formation d'escadre.

Une escadre opérant avec une radio [9.4] peut recevoir un nombre quelconque d'ordres à chaque tour, contre des escadrons ennemis identiques ou différents.

Une escadre opérant sans radio ou dont la radio est encombrée [9.4.2] ne peut pas recevoir plus d'un ordre pour une même Phase de Verrouillage. Sinon chaque escadron Disponible d'une formation d'escadre (y compris le chef d'escadre) peut recevoir un ordre, pourvu qu'il serve à se verrouiller sur le même escadron.

Pour envoyer un ordre, choisissez un escadron ennemi verrouillé par un membre de l'escadre. La cible de l'attaque est :

(1) L'escadron verrouillé, OU
(2) Tout escadron de la même formation que l'ennemi verrouillé

On place le marqueur *tally* de l'escadron Disponible sur la cible ; aucun test n'est nécessaire [7.2.3]. Cependant, pour recevoir un ordre il doit y avoir une LoS entre eux et la cible doit être distante de moins de 10 cases.

Notez que seul l'escadron recevant l'ordre doit être Disponible et en formation d'escadre. Il n'est pas nécessaire que l'escadron avec le verrouillage initial soit Disponible ou dans la formation d'escadre, mais il doit être sur le même réseau que l'escadre.

Un escadron recevant un ordre peut se séparer [9.3]. La patrouille ne recevant pas le verrouillage reste en formation, ou peut recevoir son propre ordre.

On peut envoyer des ordres à des escadrons qui ont testé le verrouillage ou non. On peut aussi les envoyer à des escadrons qui ont juste été alertés par radio [9.4].

Note. Un escadron peut rater un test de verrouillage puis recevoir un ordre de son chef d'escadre.

9.5.5 Escadres en Balayage

Les escadrons d'une escadre en mission de balayage le restent [9.2.3] même si une partie de l'escadre a quitté la formation.

Si le chef d'escadre se verrouille sur un ennemi et quitte le reste de la formation (c'est-à-dire que le reste de la formation ne le ne suit pas), le reste de l'escadre continue de balayer mais n'est plus en formation d'escadre.

9.5.6 Balbos

Note. Les Balbos étaient nommés d'après Italo Balbo, un aviateur fasciste fameux pour avoir battu le record de grandes formations d'avion. Lors de la Bataille d'Angleterre, ce terme fut couramment utilisé pour désigner des grandes escadres de 3 escadrons ou plus.

Les règles suivantes s'appliquent au mouvement de formation d'escadre comprenant plus de deux escadrons (une patrouille compte pour un demi-escadron). Les escadrons rompant ces règles quittent la formation d'escadre :

(1) Aucun escadron ne peut grimper ou piquer de plus d'un niveau d'altitude par tour.
(2) Aucun escadron ne peut réclamer le bonus d'1 MP pour piquer [8.3].
(3) Les changements de direction de 90° ou moins coûtent 1 MP à chaque escadron.
(4) Les changements de direction de plus de 90° coûtent 2 MP à chaque escadron.

10.0 COMBAT AÉRIEN

Résumé. Voici un résumé de la procédure du combat :

(1) Détermination de l'attaquant [10.1].
(2) Détermination de la valeur utilisée au combat [10.5].
(3) Détermination du différentiel de combat entre l'attaquant et le défenseur [10.5.1].
(4) Jets de dés de l'attaquant et du défenseur pour déterminer les dégâts infligés aux adversaires [10.5.1].
(5) Répartition des dégâts sur les escadrons ennemis [10.2.2].
(6) Confirmation des dégâts en pertes [10.6].
(7) Tests de cohésion des participants, possibilité d'obtenir des escadrons désorganisés ou brisés [10.7].
(8) Marqueurs de munition placés ou retournés [10.7.2].
(9) Vérification du début d'un combat tournoyant [10.8].

Le combat aérien a lieu pendant la Phase de Combat lorsque des escadrons adverses occupent la même case. Seuls les escadrons ayant verrouillé ou qui sont verrouillés prennent part au combat. Un escadron ne fera jamais plus d'un jet de dé de combat aérien par tour de jeu.

Les escadrons de chasseurs occupant la même case qu'un ennemi qu'ils ont verrouillé doivent attaquer. Le raider décide de l'ordre des combats s'il y en a plusieurs le même tour.

10.1 ATTAQUANT ET DEFENSEUR

Dans un combat, le camp avec un verrouillage est l'attaquant, l'adversaire étant le

défenseur. Les sections 10.1.1 à 10.1.4 donnent les exceptions à cette règle.

10.1.1 Bombardiers en Défense

Le camp ayant des bombardiers est toujours le défenseur.

10.1.2 Attaque Mutuelle

Si les deux camps d'une case se sont verrouillés l'un l'autre, le dernier escadron à se déplacer [6.1, 6.1.1, 6.1.2] est l'attaquant et son adversaire le défenseur.

Si les deux camps sont en combat tournoyant, l'attaquant est celui qui a l'escadron ayant la plus haute valeur de virage de base. On le détermine aléatoirement en cas d'égalité.

Note. La détermination de l'attaquant est basée sur l'ordre de mouvement et on si un escadron s'est déplacé. Par exemple, les escadrons A et B se sont verrouillés l'un l'autre. A doit se déplacer en premier, et il entre dans la case de B, l'empêchant de se déplacer. Cependant, comme B est le dernier dans l'ordre de mouvement, il sera quand même l'attaquant.

10.1.3 Chaines de Verrouillages

Il est possible que des escadrons dans une case soient dans une chaine de verrouillages, l'escadron Rouge A ayant verrouillé l'escadron Bleu 1 qui a verrouillé Rouge B qui a verrouillé Bleu 2. Il en résulterait un unique combat impliquant tous les escadrons [10.2]. Dans ces cas, on détermine l'attaquant et le défenseur ainsi :

Bombardiers. Si l'un des escadrons de la chaîne est un bombardier, son camp est le défenseur.

Chasseurs. Si tous les escadrons sont des chasseurs, on détermine l'attaquant selon 10.1.2 : le dernier escadron dans l'ordre de mouvement indique l'attaquant ; dans un combat tournoyant le camp ayant l'escadron ayant la plus haute valeur de virage de base est l'attaquant.

10.1.4 Réaction

Lors d'un combat déclenché par un test de réaction réussi [10.4.2], l'escadron en réaction est l'attaquant.

Cependant, si l'escadron réagit tardivement [10.4.3], et que le combat soit résolu dans la case du bombardier, alors le camp de l'escadron réagissant est le défenseur.

10.2 MULTIPLES ESCADRONS EN COMBAT

Note. L'un des principes du système de combat est que la 'loi des revenus réduits' s'applique au combat aérien. Ainsi, doubler le nombre d'escadrons ne double pas les chances de vaincre.

Plusieurs escadrons peuvent se retrouver en combat dans une même case. Il existe plusieurs cas :

(a) Au moins deux escadrons amis attaquent un ennemi solitaire.
(b) Il y a une chaine de verrouillages [10.1.3].
(c) Une escorte réagit tardivement et doit participer à la défense d'un bombardier [10.4.3].

Note. Il est possible que plusieurs combats occupent la même case. Si l'escadron A s'est verrouillé sur l'escadron B, et que C s'est verrouillé sur D, il y aura deux combats distincts, A contre B et C contre D.

Seuls les escadrons connectés par des verrouillages ou chaines de verrouillages peuvent participer à un combat. Tout escadron dans une case ne l'étant pas n'y prend pas part. Il est possible que plusieurs combats aient lieu dans une même case s'ils ne sont pas connectés par des verrouillages.

Exemple. Un bombardier He 111, deux Hurricanes et deux Bf 109E occupent la même case. Les deux Hurricanes sont verrouillés sur le bombardier. L'un des Hurricanes est verrouillé par un Bf 109E. Le Bf 109E restant n'a pas de verrouillage. Le combat qui va suivre, impliquant ces quatre escadrons, est résolu comme un seul combat aérien. Cependant, ce dernier Bf 109E en est exclus.

Si plus de deux escadrons sont impliqués dans le même combat dans une case (pas un contre un mais deux contre un, deux contre deux, etc.), on ne résout pas les combats séparément mais on jette un dé par camp où tous les escadrons participent.

Avant de déclarer la valeur utilisée [10.5], le défenseur puis l'attaquant choisissent chacun un escadron qui sera le combattant principal

[10.2.1] ; ce peut être un chasseur ou un bombardier. Les joueurs calculent le différentiel de combat d'après les valeurs des combattants principaux.

Exemple. Deux escadrons attaquent la même cible. L'un entre dans la case de la cible par son avant, ce qui en fait une attaque frontale, tandis que l'autre attaque dans le soleil et se qualifie pour un *bounce*. Selon le choix de l'attaquant principal, l'attaque est soit frontale soit un *bounce*, mais pas les deux. Si le joueur choisit l'escadron effectuant un *bounce*, alors le combat frontal contribuera à la valeur de combat en ajoutant un +1.

Des escadrons supplémentaires peuvent contribuer au combat. Chaque chasseur, escadron ou patrouille, ajoute +1 à la valeur de combat de son camp, sauf 'il est désarmé [10.5.3].

Des bombardiers supplémentaires ne modifient pas la valeur de combat, mais ils contribuent à la valeur de défense en modifiant le dé du défenseur [10.5.2]. EXCEPTION : On traite les chasseurs-bombardiers comme des chasseurs et ils ajoutent +1 à la valeur de combat de leur camp.

Tous les participants d'un combat, principaux ou non, doivent tester la cohésion, placer des marqueurs de munitions, etc.

10.2.1 Combattant Principal

Le combattant principal détermine toute situation spéciale s'appliquant. Le combattant principal de l'attaquant décide si l'attaque est un *bounce* [13.4.1] ou une attaque frontale [10.3] sur sa cible verrouillée. L'esquive est en vigueur si le combattant principal du défenseur esquive [13.4.2]. Voir aussi 10.5.1.

10.2.2 Répartition des Dégâts

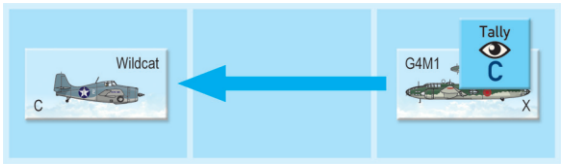
Un camp infligeant des dégâts [10.5.1] décide quels escadrons ennemis les subissent, comme il le désire. Cependant aucun escadron ne peut subir 2 dégâts avant que tous les autres n'en aient subit un, etc. On inflige les dégâts avant de confirmer les pertes [10.6].

10.3 COMBATS FRONTAUX

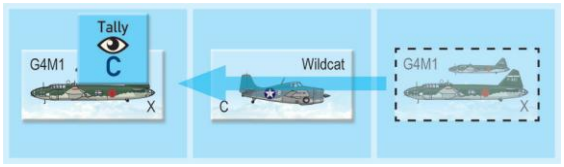
Il y a combat frontal quand l'attaquant est entré directement, à ce tour, dans la case de la cible depuis l'une des trois cases de devant, ou quand le défenseur a terminé son mouvement dans la case de l'attaquant en entrant par l'une des trois cases de devant.

Une attaque frontale est alors résolue. Ce sont toujours des attaques de type *hit-and-run* [10.5].

Les combats frontaux empêchent les escortes de réagir [10.4] et donnent des bonus à la puissance de feu lorsque l'on résout les dégâts contre certains modèles d'avion [10.6].



Exemple. Le bombardier verrouillé termine son mouvement dans la case du chasseur. Si le chasseur choisit de ne pas se déplacer selon 7.2.2, il fera une attaque frontale.



Exemple. Si le bombardier verrouillé traverse la case du chasseur sans s'y arrêter, alors il n'y aura pas d'attaque frontale.

10.4 ESCORTES ET RÉACTION

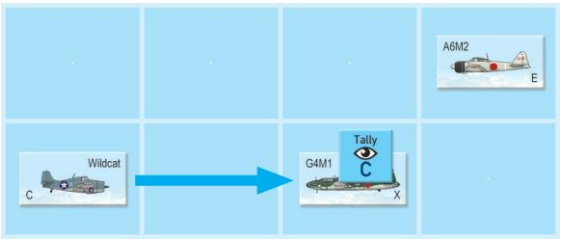
Les chasseurs en escorte peuvent réagir pour protéger les bombardiers, à condition d'être Disponibles [1.1]. La réaction est un événement ayant lieu lors du mouvement d'un escadron ennemi et l'interrompt.

Lors de la Phase de Mouvement, une escorte peut réagir au mouvement d'un chasseur ennemi tentant d'entrer dans la case d'un bombardier qu'il a verrouillé. Pour réagir, l'escorte doit se trouver dans les trois cases de ce bombardier et au plus à un niveau d'altitude en-dessous.

Les escortes ne peuvent pas réagir si elles sont verrouillées par un ennemi dans leur case [7.2.2], ou si l'ennemi se déplace depuis une case située devant le bombardier [8.1.2].

Le joueur en mouvement doit annoncer qu'il déplace son escadron et doit laisser le temps aux escortes pour déclarer toute réaction. Si elles ne réagissent pas, l'escadron termine son mouvement dans la case.

Quand une réaction est déclarée, le joueur réagissant lance 2 dés et modifie le résultat selon ce qu'indique l'aide de jeu. Cela peut donner aucune réaction, une réaction tardive ou réussie.



Exemple. Dans cette situation, l'escorte A6M2 ne peut pas réagir, selon 10.4. Cependant, si l'escorte a verrouillé l'attaquant, il passe en mission de balayage, puis se déplace immédiatement après le mouvement de l'attaquant. Lors de l'attaque frontale qui suivra, l'A6M2 pourra être choisit comme combattant principal [10.2].

10.4.1 Pas de Réaction

S'il n'a pas de réaction, il n'y pas d'effet. L'escadron en mouvement le termine dans la case du bombardier.

L'unité ayant testé peut tenter une nouvelle réaction si un autre ennemi tente d'entrer dans la case du bombardier.

10.4.2 Réaction Réussie

En cas de réaction réussie, l'escadron se verrouille sur l'ennemi. On place un marqueur *tally* sur l'escadron ennemi. L'escadron réagissant accomplit alors l'une des deux réactions suivantes :

Attaque. Il entre dans la case de l'ennemi, interrompant son mouvement et l'empêchant d'entrer dans la case du bombardier. L'escadron réagissant se déplace comme dans la Phase de Mouvement. Il dépense autant de MP que nécessaire, sans tenir compte de son potentiel de MP, mais chaque MP dépensé doit l'être pour le rapprocher de l'ennemi (ou l'amène dans sa case).

L'escadron réagissant et changeant d'altitude reçoit le marqueur *dive* ou *climb* [8.5] de manière appropriée.

Il effectuera un combat dans la Phase de Combat en tant qu'attaquant [10.4.1].

Séparation. S'il dispose de la flexibilité tactique [9.3.2], il peut se séparer en deux patrouilles. L'une d'elles interrompra le mouvement ennemi et l'attaquera (voir ci-dessus). L'autre restera à sa place.

Note. Notez qu'un escadron réussissant à réagir se qualifie automatiquement pour un *bounce* sur l'ennemi, car il s'est verrouillé sur l'ennemi depuis une case différente [13.4.1]. Un escadron réagissant tardivement ne se qualifierait pas pour un *bounce* car il se défend.

10.4.3 Réaction Tardive

En cas de réaction tardive, l'escadron réagissant peut choisir d'attaquer ou de se séparer tout comme en 10.4.2, mais cela n'interrompt pas le mouvement ennemi qui se termine dans la case du bombardier. L'escadron réagissant le rejoint dans cette case.

Lors de la Phase de Combat, on résout le combat impliquant le bombardier, l'escadron réagissant et l'ennemi (ainsi que tout autre escadron impliqué dans une chaîne de verrouillage). Le camp de l'escadron réagissant est le défenseur [10.1.4].

10.4.4 Réaction Lors d'un Mouvement de Bombardier

Il est possible qu'un bombardier termine son mouvement dans la case d'un ennemi l'ayant verrouillé. Dans ce cas, l'escorte peut tenter de réagir au moment où le mouvement du bombardier se termine, à condition que ce ne soit pas une attaque frontale [10.3]. Cependant, on traite toute réaction réussie comme une réaction tardive pour le combat qui suit [10.4.3].

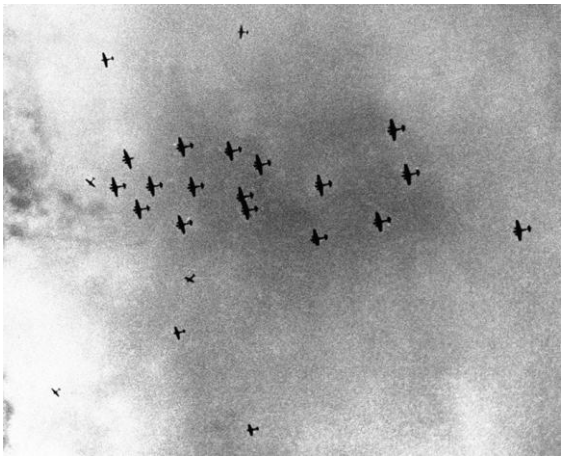


PHOTO. Des chasseurs d'escorte britanniques vont et viennent au-dessus d'une formation de

bombardiers Blenheim attaquant en Lybie en 1942. Les escortes devaient souvent aller et venir ainsi pour garder une haute vitesse en cas d'attaque de chasseurs ennemis.

10.4.5 Réactions Multiples

Plusieurs escortes peuvent réagir au même mouvement ennemi. Chaque escorte teste séparément. Si on obtient une réaction tardive ou réussie pour l'une des escortes, on prend le meilleur résultat et on l'applique à tous les escadrons réagissant.

Exemple. Les escadrons A, B et C réagissent tous contre le même ennemi. Ils obtiennent, respectivement, pas de réaction, réaction tardive et réaction réussie. Comme l'escadron C réagit avec succès, tous les escadrons font de même.

10.5 RÉSOLUTION DU COMBAT

Pour résoudre un combat, l'attaquant et le défenseur lance chacun un dé sur la Table de Combat Aérien (ACT).

L'attaquant décide en premier la valeur utilisée en combat, le défenseur utilisant la même valeur. L'attaquant choisit donc l'une des deux attaques suivantes :

(1) **Combat en Manœuvre**. On utilise la valeur de virage de l'escadron, modifiée selon 3.3.1 pour obtenir la valeur de combat en manœuvre.

(2) **Attaque *Hit-and-Run***. On utilise la valeur de vitesse de l'escadron, modifiée selon 3.3.1 pour obtenir la valeur d'attaque en *Hit-and-Run*.

Note. L'attaque *Hit and Run* représente l'utilisation de la vitesse et de l'énergie pour traverser rapidement une formation ennemie. Contre des bombardiers, ce genre d'attaque réduit l'exposition de l'attaquant aux défenses des bombardiers.

Le combat en manœuvre permet à l'attaquant d'utiliser sa manœuvrabilité pour générer des attaques sur l'arrière. Cependant, contre les bombardiers, cela peut rendre les chasseurs vulnérables aux attaques coordonnées des défenses des bombardiers.

Dans certains cas, l'attaquant n'a pas le choix de l'attaque :

(a) Il doit choisir l'attaque *hit-and-run* lors d'une attaque frontale [10.3].

(b) Il doit choisir le combat en manœuvre lors d'un combat tournoyant [10.8.1].

On calcule les valeurs de combat de l'attaquant et du défenseur principal, modifiées par les escadrons supplémentaires [10.2]. La colonne utilisée sur l'ACT est basée sur le différentiel entre la valeur de l'attaquant et celle du défenseur.

Le différentiel de l'attaquant s'obtient en soustrayant la valeur du défenseur de celle de l'attaquant.

Le différentiel du défenseur s'obtient en soustrayant la valeur de l'attaquant de celle du défenseur.

Un différentiel supérieur à +4 utilise la colonne +4. Un différentiel inférieur à -4 utilise la colonne -4.

Exemple. La valeur de l'attaquant est 6, celle du défenseur est 7. L'attaquant utilisera ainsi la colonne -1, le défenseur la colonne +1.

10.5.1 Table de Combat Aérien (ACT)

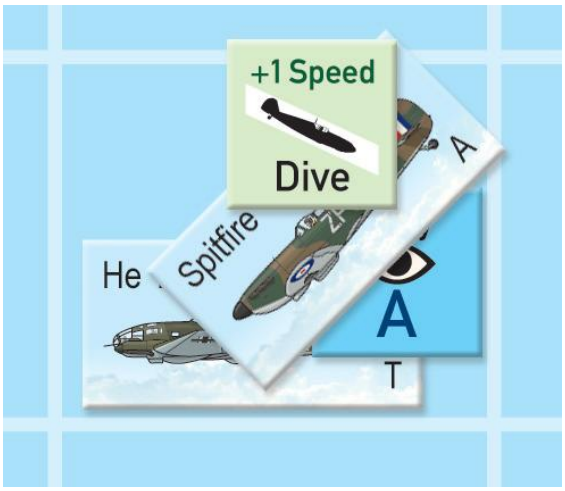
Chaque camp lance 2 dés, chaque joueur appliquant ses modificateurs selon ce qu'indique l'ACT.

Seuls les modificateurs des combattants principaux s'appliquent [10.2]. EXCEPTION : on applique le modificateur de valeur de défense même si l'escadron ayant cette valeur de défense n'est pas le combattant principal [10.5.2].

Sur l'ACT, chaque joueur croise son différentiel avec son jet dés modifiés pour obtenir le résultat du combat :

- Un trait indique que l'ennemi n'a pas subi de dégâts.

\# Un chiffre indique le nombre de dégâts subis par l'ennemi. Vérifiez les pertes [10.6].



Exemple. Un Spitfire Mk.IA pique sur un He 111H-1. Le Spitfire choit une attaque *Hit-and-Run*.

L'attaque a lieu à l'altitude 11, indiquant une vitesse de 3 pour le bombardier, réduite à 2 car il transporte des bombes. La vitesse du Spitfire est de 5, augmentée à 6 grâce au marqueur *Dive*. L'attaquant aura un différentiel de +4, le défenseur de -4.

Il n'y a pas de modificateur pour le jet de dé de l'attaquant, et les bombardiers n'obtiennent pas d'avantages de leur valeur de défense de 0 (elle aurait été égale à 2 en cas de combat en manœuvre).

Le Spitfire lance son dé sur l'ACT, obtenant un 7 ce qui donne 2 dégâts. Le bombardier obtient un 10 ce qui inflige un dégât au Spitfire.

10.5.2 Valeur de Défense

On applique la valeur de défense d'un escadron comme modificateur de dés quand il se défend, qu'il soit le combattant principal ou non. On prend la meilleure valeur de défense si plus d'un escadron peut y contribuer.

On augmente cette valeur de défense de 2 si le défenseur est attaqué en combat de manœuvre [10.5].

L'attaquant ne peut pas utiliser de valeur de défense

10.5.3 Avion Désarmé

Un escadron ayant une puissance de feu 'U' est désarmé et ne peut pas attaquer en combat aérien. Il n'utilise pas l'ACT s'il est le défenseur principal d'un combat aérien et ne peut donc pas infliger de pertes à l'ennemi.

Il ne contribue aucunement à la valeur de combat lors d'un combat impliquant plusieurs escadrons [10.2].

10.6 PERTES

Chaque dégât doit être confirmé. Immédiatement après le jet de dés de combat, on lance un dé par dégât, en ajoutant la puissance de feu de l'escadron au résultat du dé (on utilise la puissance de feu du combattant principal pour un combat multi-escadron). On augmente de 1 la puissance de feu si l'escadron qui tire :

- a un *Experte*.
- est équipé de viseurs gyro [13.5.3].
- est en combat frontal [10.3] contre un escadron dont la valeur de protection est marquée d'un 'h'.

On compare ensuite le résultat avec la valeur de protection de l'escadron ennemi (lors d'un combat multi-escadron, si les dégâts ont été répartis entre les escadrons [10.2.2], chaque escadron recevant un dégât utilise sa valeur de protection, et non celle du combattant principal).

Il est important de tester chaque perte séquentiellement (ne testez pas la seconde perte avant d'avoir confirmé la première).

Si le résultat est inférieur à la valeur de protection de l'escadron ennemie (ou les valeurs s'il y en a deux), il n'y a pas de perte.

Si le résultat est égal à la valeur de protection de l'escadron ennemie (ou l'une des deux valeurs s'il y en a deux), on place un marqueur *straggler* sur l'afficheur de l'escadron ennemi.

Si le résultat est supérieur à la valeur de protection de l'escadron ennemie (ou les valeurs s'il y en a deux), il y a une perte. On place un marqueur *loss* sur l'afficheur de l'escadron ennemi.

Si le total des pertes d'un escadron est supérieur ou égal à la valeur maximale des pertes d'escadron [5.1], l'escadron est retiré du jeu.

Exemple. La protection d'un bombardier est de 4-5h. En subissant un dégât, un jet de dé de 1 à 3, après avoir ajouté la puissance de feu, indique qu'il n'y a pas de perte ; un résultat de

4 ou 5 indique un trainard (un des bombardiers de l'escadron est endommagé) ; un 6 indique la perte d'un des bombardiers de l'escadron. Pour une attaque frontale, la puissance de feu de l'attaque est augmentée de 1.

Exemple. Un He 111H-4 et un Bf 109E-4 subissent un dégât chacun. On teste le dégât contre le bombardier avec une valeur de protection 4-5, et celui contre le chasseur avec une protection 4.

PHOTO. Un mécano travaille sur la batterie d'armement mixe du P-38. Au début de la guerre, de nombreuses forces aériennes n'employaient que des mitrailleuses de 7.7mm et 12.7mm. Cependant, le besoin de descendre des bombardiers bien protégés fit appel à l'utilisation d'armes plus lourdes comme les canons de 20mm et 30mm.

10.6.1 Trainards

Les trainards peuvent être créés suite à la confirmation de dégâts [10.6]. On place alors un marqueur *straggler* sur la piste de l'escadron concerné.

Si une confirmation de dégât provoque la création de trainards sur un escadron ayant déjà un marqueur *straggler*, on retourne ce marqueur côté *loss*.

10.7 TEST DE COHESION

Après avoir résolu le combat aérien et confirmé les dégâts, chaque escadron attaquant ou défenseur de ce combat teste la cohésion, qu'il ait prit ou non des pertes. Cependant, lors d'une attaque de flak, ne testez la cohésion que si le résultat de l'attaque le demande [14.2.5].

On lance deux dés, modifiés comme l'indique la Table de Cohésion. On applique les modificateurs de combat aérien uniquement pour les tests suite à un combat aérien.

On utilise la colonne *Fighter* pour tout test de cohésion concernant un chasseur ou chasseur-bombardier suite à un combat aérien. On utilise la colonne *Bomber* pour un bombardier et la colonne *Flak* pour une attaque de flak.

On applique ce niveau de désorganisation pour un résultat de 1 ou 2. On place un marqueur *disrupted* sur la piste de l'escadron. Ces marqueurs se cumulent avec la désorganisation provenant de précédents combats.

Une patrouille subissant au moins un niveau de désorganisation est brisée. On retourne le marqueur *disruption* côté *broken*.

Un escadron subissant au moins deux niveaux de désorganisation est brisé. On retourne le marqueur *disruption* côté *broken*.

Une unité brisée ne peut plus être de nouveau désorganisé ou brisé, on retire donc tous les marqueurs qui modifient le test de cohésion comme les marqueurs de munition [10.7.2].

10.7.1 Escadrons Brisés

Un escadron brisé l'est pour le reste de la partie. Il ne peut plus verrouiller, attaquer ou réagir, et doit rentrer à la base [9.2.6].

Un escadron brisé doit immédiatement se débarrasser de ses bombes ; on retire le marqueur *Bomb Load* [9.2.1.1] ; il ne peut donc plus bombarder [15.0]. S'il est brisé juste avant de bombarder, on retire d'abord son marqueur *Bomb Load* ; le bombardement n'aura pas lieu.

On retire les verrouillages et marqueurs de mission des chasseurs brisés. Ils quittent immédiatement tout combat tournoyant [10.8.1] et Lufbery [13.4.3].

On peut volontairement briser un de ses escadrons à tout moment pendant le mouvement ou après le combat.

10.7.2 Munitions

Note. Les règles sur les munitions ne représentent pas seulement leur consommation mais aussi la désintégration accélérée des escadrons au combat parce que les pilotes se retrouvent séparés et rentrent à la base.

Les chasseurs et chasseurs-bombardiers consomment des munitions au combat.

Après avoir résolu un combat aérien et un test de cohésion pour la première fois, un escadron, attaquant ou défenseur, voit ses munitions diminuer. On, place un marqueur *Ammo LOW* sur sa piste. Cela modifiera son test de cohésion pour le prochain combat de l'escadron.

Après avoir résolu le deuxième combat aérien d'un escadron, ce dernier se retrouve à court de munitions. On retourne le marqueur *Ammo Low* côté *Ammo Depleted*. Cela modifiera son test de cohésion pour les prochains combats de l'escadron. L'escadron garde ce marqueur jusqu'à la fin de la partie.

Note. Etre en '*ammo depleted*' n'empêche pas un escadron de continuer le combat. Cependant, sa cohésion sera bien plus fragile.

On ne place pas de marqueur de munition sur les bombardiers suite à un combat aérien. Seul un mitraillage au sol fait qu'on place un tel marqueur sur un bombardier [15.3.7]. Ils n'ont pas d'effet sur les tests de cohésion des bombardiers.

On ne place pas et on ne retourne pas les marqueurs de munitions suite à une attaque de flak [14.2.3] ou suite à une attaque à la roquette air-air [13.5.2].

Les chasseurs désarmés et les chasseurs bombardiers [10.5.3] RECOIVENT des marqueurs de munition comme les chasseurs armés.

10.7.3 Perte d'Equipage

Si un escadron :

(1) Subit au moins une perte au combat, ET
(2) Le test de cohésion donne un 2 naturel, ET
(3) L'escadron possède un **Experte** ou chef d'escadron, ALORS

Cet Experte ou chef d'escadre a été descendu ; il est mort ou a du s'éjecter de l'appareil. On le retire du jeu.

10.8 COMBATS TOURNOYANTS

Un combat entre chasseurs peut devenir un combat tournoyant si des escadrons non brisés des deux camps restent en jeu après les tests de cohésion, et si les deux joueurs sont d'accord pour cela. Si les deux joueurs ne l'acceptent pas, il n'y a pas de combat tournoyant.

Si un joueur le refuse mais pas l'autre, chaque joueur lance un dé et ajoute la vitesse de base d'un escadron [3.3.1], au résultat du dé, +1 pour un *Veteran*, -1 pour un *Green*.

On compare les résultats des deux joueurs. Si celui qui a refusé le combat tournoyant a le plus grand résultat, il n'y a pas de combat tournoyant. Sinon, celui-ci commence.

Chaque joueur choisit son escadron pour le test s'il en a plusieurs. S'il désire faire le combat tournoyant et qu'il réussit son test, alors TOUS les escadrons sont engagés en combat tournoyant.

Seuls les chasseurs testent l'entrée dans le combat tournoyants, jamais les bombardiers. Ils n'en font pas partie.

Exemple. Un Bf 109F-2 vétéran en piqué attaque deux Spitfire VB britanniques (l'un d'eux est green) dans leur case à l'altitude 9. Tous les escadrons ont survécu au combat sans avoir été brisés.

Le joueur allemand désire engager un combat tournoyant mais son adversaire n'en a pas envie. Chacun donc lance un dé. Le joueur britannique choisit l'escadron entraîné.

L'Allemand obtient un 3, plus 6 pour la vitesse de base de l'escadron (y compris le marqueur Dive) +1 pour l'équipage vétéran, soit un total de 10.

Le Britannique obtient un 5, plus 5 pour la vitesse de base de l'escadron, soit un total de 10. C'est une égalité, et un combat tournoyant commence, impliquant tous les escadrons. Vu le dé et la vitesse et la qualité de l'escadron allemand, le joueur britannique aurait dû obtenir un 6 pour éviter un combat tournoyant.

10.8.1 Comportement en Combat Tournoyant

Quand commence un combat tournoyant, on empile tous les escadrons ensemble et on place dessus un marqueur *dogfight*. Tous les escadrons sont orientés à l'horizontale, chacun faisant face à son bord de carte.

Les escadrons du combat tournoyant se verrouillent tous les uns les autres

immédiatement, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Si l'un ou les deux camps ont plusieurs escadrons dans le combat tournoyant, chaque escadron choisit un ennemi à verrouiller. Les escadrons en combat tournoyant ne peuvent pas retirer leur verrouillage [7.2.1].

Les escadrons finissant leur mouvement dans la case d'un combat tournoyant et ayant verrouillé un ennemi de ce combat sont empilés avec le combat tournoyant et le rejoignent. S'ils n'ont pas de verrouillage sur un escadron de ce combat tournoyant, ils ne le rejoignent pas.

Un escadron quitte le combat tournoyant dès qu'il est brisé [10.7.1]. On le sort de la pile, sans changer sa direction. Si tous les escadrons de l'un ou des deux camps d'un combat tournoyant sont brisés, on retire le marqueur *dogfight* ; tout escadron non brisé restant peut immédiatement modifier sa direction vers où il le désire.

Les escadrons intégrant un combat tournoyant ne résolvent pas de combat aérien avant la Phase de Combat du prochain tour. Lors d'un combat aérien, les deux camps d'un combat tournoyant doivent utiliser leurs valeurs de virage [10.5]. L'attaquant est le camp ayant l'escadron ayant la plus haute valeur de virage de base [3.3.1]. En cas d'égalité, départagez-les par un jet de dé.

10.8.2 Mouvement de Combat Tournoyant

Si au moins un escadron du combat tournoyant est en Lufbery [13.4.3], le combat tournoyant ne bouge pas. Cependant, un escadron déjà en combat tournoyant ne peut pas passer en Lufbery.

Sinon, les chasseurs d'un combat tournoyant ne se déplacent pas de manière normale. A la place, on lace un dé pour déterminer qui déplace la pile :

1-3 Raider*

4-6 Défenseur

Celui qui déplace la pile peut :

(1) Laisser la pile sur place.
(2) Déplacer la pile d'une case, à la même altitude ou à une altitude inférieure.

Un combat tournoyant ne peut pas sortir de la carte. Il n'utilise pas de MP et se déplace simplement vers la nouvelle case sans que les escadrons ne changent de direction. On place un marqueur Dive si la pile perd de l'altitude.

PHOTO. Les trainées indiquent la présence d'un combat tournoyant au-dessus de l'Angleterre en 1940. Cela montre la confusion d'un tel combat et donne une idée de la facilité qu'il y avait que des avions se retrouvent isolés de leur escadron et devaient alors rentrer à la maison.

11.0 ECHAPPEE

Les escadrons peuvent s'échapper en sortant par le bord de carte ami. Ils sont retirés du jeu.

Ils peuvent aussi s'échapper, quelque soit leur position sur la carte, si les deux joueurs acceptent qu'ils s'échappent. Cela leur permet de retirer des unités qui ne prendront plus part à la bataille.

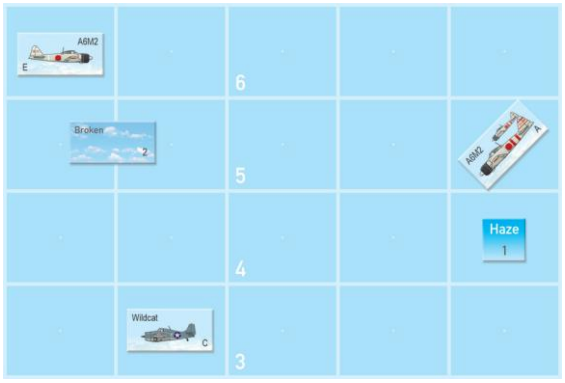
S'ils ne sont pas d'accord, un joueur peut déclarer que son escadron tente de s'échapper lors de la Phase Administrative. Le raider le déclare avant le défenseur.

Si aucun ennemi Disponible n'a de LoS sur cet escadron, ou si la distance séparant cet escadron du plus proche ennemi Disponible est de 10 cases ou plus, ce dernier s'échappe automatiquement. Sinon, il peut tester son échappée.

Pour cela, il doit être distant d'au moins 2 cases du plus proche ennemi Disponible et doit bénéficier d'un modificateur météo de nuage, brume ou pluie contre TOUS les ennemis. Il ne peut tester l'échappée dans la zone d'une flak.

On lance un dé. S'il est inférieur ou égal au plus petit modificateur météo s'appliquant, l'échappée réussit.

Un escadron s'échappant est retiré du jeu. On considère qu'il est sorti par le bord de carte ami pour la détermination de la victoire [12.1].



Exemple. Un F4F tente d'échapper à deux Zéros Disponibles. Le Wildcat est dans la brume. Le Zero A a une LoS qui n'est pas gênée par des nuages, alors que la LoS du Zero E traverse des nuages '*broken*'. Le dé pour s'échapper est de 1, puisque le modificateur de la brume est le plus petit des deux s'appliquant.

12.0 FIN DU JEU

Le jeu se termine quand les joueurs sont d'accord pour qu'il s'arrête, ou quand tous les escadrons sont sortis de la carte et/ou se sont échappés et/ou sont brisés.

Certains scénarios précisent d'autres déclencheurs de fin de jeu dans les conditions de victoire.

On détermine le vainqueur lorsque le jeu est fini.

12.1 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du jeu, on vérifie les conditions de victoire du scénario. Si elles demandent de compter les points de victoire (VP), on procède ainsi :

- ? VP Chaque perte infligée à un avion ennemi (valeur de VP indiquée sur l'ADC de cet avion)
- 1 VP Chaque ballon ennemi éliminé [14.3]
- ? VP VP obtenus pour un bombardement réussi contre les unités de surface [14.1.1]
- 6 VP Par bombardier non brisé qui est sorti (3 VP s'il est désorganisé ou pour une patrouille)

Si le scénario n'inclut pas de bombardement [15.0], le raider marque 6 VP par escadron de bombardiers (ou transports) sortant par le bord de carte ennemi avec ses bombes (moitié moins s'il est désorganisé ou pour une patrouille). Aucun VP n'est marqué si le bombardier sort sans bombes.

Le scénario spécifiera combien de VP seront utilisés pour déterminer la victoire.

Stop ! Vous avez lu assez de règles pour comprendre le jeu de base. Commencez maintenant à jouer les trois premiers scénarios.

Les sections 13.0, 14.0 et 15.0 sont des règles avancées, augmentant le niveau de détail du jeu. On ne devrait les utiliser que si on a auparavant joué les trois premiers scénarios.

Note. Une fois que vous avez fait les trois premiers scénarios, n'hésitez pas à les rejouer avec les règles avancées.

13.0 WING LEADER AVANCE

Ces règles avancées ajoutent de nombreux détails essentiels pour jouer plusieurs des autres scénarios du jeu.

Note. Certaines de ces règles ne seront utilisées qu'avec le second volume du jeu.

13.1 ERREURS D'ALTITUDE

Après qu'un joueur ait placé un vecteur sur la carte lors de la mise en place, ou après avoir réussi à le déplacer lors de la Phase Administrative [9.2.4], l'adversaire peut immédiatement lancer un dé. Sur un 6, il y a une erreur, sinon il ne se passe rien.

En cas d'erreur, l'adversaire peut alors déplacer le vecteur d'au plus 2 cases.

Note. Les radars avaient du mal à déterminer la hauteur d'une cible, spécialement du début de la guerre. Ainsi, les contrôleurs GCI fournissaient parfois une information inexacte sur l'altitude de l'ennemi.

13.2 RESERVOIRS LARGABLES

Note. Rien dans le jeu n'incite à transporter des réservoirs largables. Cependant, les concepteurs des scénarios peuvent décider

que les escadrons en transportant ne subissent pas les limites de carburant [13.3].

Un scénario peut indiquer que des escadrons transportent des réservoirs largables. Seuls ceux qui ont cette capacité peuvent les transporter [3.3]. On l'indique en plaçant les marqueurs *Drop Tank* sur la piste lors de la mise en place. Ils réduisent de 1 les valeurs de vitesse et de virage de l'escadron [3.3.1].

Un escadron peut s'en débarrasser lors d'un mouvement à condition qu'il soit Alerté, ou après la résolution d'un combat aérien. On retire alors le marqueur *Drop Tank* de la piste.

13.3 LIMITES DE CARBURANT

Si un scénario indique que des escadrons de chasseurs opèrent à la limite de carburant (*fuel limits*), ces escadrons commencent alors le scénario avec des marqueurs *Low Ammo* [10.7.2].

13.4 TACTIQUES SPECIALES

Les règles suivantes présentent des options de combat avancées et peuvent être utilisées dans tous les scénarios (elles n'apparaissent pas comme règle spéciale de scénario). Il est possible d'en utiliser plus d'une dans le même combat.

13.4.1 *BOUNCE*

Le *bounce* est une attaque sur un combattant principal où au moins l'un des cas suivants se présente :

(1) Le défenseur est Non Alerté
(2) Le défenseur est verrouillé sur un escadron hors de sa case
(3) L'attaque est faite dans le soleil [4.6.2] et le défenseur n'a pas verrouillé l'attaquant

Le *bounce* donne un modificateur de combat. Il empêche aussi l'esquive [13.4.2].

Seuls les attaquants peuvent utiliser le *bounce*. Il ne peut se produire si les défenseurs ont verrouillé au moins un attaquant avant le début du combat, ou si les défenseurs sont en Lufbery [13.4.3].

Comme les bombardiers n'ont pas d'état d'alerte, ni ne peuvent verrouiller, la seule manière d'attaquer un bombardier avec un *bounce* est d'attaquer dans le soleil (cela ne s'applique pas aux chasseurs-bombardiers, voir ci-après).

Note. Comme les chasseurs-bombardiers ont un état d'alerte et peuvent se verrouiller [15.2.4], ils peuvent être '*bouncés*' de toutes les façons possibles.

13.4.2 Esquive

Un combattant principal du défenseur ayant une vitesse de base [3.3.1] supérieure ou égale à celle du combattant principal de l'attaquant peut déclarer qu'il esquive, même un combat en manœuvre. Cela lui donnera un modificateur au combat. Il ne peut déclarer une esquive que si c'est bombardier ou un chasseur Alerté et qu'il ne subit pas de *bounce* [13.4.1].

13.4.3 Lufbery

Un chasseur Alerté et non brisé peut passer en Lufbery ou le quitter quand il se déplace. Une escorte passant en Lufbery change sa mission à Balayage [9.2.2] et ne peut pas revenir à la mission d'escorte tant qu'elle est en Lufbery. On place un marqueur Lufbery sur un escadron passant en Lufbery et on l'enlève quand il le quitte. Cela lui demande 2 MP pour y passer ou le quitter [8.3]. Un escadron quitte le Lufberry gratuitement s'il est brisé.

En Lufbery, un escadron tourne en rond [8.3.1]. Il n'a ni avant ni arrière [8.1.2]. S'il est dans un combat tournoyant, ce dernier ne se déplace pas (cependant, l'escadron peut, lors de la Phase de Mouvement, quitter volontairement et gratuitement le Lufbery pour permettre au combat tournoyant de se déplacer).

Le combattant principal du défenseur en Lufbery ne peut pas subir de *bounce* [13.4.1] et il bénéficie d'un modificateur.

Note. Ces cercles défensifs, nommés d'après l'as franco-américain de la 1ère Guerre Mondiale, Raoul Lufbery, étaient un moyen pour les avions plus lents d'annuler l'avantage de vitesse d'appareils ennemis. L'escadron volerait en cercle de manière à ce que chaque avion couvre la queue de l'avion de devant. Un ennemi attaquant le cercle se retrouverait rapidement pris en sandwich et donc en situation dangereuse.

13.5 ARMES SPECIALES

Les règles suivantes ajoutent des armes et de l'équipement spécial pour le combat aérien.

13.5.1 Restrictions du Chargement en Armes

Les roquettes air-air [13.5.2], nacelles de canon [13.5.6] et les chargements de bombes [y compris les torpilles et roquettes [15.1] ne sont pas compatibles ensemble. Un escadron ne peut transporter qu'un seul de ces chargements.

Exemple. Un Bf 109G-6 est équipé de roquettes air-air, ce qui l'empêche de transporter des nacelles de canon ou des bombes.

13.5.2 Roquettes Air-Air

Certains avions ont la capacité AAR, signifiant qu'ils peuvent transporter des roquettes air-air. Sauf si une règle spéciale de scénario le demande, les joueurs peuvent décider, lors de la mise en place, si un chasseur transporte ou non des roquettes.

Si c'est le cas, on place alors un marqueur *Rockets* sur l'afficheur de l'escadron. Tant qu'il a ce marqueur, ses valeurs de vitesse et de virage sont réduites de 1 [3.1.1].

Les roquettes ne sont utilisées que contre les bombardiers. On ne peut pas les utiliser s'il y a des chasseurs ennemis (comme, par exemple, une escorte réagissant dans le combat). Une attaque à la roquette donne un modificateur. On considère que l'escadron a une puissance de feu de 5 lors d'une attaque à la roquette.

Une fois l'attaque effectuée, le marqueur *Rockets* est retourné côté *Depleted*. L'escadron ne peut plus attaquer de bombardiers à la roquette, mais ses valeurs de vitesse et virage restent réduites.

Note. La roquette simulée ici est principalement la WGr 21 allemande, une arme de 21cm de diamètre basée sur un modèle tiré par le Nebewerfer, un lance-roquette terrestre. Les chasseurs devaient les lancer à partir d'un tube riveté aux ailes, raison pour laquelle ils continuent de subir une réduction en performances même après les avoir lancées.

13.5.3 Viseurs Gyro

Les avions ayant la capacité Gyro ont des viseurs gyro, mais uniquement si des règles spéciales de scénario le leur permettent. Ils reçoivent alors un modificateur au combat ET ajoute 1 à leur puissance de feu.

Note. Le viseur gyro Ferranti Mk II D doublait la précision des pilotes de chasse britanniques. Après des débuts au service de la RAF, les Américains adoptèrent ce viseur pour leurs Air Forces (comme le K-14) et pour la Navy (comme le Mk23).

Ces viseurs furent installés sur les Spitfire Britanniques dès février 44 et furent très répandus en mai 44. L'USAAF en Europe firent des essais opérationnels en juillet-aout 44, avant de les adopter à grande échelle. L'USN fit plus de résistance à cette technologie et ne les installa à bord de ses chasseurs avant 1945. Elle n'en fit pas un usage standard avant la fin de la guerre. Le gyro allemand EZ42 Eagle fut testé en 1945 mais ne fut jamais en service.

13.5.4 Groupes de Bombardiers Lourds de l'USAAF

Les groupes de bombardiers lourds américains sont formés de deux escadrons de bombardiers lourds en formation dans la même case. Ces escadrons se fournissent un soutien mutuel. Tant qu'ils ne sont pas brisés tous les deux, ils forment une zone de flak dans leur case [14.2.2].

Les bombardiers ne sont pas affectés par cette zone ; seuls les chasseurs le sont, amis ou ennemis. S'ils entrent dans cette case pendant la Phase de Mouvement, ils sont attaqués par un tir de barrage [14.2.3]. La puissance de cette zone de flak est de 0.

Note. La masse des tirs de mitrailleuses autour d'un groupe de bombardiers lourds américains était telle qu'il était très dangereux de les approcher, même pour des chasseurs amis. Cette règle ajoute un élément de risque pour les ennemis et les escortes qui voudraient s'en approcher.

13.5.5 Boardkanone 50mm

Les Me-410 ayant la capacité 50mm peuvent effectuer des attaques à longue distance en combat aérien, mais uniquement contre les bombardiers. On ne peut pas effectuer

d'attaque à longue distance si le combat inclut des chasseurs autres que le Me-410.

Une attaque longue distance avec le Boardkanone 50mm donne un modificateur de combat. Cependant, le bombardier en défense n'attaque pas en combat et ne peut donc pas infliger de dégâts à l'attaquant. L'attaquant et le bombardier testent la cohésion normalement après le combat.

Note. L'une des solutions aux raids de bombardiers lourds américains fut d'équiper les chasseurs lourds Me 410 de canon de 50mm, basé sur le canon antichar de même calibre. Avec un viseur télescopique, il se révéla efficace contre les B-17 sans escorte, permettant aux intercepteurs de tirer au-delà de la portée des armes défensives.

13.5.6 Nacelles de Canons et AT

On place un marqueur *Gun Pod* sur la piste des avions pouvant transporter des nacelles de canon si on le désire. Ainsi équipés, leurs valeurs de vitesse et virage sont réduites de 1 [3.3.1]. On ne peut pas s'en débarrasser ou les larguer.

Une variante de la nacelle de canon est la nacelle de canon antichar ou *AT Pod*. On retourne le marqueur *Gun Pod* pour l'indiquer.

La puissance de feu d'un escadron équipé de nacelles de canon est augmentée de 1 pour le combat aérien et pour le mitraillage au sol.

La puissance de feu d'un escadron équipé de nacelles de canon antichar est augmentée de 1 pour le combat aérien, de 2 pour le mitraillage au sol [15.3.7], et de 4 contre un Tank, un Camion, un Train ou un Navire.

Pour un avion ayant deux valeurs de puissance de feu séparée par un '/', les nacelles de canon ou AT ne modifient que la valeur avant le '/'.

Note. Certains avions pouvaient être équipés de canons supplémentaires (habituellement de calibre 20mm ou 30mm) rivetés aux ailes, pour les aider à abattre les bombardiers ou détruire les tanks. Cependant, ce gain de puissance de feu n'allait pas sans une perte des performances de l'appareil.

13.6 Formation d'un seul avion

Une patrouille ne comprenant qu'un seul avion, indiqué par un scénario, a une valeur de pertes max de 1, sans tenir compte de ce qui est dit pour les autres escadrons. De plus, les valeurs de vitesse et combat de cette patrouille sont réduites de 1.

Cette règle s'applique aussi aux escadrons qui ont subi autant de pertes que leur valeur de pertes max -1 [5.1].

Note. Parfois, un scénario fournira une unité ne comprenant qu'un seul avion, souvent un appareil de reconnaissance. De telles unités, sans soutien mutuel d'autres avions, étaient très vulnérables.

13.7 DECOLLAGE

Un scénario peut indiquer qu'un escadron entre en jeu en décollant d'un aérodrome ou d'un porte-avion de type CV, CVL ou CVE.

Un seul escadron au maximum peut décoller par tour à partir d'une unité de surface. Tout décollage est interdit si elle est lourdement endommagée, ou pire [14.1.1].

Lors de la Phase de Mouvement, on place l'escadron dans la même case que l'unité de surface, à l'horizontal, en direction de la droite ou de la gauche. Il ne dépense aucun MP à ce moment. On place un marqueur *Slow* sur l'escadron [3.3.1].

On retire ce marqueur au début de la Phase de Mouvement suivant. Il peut alors se déplacer normalement.

13.7.1 Porte-Avions

Le modificateur de défense [14.0] d'un CV, CVL ou CVE est égal à 0 le tour où un escadron en décolle.

Note. Le modificateur de défense des porte-avions représente les manœuvres évasives effectuées au combat. En lançant des avions, ils devaient stabiliser leurs évolutions pour faire face au vent.

13.8 JETS ET ROCKETS

Ces règles concernent les avions propulsés par réacteurs (jets) et par fusée (rockets), comme l'indique leur ADC.

Note. Le monde entra dans l'ère du jet lors de la 2ème Guerre Mondiale. Les premiers avions propulsés par réacteurs ou moteurs fusées étaient basés sur une technologie immature et aucun des belligérants ne réussit à développer des avions, un entraînement ou une doctrine

leur permettant de les utiliser en grand nombre.

13.8.1 Hautes Vitesses

Les jets et rockets peuvent voler à de très grandes vitesses. Les règles 13.8.2 et 13.8.3 indiquent quand ces règles de hautes vitesses s'appliquent.

On applique un modificateur de haute vitesse quand un escadron attaque à haute vitesse.

Quand il se défend, on applique toujours le modificateur d'esquive [13.4.2], même s'il n'a pas déclaré d'esquive, même s'il est Non Alerté ou s'il subit un *bounce*.

Les escadrons à haute vitesse ne peuvent pas entrer en combat tournoyant.

13.8.2 Me-163

Les Me-163 n'agissent que sous forme de patrouille. Leur mouvement dépend d'une dépense de carburant. Chaque patrouille commence avec 10 points de carburant, qui sont consommés à chaque tour où on choisit son type d'accélération, Max ou Partielle. On doit noter la dépense de carburant sur un bout de papier.

Note. Une règle spéciale de scénario peut donner moins de 10 points de carburant à un Me 163. On ne compte pas le carburant consommé lors du décollage car il est pris en compte dans le carburant alloué.

Les valeurs de vitesse et virage d'un Me-163 sont deux valeurs séparées par un '/'. La valeur utilisée dépend de l'accélération choisie.

Un Me-163 doit, à chaque tour, choisir l'une des trois accélérations suivantes :

Accélération Max [*Full Throttle*]. Consomme 2 points de carburant.

Accélération Partielle [*Half Throttle*]. Consomme 1 point de carburant.

Accélération Nulle' [*No Throttle*]. Ne consomme pas de carburant. Ne peut plus choisir d'autre accélération que celle-ci pour le reste du scénario.

Une patrouille ne peut pas choisir une accélération pour laquelle elle n'a pas assez de carburant.

En accélération Maximale, la patrouille se déplace de 4 MP (plus le bonus pour piquer). On utilise les valeurs de vitesse et de virage avant le '/'. On applique les effets de haute vitesse [13.8.1]. Le 'r' à côté de la valeur de grimper indique que quand la patrouille grimpe en accélération maximale, elle ne dépense que 1 MP pour chaque niveau d'altitude parcouru (et non 1 MP pour le 1er niveau et 2 MP pour les niveaux suivants). Le Me-163 peut grimper de plus de 2 niveaux d'altitude par Phase de Mouvement.

En accélération Partielle, la patrouille se déplace de 3 MP (plus le bonus pour piquer). On utilise les valeurs de vitesse et virage réduite après le '/'. Les effets de haute vitesse ne s'appliquent pas. Elle grimpe normalement (1 MP pour le 1er niveau, 2 MP ensuite).

En accélération Nulle, la patrouille se déplace de 2 MP (plus le bonus pour piquer). On place un marqueur *Slow* sur elle. Les effets de haute vitesse ne s'appliquent pas. Elle ne peut pas grimper et doit piquer d'au moins un niveau d'altitude par tour. Si elle touche le sol, elle est retirée du jeu ; on considère qu'elle est perdue.

13.8.3 Me-262

PHOTO. Les jets étaient une technologie immature, et dans le cas du Me 262, il fut mis en service hâtivement avec des moteurs peu fiables et à la courte durée de vie. Bien qu'il présentait un certain potentiel, les Alliés trouvèrent des moyens pour réduire la menace des jets.

On applique les effets de haute vitesse [13.8.1] à tout moment pour le Me-262. EXCEPTION. On n'applique pas le modificateur d'attaquant en haute vitesse en combat aérien si l'escadron a un marqueur *Climb*.

Note. Le Me 262 était extraordinairement rapide. Les pilotes étaient incapables de régler

l'accélération au combat et ne pouvaient pas ralentir pour attaquer, sauf en grimpant.

14.0 UNITES DE SURFACE

Les unités de surface sont des installations ou formations militaires au sol, ou des navires en mer. Elles ne se déplacent pas. Le scénario spécifiera leur position de mise en place (toujours à l'altitude 0 [4.1, 5.3]) et à quel camp elles appartiennent. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de surface dans une même case.

Elles ont les caractéristiques suivantes :

Type. Indique ce que l'unité représente.

Les unités DD (destroyer ou contre-torpilleur), CL (croiseur léger), CA (croiseur lourd), CV (porte-avion), CVL (porte-avion léger), CVE (porte-avion d'escorte), BB (cuirassé) et Aux (navire auxiliaire) sont des navires. Ceux ayant un numéro supplémentaire sont des variantes.

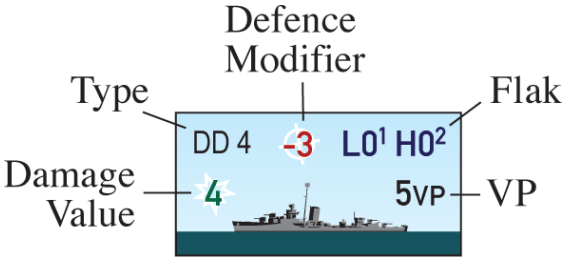
Note. Les CV 1 et CV2 sont des variantes du porte-avion, avec des valeurs différentes.

Modificateur de Défense (*Defence Modifier* - symbole du viseur). Modificateur de dé appliqué à toute attaque contre cette unité, simulant la difficulté qu'il y a à la toucher [15.4].

Valeur de Dégât (*Damage Value* - symbole d'explosion). Nombre de dégâts de bombardement requis pour lui causer des dégâts lourds [14.1.1].

Flak. Potentiel et canaux de flak(s) de l'unité, si elle en dispose d'une [14.2].

VP. Valeur de VP pour avoir au moins lourdement endommager cette unité [12.1, 14.1.1].



Exemple. Voici les valeurs d'un destroyer.

14.1 UNITES DE SURFACE AU COMBAT

Les unités de surface prennent part au combat en servant de cible aux bombardements [15.0] ou en tirant sur les escadrons avec leur flak [14.2].

14.1.1 Endommagement des Unités de Surface

Les bombardements [15.0] peuvent endommager les unités de surface.

Les dégâts dépendent du nombre de coups au but de bombardement infligés à une unité de surface [15.4]. Les coups au but se cumulent. On peut les noter sur une feuille de papier.

On compare les coups au but avec la valeur de dégâts de la cible pour déterminer son niveau de dégâts, pour voir combien de VP ont été marqués [12.1] et quel effet cela a eu sur l'unité [14.1.2, 14.1.3].

On applique le plus haut niveau de dégâts infligé. On ne retire pas les unités de surface de la carte, même si les dégâts ont été fatals.

Hits	*Dégâts*	*Effets*	*VP*
≥ 3x	Fatal	Neutr.	3x
≥ 2x	Grave	Neutr.	2x
≥ 1x (Reco)	Lourd	Neutr.	1x
½ < # < 1	Mineur	-	½ x
0 < # < ½	Léger	-	1

Légende :

Hits : Coups au but comparés avec la valeur de dégâts de la cible (Reco = Mission Reco terminée)

Dégâts : Niveau de dégâts

Effets : Neutr. = Flak neutralisée.

Note. Vu que le système de bombardement couvre de nombreux types de cibles, les joueurs doivent interpréter les résultats et en déduire leurs propres histoires.

On peut considérer que ce qui subit des dommages fatals est entièrement détruit ou a coulé. De même, une cible gravement atteinte est neutralisée mais peut être réparée/sauvée. Ou pas.

Mais qu'en est-il des dégâts lourds ? Un navire lourdement endommagé peut continuer à fonctionner ou être en train de chavirer, selon

l'efficacité des équipes de contrôle des dommages. Une unité de chars lourdement endommagée peut n'avoir perdu qu'une poignée de panzers, mais est temporairement hors de combat car ses équipages ont évacué leurs véhicules. Un aérodrome lourdement endommagé a besoin de réparation avant de permettre l'atterrissage d'avions.

Les dégâts mineurs signifient que la cible a subi des coups mais fonctionne encore. L'unité de tank continue de combattre. Le pont tient encore debout et dispose encore d'une voie de passage. Quelques avions brûlent dans l'aérodrome mais ce dernier est encore opérationnel.

Enfin, soyez libre de créer vos propres histoires quand vous jouez.

14.1.2 Neutralisation de la Flak

La flak d'une unité de surface est neutralisée si le total des coups au but de bombardement contre elle est supérieur ou égal à sa valeur de dégâts. Elle ne peut plus attaquer pour le reste de la partie [14.2.1].

14.1.3 Défense de Navire

Note. On considère que le modificateur de défense d'un navire prend en compte le fait qu'il est dans des eaux ouvertes et capable d'esquiver les bombardements. Les attaques surprises dans le soleil rendent l'esquive bien difficile.

On considère qu'un navire ayant subi des dégâts fatal ou grave est 'mort dans l'eau' (coulé ou hors de combat). Il a un modificateur de défense de +0 à la place de celui indiqué sur son pion.

La valeur de défense d'un navire est réduite de 1 contre un escadron l'attaquant en piqué ou en incliné et dans le soleil. Cette attaque est dans le soleil si l'escadron est dans le cadran du sol au moment où il largue ses bombes, ou si l'attaque est faite dans la case de la cible et qu'elle remplit les critères de 4.6.2.

Exemple. Un DD ayant un modificateur de défense de -3 est attaqué par un bombardier en piqué dans le soleil. Le modificateur est réduit à -2.

14.2 UNITES DE FLAK

Certaines unités de surface peuvent tirer contre des escadrons, grâce à leur défense anti-aérienne, appelée flak.

Les unités ont 3 caractères, comme $L1^2$, indiquant le type de flak, leur potentiel et les canaux de tirs :

Type de flak :

S = Armes légères	(tir de barrage seulement)
L = Flak légère	(tir direct seulement)
H = Flak lourde	(tir direct ou de barrage)

Le deuxième caractère est son potentiel, allant de 0 à 2.

Le troisième caractère est son nombre de canaux de tir, autrement dit le nombre de cible qu'elle peut attaquer en tir direct ce tour (les armes légères n'ont pas de telle valeur puisqu'elles ne peuvent pas faire de tir direct).

Un navire peut avoir deux types de flak. Dans ce cas, on les traite comme deux flaks distinctes pour le tir anti-aérien.

Les ballons peuvent aussi faire des attaques de flak [14.3] comme les groupes de bombardiers lourds [13.5.4].

14.2.1 Modes de Flak

Il existe deux modes d'utilisation de la flak : Tir direct ou tir de barrage.

Tir Direct. Seules les flak lourdes ou légères peuvent l'employer. Lors de la Phase de Combat, elles peuvent attaquer autant d'escadrons que leur valeur de canaux.

Note. Une flak $L0^2$ a deux canaux de tir et peut donc attaquer jusqu'à deux cibles en tir direct lors de la Phase de Combat.

Tir de Barrage. Seules les armes légères, la flak lourde, les ballons [14.3] et les groupes de bombardiers lourds [13.5.4] peuvent effectuer des tirs de barrage. Une flak lourde effectuant un tir de barrage ne peut pas faire de tirs directs lors du même tour.

Les navires ayant des flaks lourde et légère peuvent tirer en tir direct avec la légère et en tir de barrage ou tir direct avec la lourde.

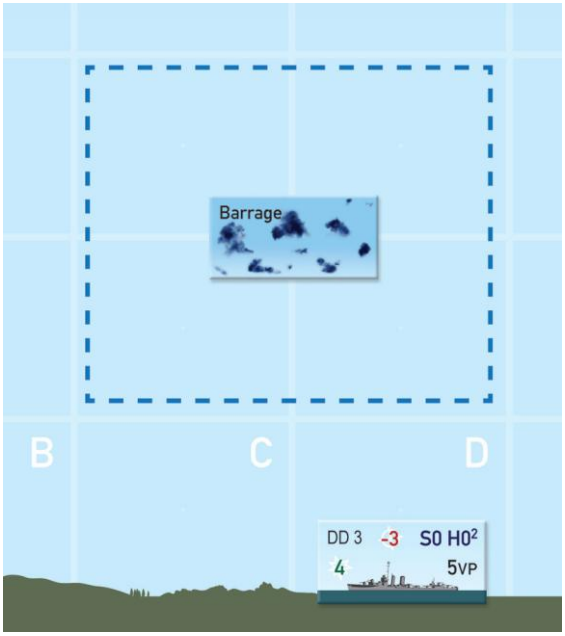
14.2.2 Zones de Flak

Le tir de barrage crée des zones de flak

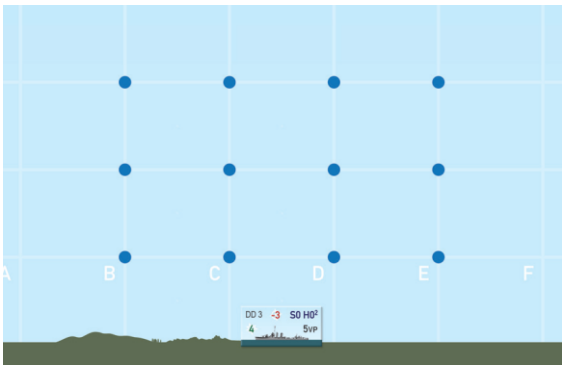
Armes Légères. Elles créent une zone de flak dans la case de leur unité.

Flak Lourde. Lors de la Phase Administrative, les flak lourdes peuvent placer ou retirer un marqueur de barrage. On le place à la jonction de quatre cases. Cette jonction peut se situer dans les cases sur la colonne de la flak ou celles adjacentes. Il peut même être placé dans une jonction où elle n'a pas de LoS sur certaines de ces cases. Placer un marqueur de barrage n'empêche pas la flak de faire un tir direct le tour suivant (et inversement).

La zone de flak couvre toutes les cases touchant la jonction. Ne placez pas de marqueur de barrage de manière à couvrir la zone de flak d'un ballon [14.3].



Exemple. La ligne en pointillé indique la zone de flak émanant du marqueur de barrage.



Note. Les points indiquent les jonctions permises pour le placement de marqueurs de barrages (les points continuent jusqu'à l'altitude 19).

Ballons. Ils créent une zone de flak dans leur case et dans toutes les cases en-dessous, jusqu'au sol [14.3].

Groupes de Bombardiers Lourds de l'USAAF. Voir 13.5.4.

14.2.3 Attaques de Barrage

Dès qu'un escadron termine son mouvement, on vérifie s'il est entré dans au moins une case d'une zone de flak (quitter une zone de flak ne déclenche pas d'attaque). Si c'est le cas, l'adversaire (le joueur n'effectuant pas le mouvement, qui n'est pas forcément celui à qui la flak appartient) fait une attaque de battage contre cet escadron. Si un combat tournoyant entre dans une zone de flak, chaque escadron s'y trouvant est attaqué.

Pour résoudre une attaque de flak, l'adversaire choisit une flak dont une zone a été traversée et lance une attaque [14.2.5]. Si l'escadron a traversé plusieurs zones de flak de plusieurs unités, une seule attaque est résolue ; cependant, chaque flak supplémentaire contribue à l'attaque et ajoute +1 au jet de dé.

Note. Puisqu'un escadron ne peut être attaqué par un tir direct qu'une fois par Phase de Combat, l'utilisation de plusieurs flak contre une même cible vous permet de bénéficier du tir de soutien.

Exemple. Un escadron vole à travers deux zones de flak – l'une appartenant à une flak lourde, l'autre à des armes légères. L'adversaire sait que la flak lourde a plus de chances d'infliger des pertes, et la choisit donc comme flak principale, les armes légères ajoutant +1 au dé comme tir de soutien.

Exemple. Deux flaks HI^2 tirent sur un escadron. Une flak lance le dé, l'autre apporte son soutien avec un +1 au dé. L'attaque utilise un canal de tir pour chaque flak.

Les barrages attaquent tous les escadrons, amis ou ennemis, entrant leurs zones. Il n'y a pas de limite au nombre d'escadrons qu'un barrage peut attaquer.

Exemple. Une flak HI^2 attaque un bombardier ennemi qui est aussi attaqué par un chasseur ami dans la même case. L'attaque touche le

bombardier et le chasseur qui l'a verrouillé. Cela ne compte que comme un seul canal de tir utilisé.

14.2.4 Tir Direct

Le tir direct est résolu pendant la Phase de Combat, avant les bombardements et les combats aériens. Les flaks ayant placé un barrage ne peuvent pas faire de tir direct [14.2.1]. Le tir direct attaque des escadrons individuels.

La flak légère peut tirer sur tout escadron à une altitude de 4 ou moins et situé dans la même colonne qu'elle, ou sur les deux colonnes de part et d'autres.

La flak lourde peut tirer sur tout escadron à n'importe quelle altitude et situé dans la même colonne qu'elle, ou sur les deux colonnes de part et d'autres.

Il faut une LoS vers la cible pour faire un tir direct.

Une flak peut attaquer autant de cibles qu'elle a de canaux. Elle ne peut pas attaquer le même escadron plus d'une fois dans le même tour.

De même un escadron ne peut pas être attaqué en tir direct plus d'une fois par Phase de Combat.

Pour faire un tir direct, le joueur contrôlant la flak en choisit une. Plusieurs flak peuvent attaquer la même cible, mais chaque flak supplémentaire ajoute +1 au jet de dé.

Donner un +1 compte comme une attaque pour le calcul des canaux de tir.

On lance une attaque contre la cible [14.2.5]. On lance aussi une attaque contre tout escadron dans la même case ayant soit un verrouillage contre la cible ou étant verrouillé par la cible. Ces attaques supplémentaires NE COMPTENT PAS pour le calcul des canaux de tir. On détermine les modificateurs de dés pour chaque escadron séparément.

14.2.5 Résolution de la Flak

Pour résoudre une attaque de flak, l'adversaire lance 2 dés, modifiant leur total et croisant le résultat avec la colonne de la flak sur la Table d'Attaque de Flak.

Les modificateurs s'appliquant au tir direct ne s'appliquent pas au tir de barrage. Les modificateurs de tir direct pour l'altitude sont basés sur l'altitude la cible.

Résultats :

- '-' Pas de dégât ni de test de cohésion.
- C Pas de dégât mais un test de cohésion [10.7].
- # Nombre de dégâts subis. On teste pour les confirmer avec une puissance de feu de 0 pour un barrage et 1 pour un tir direct [10.6]. La cible teste ensuite la cohésion [10.7].

Le résultat sur la colonne *Bomb* ne s'applique que si la cible a largué des bombes pendant le mouvement. C'est un modificateur s'appliquant au bombardement de cet escadron ce tour. Ajoutez un marqueur de bombardement -1 ou -2 sur le marqueur de charge de bombes pour s'en rappeler. On ne cumule pas les marqueurs de bombardements placés pendant le mouvement (suite à un barrage) et ceux placés lors de la Phase de Combat (suite à un tir direct). On applique à la place la plus grande pénalité.

14.2.6 Effets de la Flak

Comme les flaks attaquent avant les combats aériens, un escadron brisé par la flak ne peut pas attaquer lors de la Phase de Combat (bien qu'il participe au combat aérien comme défenseur) [7.2.1].

14.2.7 Flak Avancée

Note. Alors que la guerre progressait, de nombreuses avancées dans la flak améliorèrent son efficacité.

Les directeurs de tir – optiques ou radar – furent l'une de ces améliorations majeures, prédisant bien mieux le mouvement de la cible.

Du côté allié, les fusées de proximité pour la flak lourde, une conséquence de la technologie des radars, furent une avancée majeure qui réduisit radicalement le nombre de projectiles nécessaires pour endommager ou détruire un avion.

Du côté allemand, les expériences de fin de guerre avec les munitions double usage, explosant après un certain temps ou à l'impact, se révélèrent être un

démultiplicateur de l'efficacité de la flak lourde.

Certaines règles spéciales de scénario indiquent que la flak bénéficie d'une direction de tir améliorée, de détonateur de proximité ou de munition double usage. Sauf si c'est précisé, ces capacités s'appliquent à toutes les flak de ce camp.

Direction de Tir Améliorée. Les flaks lourdes et légères appliquent le modificateur *Improved Fire Direction* à tous les tirs directs.

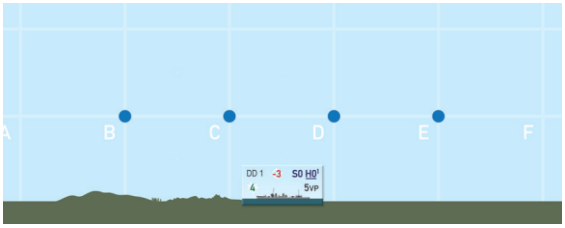
Fusée de Proximité. Les flak lourdes appliquent le modificateur *Proximity Fuse* à tous leurs tirs directs.

Munition Double Usage. La puissance de feu des flaks lourdes est augmentée de 2 (barrage ou tir direct).

14.2.8 Canons Navals à Angle Restreint

Si de la flak lourde sur un navire est soulignée, alors ses canons sont restreints lors de l'acquisition de cibles à basse altitude.

Cela signifie qu'ils ne peuvent faire de tir direct contre des cibles à l'altitude 0 ou 1 que si elles n'ont pas de marqueur dive. Ils ne peuvent pas non plus placer de barrage sur des jonctions de cases à l'altitude 0.



Exemple. Les points indiquent les jonctions permises pour le placement de marqueurs de barrage.

14.2.9 Flak Surprise

Si une règle spéciale de scénario indique que la surprise de flak est en vigueur, alors aucune flak lourde ou légère ne peut tirer avant de réussir un test de surprise.

La flak ne peut pas faire de test de surprise avant qu'un escadron ennemi ne soit dans les 2 colonnes d'une flak lourde ou légère. Une fois cette condition remplie, quelque soit le moment où cela s'est produit, on fait un test de surprise à chaque Phase Administrative tant que le test n'a pas réussi.

On lance un dé. Sur 1-3, le test échoue et aucune flak lourde ou légère ne peut tirer. Sinon, il réussit et les flak lourdes et légères peuvent tirer normalement, et ce jusqu'à la fin de la partie.

14.2.10 Flak Camouflée

Les flak basées à terre (c'est-à-dire pas celles sur les navires) peuvent être camouflées, comme l'indique une règle spéciale de scénario. Elle ne peut pas être attaquée par un escadron avant que :

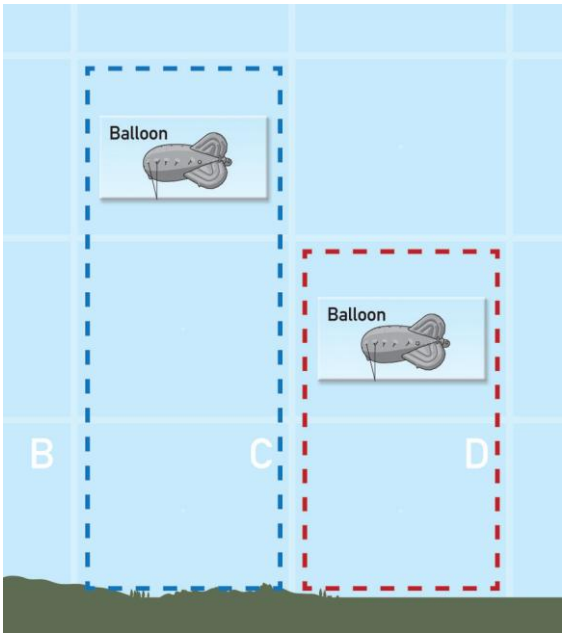
(1) La flak tire, OU
(2) L'escadron a repéré la flak.

Il peut la repérer en entrant dans sa case ou dans une case adjacente et den interrompant son mouvement pour lancer un dé. Sur 1-3, le repérage échoue et l'escadron ne peut pas le retenter avant le tour suivant. Sinon, elle est repérée et peut être attaquée par tous les escadrons amis (pas seulement celui qui l'a repéré). Après le jet de dé, l'escadron peut terminer son mouvement.

14.3 BALLONS

Lors de la mise en place, les ballons sont placés sur la carte à une altitude comprise entre 0 et 2. Une fois placés, ils ne peuvent plus se déplacer.

On les traite comme des flaks. Ils créent une zone de flak [14.2.2] de potentiel 0 dans leur case et dans toute case inférieure, et ce jusqu'au sol. Cela fonctionne comme des barrages, affectant tous les escadrons entrant dans la zone de flak, et ils peuvent ajouter du soutien aux attaques d'autres flaks [14.2.3].



Exemple. Les lignes en pointillé indiquent les zones de flak de chaque ballon. Notez qu'un escadron volant à travers ces deux zones de flak subirait le modificateur de tir de soutien de l'une de ces zones.

On peut les attaquer en combat aérien. Il n'est pas nécessaire de les verrouiller. Un escadron peut attaquer un ballon dans sa case s'il n'est pas en combat aérien avec d'autres escadrons.

Ils ont une valeur de vitesse et de virage de 0, et une protection de 0 (indiquant que tout dégât sur un ballon crée une perte). En combat aérien contre un ballon, seul l'attaquant lance le dé. Le défenseur ne le lance pas. Cependant, l'attaquant teste la cohésion et consomme des munitions normalement.

On note les pertes de ballon sur un bout de papier. Leur valeur max de pertes est de 3. Une fois ce nombre de pertes atteint, le ballon est retiré du jeu, et ses zones de flak disparaissent.

15.0BOMBARDEMENT

Note. L'ajout de ces règles change la manière dont les bombardiers, escortes et escadrons en balayage se comportent. Faites attention aux différences.

Si un scénario indique que les règles de bombardement sont utilisées, alors les escadrons en mission de bombardement tenteront d'attaquer des unités de surface au sol ou en mer. Ils marquent des VP en leur infligeant des dégâts [14.1.1]. Il n'en marque aucun en quittant la carte avec leur chargement de bombes [12.1]. Les règles spéciales de scénario peuvent restreindre les cibles à attaquer.

Il y a plusieurs étapes dans un bombardement.

(1) Le bombardier vole vers la cible [15.2.1].
(2) Le bombardier s'approche de la cible et vole selon son profil de bombardement [15.3].
(3) Après avoir volé selon son profil, on résout l'attaque contre la cible [15.4].

Les escadrons brisés ne peuvent pas bombarder [10.7.1].

15.1 CHARGEMENT EN ARMES

Note. Une seule charge d'arme peut être transportée. Soit des bombes [9.2.1], soit l'une des armes spéciales indiquées ci-dessous. On ne peut pas mélanger différentes armes. Voir aussi 13.5.1.

Un bombardement demande un chargement en armes approprié. Pour la plupart des attaques, ce sont des bombes, mais certaines attaques demandent des charges spéciales.

Le torpillage demande une charge de torpilles. Les escadrons transportant des torpilles peuvent uniquement torpiller [15.3.5]. Pour cela, on remplace le marqueur *Bomb* par le marqueur *Torpedo*.

Une attaque à la roquette demande un chargement de roquettes air-sol (ATGR). Les escadrons transportant des ATGR peuvent uniquement attaquer à la roquette [15.3.6]. Pour cela, on remplace le marqueur *Bomb* par le marqueur ATGR.

Le mitraillage au sol ne demande aucun chargement en arme, mais les munitions de l'avion ne doivent pas être '*depleted*' [15.3.7].

Note. Les marqueurs de torpille et ATGR sont une variante des marqueurs de bombe. Quand les règles se réfèrent au marqueur *Bomb*, il suffit de remplacer *Bomb* par *Torpedo* ou ATGR selon ce qui est approprié.

Toutes les règles s'appliquant aux charges de bombes s'appliquent aussi aux charges de torpilles ou ATGR.

Les règles spéciales de scénario peuvent indiquer si une charge de bombe spéciale est transportée. Si rien n'est indiqué, le joueur choisit ce qu'il désire.

15.2 MISSIONS DE BOMBARDEMENT

Note. Ces règles changent la nature de certaines des missions. Comme dans les règles de mission originelles, nous demandons aux joueurs de respecter l'esprit de la règle, comme il est indiqué dans les résumés. Certaines situations peuvent ne pas avoir été couvertes par les règles. Si vous rencontrez une telle situation, usez de bon sens pour la résoudre.

Quand les règles de bombardement sont utilisées, on modifie les missions de bombardement, d'escorte et de balayage ainsi.

15.2.1 Missions de Bombardement

Résumé. Les escadrons de bombardiers volent droit sur leur cible, perdant de l'altitude si nécessaire pour déclencher un bombardement. S'ils ne sont pas brisés et forcés de faire demi-tour, ils bombardent leur cible et rentrent à la base.

Le scénario donne à bombarder aux raiders une ou plusieurs cibles en surface [15.1].

Plutôt que de voler jusqu'au bord de carte opposé, les bombardiers volent en direction de la colonne occupée par leur cible puis volent selon leur profil [15.3] pour effectuer un bombardement [15.4]. Après avoir attaqué la cible, Ils s'éloignent de la cible puis, au choix de leur joueur, retournent à la base [9.2.6].

En direction de leur cible, les bombardiers se déplacent d'exactement deux cases (pour un prix de 2 MP) à chaque tour sans grimper ni changer de direction. Il est permis de piquer pour atteindre l'altitude où le raider désire voler selon son profil de bombardement, mais jusqu'à ce que l'escadron ne commence à voler selon son profil de bombardement, il ne peut piquer de plus d'un niveau d'altitude par tour. Il ne peut pas utiliser le bonus de 1MP pour avoir piqué sauf s'il pique le tour où il vole selon son profil.

Note. Un escadron ne peut pas bénéficier du bonus de MP pour avoir piqué sauf s'il vole selon un profil.

En rentrant à la base, les bombardiers se déplacent de 2 MP par tour (voir aussi 9.2.6).

Lors d'une Phase de Mouvement avant de voler selon un profil de bombardement, les bombardiers peuvent tourner en rond [8.3.1]. Ceci est entièrement en option, mais si un escadron d'une formation tourne en rond, alors tous les bombardiers de la formation, ainsi que toutes les escortes de ces bombardiers, doivent tourner en rond. Les bombardiers peuvent arrêter de tourner en rond lors de toute Phase de Mouvement ultérieure. A ce moment, ils ne peuvent plus tourner en rond pour le reste du jeu.

Note. Il était parfois nécessaire de tourner en rond avant de bombarder pour retarder l'attaque. Par exemple, les bombardiers dépendaient d'autres avions pour neutraliser la flak avant de lancer le bombardement.

PHOTO. Un bombardier en piqué SBD-2 armé se prépare à attaquer l'île de Wake en 1943. Au début de la guerre, les bombardiers en piqué permettaient aux pilotes d'effectuer des attaques de précision tout en réduisant l'exposition à la flak à basse altitude. Plus tard dans la guerre, les chasseur-bombardiers à haute performance remplirent ce rôle tout en étant plus capable de s'occuper d'eux-mêmes.

15.2.1.1 Mitraillage au sol

Les missions de mitraillage au sol sont une variante des missions de bombardement. Un escadron mitraillant peut transporter une charge de bombe. Une fois qu'elle a été

larguée, l'escadron n'est pas forcé de rentrer à la base. Il peut continuer à mitrailler au sol [15.3.7] jusqu'à ce que ses munitions soit '*depleted*', auquel cas il rentre à la base. Entre le largage des bombes et le moment de rentrer à la base, l'escadron est libre de se déplacer à condition de rester dans les 5 cases d'une cible de surface ennemie. Il peut bénéficier du bonus de 1 MP pour piquer s'il ne vole pas selon un profil de bombardement.

15.2.1.2 Reco

Les missions de reco (reconnaissance) sont une variante des missions de bombardement.

Les escadrons en reco ne transportent pas de bombes et n'attaquent pas la cible. A la place, ils volent selon un profil de bombardement contre la cible [15.3.1]. On ignore les besoins de visée basés selon le système de visée et à la place, il vole sur 4 cases. L'escadron doit garder une LoS sur la cible pendant toute la visée sous peine de rater la reconnaissance. S'il termine la visée, la reconnaissance est réussie.

En terminant avec succès la reconnaissance, l'escadron peut s'échapper ou sortir de la carte. Dans ce cas, il marque les VP correspondant à la valeur imprimée de la cible.

15.2.2 Mission d'Escorte

Résumé. Les escortes volent avec ou près des bombardiers, se déplaçant à la même allure. A l'approche de la cible, elles attendront en tournant en rond pendant que les bombardiers s'exposent au tir de la flak et effectuent leurs bombardements. Après l'attaque, les escortes reprennent leur position près des bombardiers.

Le comportement normal d'escorte s'applique [9.2.2]. Cependant, si les bombardiers escortés changent d'altitude [15.2.1] ou volent selon leur profil, les escortes changent d'altitude pour se conformer aux bombardiers.

Une fois par scénario, lors de la Phase Administrative, toutes les escortes d'une formation de bombardiers peuvent, en même temps, passer en mission de balayage. Elles pourront reprendre leur mission d'escorte lors de tours ultérieurs, selon 9.2.2. Les escortes passant en mission de balayage peuvent tourner en rond selon 15.2.3. Cependant, elles ne lancent pas de dé pour déterminer quand elles arrêtent de tourner en rond. A la place, elles arrêtent de tourner en rond si l'un des trois déclencheurs suivants s'applique :

(1) L'escadron rentra à la base [9.2.6].
(2) L'escadron verrouille un ennemi et se déplace pour l'attaquer [7.2].
(3) Les bombardiers terminent leur attaque et les escortes se déplacent par le chemin le plus court pour reprendre la position d'escorte des bombardiers [9.2.2]

Note. Comme les escortes se déplacent avant les bombardiers, elles peuvent piquer pour anticiper le mouvement de piqué des bombardiers.

Note. Utilisez l'option de passer en mission de balayage pour que les escortes puissent tourner en rond hors de portée de la flak pendant que les bombardiers vont bombarder, de manière à ne pas être affecté par la flak.

15.2.3 Missions de Balayage

Résumé. Les escadrons en mission de balayage volent habituellement au-dessus et devant le gros de la force d'attaque. Leur boulot consiste à déblayer le chemin pour les bombardiers ou à fournir une couverture contre les intercepteurs à haute altitude. A proximité de la cible des bombardiers, ils se mettront à tourner en rond pendant un moment avant de faire demi-tour et de rentrer à la maison. S'ils sont alertés de la présence d'ennemis, ils peuvent continuer à balayer, engager les ennemis verrouillés, ou rentrer à la maison.

Le comportement normal en balayage s'applique [9.2.3]. Cependant, plutôt que de voler vers le bord de carte opposé, ces unités se déplacent jusqu'à ce que leur joueur décide de les faire tourner en rond [8.3.1].

Au début de chaque Phase de Mouvement après qu'un escadron ait commencé à tourner en rond, on lance un dé. Sur 1-3, il rentre à la base [9.2.6]. Sinon, il continue de tourner en rond. Si l'escadron fait partie d'un escadron, tous les escadrons agissent de même, que ce soit pour tourner en rond ou pour rentrer à la base.

Un escadron tournant en rond et se verrouillant sur un ennemi est libéré de tous les besoins de tourner en rond pour le reste du jeu.

Plutôt que de tourner en rond, les escadrons en mission de balayage peuvent mitrailler des unités de surface (15.3.7]. Ils sont alors libres de se déplacer pourvu qu'ils restent dans les 5 cases d'une cible de surface ennemie, comme indiqué en 15.2.1.1. Ils rentrent à la base une fois leurs munitions '*depleted*'.

15.2.4 Chasseurs-Bombardiers

Les chasseurs transportant des bombes se comportent comme des bombardiers jusqu'à ce qu'ils aient largué leurs bombes ou qu'ils s'en soient débarrassées. Cependant, contrairement aux bombardiers, les chasseurs-bombardiers peuvent tenter de verrouiller des escadrons ennemis. Ils deviennent Alertés [7.1] dès qu'ils ont été attaqués par des chasseurs ennemis.

Les chasseurs-bombardiers peuvent se débarrasser de leurs bombes pendant le mouvement s'ils deviennent Alertés ou s'ils ont verrouillé un escadron ennemi. Ils peuvent aussi s'en débarrasser suite à un combat aérien. Un chasseur-bombardier n'ayant plus de bombes fonctionne comme un escadron en mission de balayage et peut mitrailler au sol [15.2.3, 15.3.7] (EXCEPTION : Les chasseurs en mission reco [15.2.1.2] ne transportent pas de bombes. Ils se comportent néanmoins comme des bombardiers pendant le scénario).

PHOTO. Un Typhoon armé de bombes s'en prend à des navires. Contrairement aux bombardiers en piqué, qui foncent à la maison une fois le bombardement effectué, les chasseurs-bombardiers sont préparés à rester à basse altitude et à mixer les passes combinant largage de bombes, tirs de roquettes ou rafales de canons.

15.2.5 Positionnement d'Attaque

Tous les comportements des sections précédentes considèrent que les bombardiers volent droit vers la colonne de la cible puis commencent leur attaque dès qu'ils en sont assez proches. Sinon, les bombardiers (et leurs escortes) peuvent dépasser la colonne de la cible, faire demi-tour et bombarder dans la direction opposée.

Tous les bombardiers n'ont pas besoin de faire ainsi. Certains peuvent attaquer en venant de la gauche, d'autres en venant de la droite.

15.3 PROFILS DE BOMBARDEMENT

Le profil de bombardement décrit comment un bombardier doit voler avant de larguer ses bombes. Un profil, et ses prérequis de visée, peut se dérouler sur plus d'un tour. Il existe différents profils pour différents types d'attaques et différentes armes.

Ces prérequis décrivent les conditions permettant tel profil de bombardement d'être utilisé. Un profil ne peut être utilisé s'ils ne sont pas remplis. Les prérequis peuvent n'être permis qu'à certaines classes d'avions, ou à des avions ayant certaines capacités particulières, ou dans certaines conditions. Le joueur peut choisir son profil, à condition que les prérequis le lui permettent.

Les instructions de visée indiquent ce qui doit être fait pendant le profil pour compléter la visée. Si la visée demande au bombardier de voler 'un parcours', alors il doit voler en ligne droite jusqu'au moment où il largue ses bombes pour compléter sa visée. Echouer sa visée signifie que l'attaque subira la pénalité '*no aim*'.

Exemple. Un escadron est en profil de bombardement en piqué. Il commence à l'altitude 2 et pique jusqu'à l'altitude 0. Cela ne remplit pas le minimum requis de 4 niveaux d'altitude, aussi le bombardement en piqué se fera avec la pénalité '*no aim*'.

Pendant son profil, les bombardiers doivent se déplacer de tout leur potentiel de mouvement si possible. Il est interdit de tourner en rond. Ils peuvent obtenir le bonus de 1 MP pour piquer [8.2].

Quand le profil parle d'être au-dessus de la cible, cela signifie que le bombardier occupe la même colonne que la cible à une altitude supérieure ou égale.

Note. Comme le bombardement est résolu avant le combat aérien, les intercepteurs doivent attaquer les bombardiers lors d'un tour précédent celui où le bombardement a lieu.

L'escadron largue ses bombes quand le profil est terminé. On retire le marqueur *Bomb load* de sa piste et on le place sur la cible. Si les bombes sont larguées au milieu d'un mouvement, l'escadron termine son mouvement. On résout l'attaque lors de la Phase de Combat après l'attaque des flaks mais avant tout combat aérien.

15.3.1 Bombardement Horizontal

Prérequis. Tous les avions peuvent bombarder horizontalement.

Visée. Pour viser, un bombardier doit voler un parcours d'un certain nombre de cases sans changer d'latitude ou de direction. Ce nombre de cases dépend de son type de viseur de bombardement :

T	1 case
V	2 cases
G	4 cases

Profil. Pour effectuer un bombardement horizontal, le bombardier vole vers la cible à n'importe quelle altitude sans en changer ni changer de direction.

Une fois au-dessus de la bombe, il largue ses bombes.

15.3.2 Bombardement en Piqué

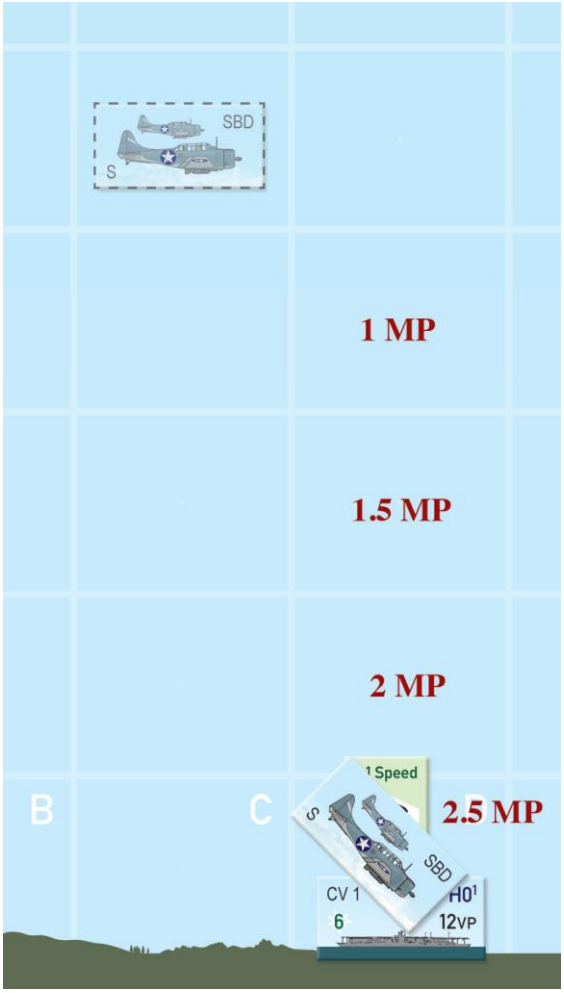
Prérequis. Seuls les avions ayant des freins de piqué [3.3] peuvent bombarder en piqué. Ils doivent avoir une LoS [4.6] sur la cible avant de commencer à piquer sous peine de ne pas pouvoir attaquer.

Visée. Pour viser, le bombardier doit piquer sur au moins 4 cases.

Profil. Un bombardement en piqué commence au-dessus de la cible ou dans la colonne adjacente, à une altitude comprise en 2 et 10. Le bombardier change de direction pour permettre le piqué, puis pique directement à l'altitude 1 ou 0 sans changer de direction. S'il commence dans la colonne adjacente, il doit, à un moment donné, entrer dans la colonne de la cible.

En atteignant l'altitude désirée au-dessus de la cible, il largue ses bombes.

Il n'est pas permis de faire un combat aérien contre un escadron bombardant en piqué sur au moins 2 niveaux d'altitude en accord avec un profil de bombardement piqué.



Exemple. Un escadron de SBD est en profil de bombardement en piqué. Il commence à l'altitude 4, obtenant le bonus de 1 MP pour le piqué, et pique jusqu'à l'altitude 1. Lors du piqué vertical dans la colonne de la cible, il obtient 0.5 MP par case parcourue. Il ne peut pas dépenser le dernier demi MP, mais c'est OK car il ne lui est pas possible de dépenser tout son potentiel de MP.

Comme il a effectué un profil de bombardement en piqué et qu'il a piqué de 4 niveaux d'altitude, le SBD ne peut pas être attaqué en combat aérien.

Note. Une fois engagé dans le piqué, les chasseurs sans freins de piqué ne peuvent pas attaquer les bombardiers en piqué sans les dépasser. Dans le jeu, ceci est représenté par l'impossibilité de les engager en combat aérien.

15.3.3 Bombardement Incliné

Prérequis. Les chasseurs-bombardiers et bombardiers en piqué peuvent bombarder en incliné. Les autres classes peuvent bombarder en incliné si elles sont équipées de freins de vitesse [3.3]. L'escadron doit avoir une LoS sur la cible avant de commencer à piquer sous peine de ne pas pouvoir attaquer.

Visée. Pour viser, le bombardier doit piquer sur au moins 3 cases.

Profil. Un bombardement incliné commence soit au-dessus soit adjacent à la cible, à une altitude comprise entre 2 et 10 niveaux. On change de direction pour permettre le piqué, puis on pique directement à l'altitude 1 ou 0 sans changer de direction. S'il on commence dans la colonne adjacente, l'escadron doit, à un moment donné, se trouver dans la colonne de la cible.

Une fois l'altitude désirée atteinte (1 ou plus haut) au-dessus de la cible, l'escadron largue ses bombes.

15.3.4 Bombardement en Plané

Prérequis. Tous les avions, hormis les bombardiers lourds, peuvent faire des bombardements en plané. L'escadron doit avoir une LoS [4.6] sur la cible avant de commencer à piquer sous peine de ne pas pouvoir attaquer.

Visée. Pour viser, le bombardier doit piquer sur exactement 2 cases.

Profil. Un bombardement en plané commence à deux colonnes de celle de la cible, à une altitude 2 ou 3. L'escadron vole vers la cible, piquant d'un niveau (seulement) par case parcourue. Cela signifie que si l'escadron commence à l'altitude 3, il entrera dans la colonne de la cible à l'altitude 1 ; s'il commence à l'altitude 2, il entrera dans la colonne de la cible à l'altitude 0.

Une fois au-dessus de la cible, l'escadron largue ses bombes.

15.3.5 Torpillage

Prérequis. Seuls les avions ayant la capacité de torpilles [3.3] peuvent torpiller. L'escadron doit transporter une charge de torpilles [15.1] ; on place un marqueur *torpedo load*. Les torpilles n'attaquent qu'au-dessus de la mer et uniquement les navires [4.1, 14.0].

Visée. Pour viser, le bombardier doit voler un parcours d'au moins 2 cases au-dessus de la mer à l'altitude 0 sans changer d'altitude.

Profil. Pour torpiller, le bombardier vole droit sur la cible à l'altitude 0 sans changer d'altitude ou de direction. Les escadrons ne peuvent pas se séparer pendant le profil d'un torpillage [9.3].

Une fois adjacent ou au-dessus de la cible (au choix du joueur), le bombardier largue ses torpilles. On place alors le marqueur *Torpedo load* sur la cible. Un torpillage depuis une case adjacente applique la pénalité longue distance d'un bombardement [15.4].

La valeur de bombe utilisée pour un torpillage est toujours de 20 (on ignore la valeur de bombardement de l'avion). Le modificateur de torpillage indiqué sur l'ADC [3.3] est appliqué à l'attaque [15.4].

Note. Le modificateur de torpillage simule la fiabilité et l'efficacité des torpilles. Les torpilles américaines étaient de notoriété peu fiables au début de la guerre.

15.3.5.1 Torpillage Lent

Si la torpille est lente (*Slow*), on place un marqueur *Slow* sur l'escadron pendant la visée [3.3.1]. A ce moment, l'escadron se déplace d'un MP par tour. On retire ce marqueur au début de la Phase de Mouvement qui a suivi le torpillage.

Note. Les torpilles lentes n'avaient pas de '*air tails'* qui leur donnaient une grande vitesse.

15.3.6 Attaque à la Roquette

Note. Les roquettes étaient des armes très précises, mais à la charge explosive plutôt faible, les rendant moins efficaces contre des cibles bien protégées ou contre des infrastructures.

Prérequis. Seuls les avions ayant la capacité ATGR [3.3] peuvent attaquer à la roquette. L'escadron doit transporter un marqueur *ATGR load* [15.1].

Visée. Pour viser, le bombardier doit voler dans la case de la cible ou sur une case adjacente à une altitude 0.

Profil. Pour attaquer à la roquette, le bombardier vole dans la case de la cible ou sur une case adjacente à l'altitude 0 sans changer de direction. Il ne peut piquer de plus d'un niveau d'altitude pendant le mouvement.

Une fois dans la case de la cible ou adjacente à elle et à l'altitude 0, il attaque. On place le marqueur *ATGR load* sur la cible. Une attaque à la roquette depuis une case adjacente applique la pénalité longue distance d'un bombardement [15.4].

La valeur de bombardement utilisée est celle indiquée à côté de la capacité ATGR. Elle est réduite de moitié contre un aérodrome, un pont, un bunker, une usine ou un port.

15.3.7 Mitraillage au Sol

Prérequis. Les escadrons doivent être en mission de mitraillage ou de balayage. Seuls les avions ayant une puissance de feu peuvent mitrailler. Il n'est pas nécessaire d'avoir une charge de bombes. Cependant, si ses munitions sont '*depleted*', il ne peut pas mitrailler.

Visée. Pour viser, l'escadron doit voler dans la case de la cible.

Profil. Pour mitrailler, l'escadron vole dans la case de la cible sans changer de direction. Il ne peut piquer de plus d'un niveau d'altitude pendant le mouvement.

Une fois dans la case de la cible, le mitraillage a lieu. Contrairement aux bombardements classiques, on n'utilise pas de charge de bombes. La valeur de bombardement utilisée est égale à 1 plus la puissance de feu de l'escadron (pour les effets des nacelles de canon sur la puissance de feu, vois 13.5.6).

Après le mitraillage, on place un marqueur *low ammo* (ou on retourne ce marqueur côté *depleted*) sur la piste de l'escadron (même pour une classe pour laquelle on ne place pas de tel marqueur [10.7.2]).

Exemple. Si la puissance de feu du bombardier est égale à 0, la valeur de bombardement est égale à 1. Pour une puissance de feu de 2, la valeur de bombardement est de 3.

15.3.8 Roquettes et Mitraillage

Il est possible de combiner une attaque à la roquette et un mitraillage dans la même attaque si l'escadron remplit les prérequis des deux attaques. Dans ce cas, on effectue une attaque à la roquette [15.3.6] dont la valeur de bombardement est augmentée de celle du mitraillage [15.3.7]. On place un marqueur *low ammo* de manière normale.

15.4 RESOLUTION DES BOMBARDEMENTS

Note. Le système de bombardement couvre tant de situations et résultats possibles que les joueurs doivent interpréter ce qui arrive. Toutes les bombes d'un escadron ne vont pas toucher la cible. Et de celles qui la touchent, certaines ne vont pas frapper de point vital.

On peut considérer qu'un résultat de 100% signifie qu'une partie critique de la cible a été touchée : Un magasin de munitions d'un navire ou le pont d'un porte-avion, la tour de contrôle d'un aérodrome ou le groupe de commandement d'une unité de chars.

Un résultat de 50% représente un coup au but efficace ou une bonne concentration de bombes sur la cible. Peut-être que des parties vitales ont été touchées, mais pas assez pour que cela soit catastrophique.

Enfin, des résultats moindres peuvent indiquer que les bombes ont frôlé la cible, l'ont frappé là où elle est le mieux blindé, ou n'a touché que des systèmes peu importants.

Pour résoudre un bombardement, le joueur bombardant doit :

(1) Lancer un dé sur la Table de Bombardement pour déterminer le pourcentage de bombes ayant touché.
(2) Déterminer le nombre de dégâts marqués selon le pourcentage obtenu fonction de la charge de bombes.

On lance 2 dés et on modifie le total comme l'indique la Table de Bombardement. On se réfère à la Table de Modificateur d'Altitude pour déterminer le modificateur pour le viseur de bombardement, selon l'altitude à laquelle l'attaque a été faite. On utilise le total final modifié sur la table de Bombardement pour trouver le pourcentage de dégâts.

Après avoir déterminé ce pourcentage, on calcule les coups aux but ainsi : On multiplie la valeur de bombardement de l'escadron par le pourcentage obtenu et on arrondi à l'entier inférieur [1.2] (il est possible d'arrondir à 0). Le résultat est le nombre de dégâts de bombardement infligés.

La valeur de bombardement des patrouilles et des escadrons désorganisés est réduite de moitié avant de la multiplier par le pourcentage.

La règle 14.1.1 décrit les effets des dégâts de bombardement sur les unités de surface.

15.5 BOMBARDEMENTS SPECIAUX

15.5.1 Attaque '*Anvil*'

Une attaque *Anvil* est un torpillage [15.3.5] lancé par au moins deux escadrons lors du même tour contre le même navire.

On applique le modificateur *Anvil* au torpillage d'un escadron (au choix de l'attaquant). Il ne s'applique pas aux autres escadrons.

Note. Cette attaque, en français, pourrait s'appeler 'entre le marteau et l'enclume'. En effet, ce type d'attaque demande qu'une partie des avions torpilleurs attaquent à 90° par rapport aux autres avions torpilleurs visant la même cible. Ainsi, quelque soit la direction prise par le navire pour esquiver les torpilles, une partie d'entre elles frappera forcément sur sa largeur.

15.5.2 Attaques Suicides

Note. Cette règle fait référence à la tendance japonaise d'envoyer des avions endommagés s'écraser sur la cible. Ce n'est pas une attaque kamikaze (voir ci-après).

Si un bombardier japonais ayant un marqueur *straggler* bombarde une cible à l'altitude 0 ou 1, son joueur peut décider de faire une attaque suicide, avant de lancer les dés. On retourne le marqueur *straggler* côté *loss* et on augmente sa valeur de bombardement de 1.

15.5.3 Attaques Tokko

Note. Les unités Tokko, ou 'unités spéciales d'attaque', furent connues sous le nom de kamikaze par les Américains pour les attaques suicides contre les navires.

Seuls les escadrons japonais dont le scénario indique que ce sont des unités Tokko peuvent faire des attaques Tokko.

Une fois qu'elles ont commencé un profil de bombardement, les unités Tokko ne peuvent plus être brisées. Elles ignorent tout niveau de désorganisation au-delà du premier.

Pour faire une attaque Tokko, l'unité effectue un profil de bombardement qui lui permettrait de larguer ses bombes à l'altitude 0. Les avions en attaque Tokko peuvent bombarder en piqué même s'ils n'en ont normalement pas le droit. Plutôt que de larguer des bombes, c'est tout l'escadron qui tente de se crasher sur la cible et qui est ainsi retiré du jeu.

On applique le modificateur d'attaque Tokko quand on résout le bombardement (plutôt que le modificateur de bombardement en piqué si on fait un bombardement en piqué).

On augmenter la valeur de bombardement de 1 par avion restant dans l'escadron au moment de l'attaque. Ce nombre est égal à la valeur de pertes max de l'escadron (ou de la patrouille) moins les pertes indiquées sur son afficheur (les trainards NE COMPTENT PAS dans ce cas).

Exemple. Un A6M3 fait une attaque Tokko contre un porte-avion américain. La valeur de bombardement de l'escadron est de 5. Au moment de l'attaque, la valeur max de pertes de l'escadron est de 8 et l'escadron a subi 5 pertes suite aux attaques de chasseurs et de la flak, ce qui le désorganise. Son attaque lui donne un résultat de 25% et il est immédiatement éliminé.

La valeur de bombardement est de 3 du fait de la désorganisation. Cependant, elle est augmentée de 3, ce qui correspond au nombre d'avions restants dans l'escadron. On multiplie 6 par 25% et en arrondissant le résultat, on trouve un résultat final de 2 dégâts sur le CV.

16.0NOTES DU CONCEPTEUR

Inspirations. La première source d'inspiration pour *Wing Leader* est le jeu d'escarmouche sur figurines de Mike Spick, publié à l'origine

dans les numéros d'avril, mai et juin 1977 de *l'Airfix Magazine*. Il a plus tard étendu ce jeu dans son livre *Air Battle in Miniature* (Patrick Stephens Limited, 1978), l'un des manuels classiques de conception de wargame.

Une autre grande source d'inspiration sur l'étude de la guerre illustrée d'Alfred Price : *World War II Fighter Conflict* (Macdonald and Jane's, 1975) et *The Bomber in World War II* (Macdonald and Jane's, 1976). Ces livres soulignaient succinctement la guerre aérienne et les fondamentaux de la conception des avions de combat.

Finalement, Mention honorable au livre d'Anthony Williams et d'Emmanuel Gustin, *Flying Guns of World War II* (Airlife, 2003). Leurs formules pour le calcul de la puissance des armes est à l'origine des valeurs de puissances de feu utilisées dans le jeu

Wing Leader est un jeu sur l'interception, le bombardement et les opérations aériennes de grande envergure. Il se focalise sur une échelle au-dessus du combat tournoyant habituel.

Plusieurs idées sont sous-jacentes au concept.

(1) *Wing Leader* est un jeu sur l'interception de raids. Comme les raids volent sur de longues distances en ligne droite vers leurs cibles, nous avons réduit la géométrie d'un raid à deux dimensions : l'axe longé par le raid, et son altitude. Toutes les interceptions ne sont en fait que des poursuites ou des collisions.

(2) La performance des moteurs plutôt que celle des cellules se révéla décisive dans la guerre aérienne. Le jeu montre comment la technologie alliée en matière de moteur a surpassé celle de l'Axe dans le développement de moteurs fonctionnant à haute altitude. La conception des moteurs allemands était arrivée en bout de course alors que les Alliés perfectionnèrent les moyens de booster la puissance de moteurs grâce à turbo-chargeurs. Le Japon et l'Italie souffrirent de moteurs inadéquats pendant toute la guerre et furent dépendants des moteurs allemands construits sous licence pour améliorer la performance de leurs cellules. Dans ce premier volume, situé au début de la guerre, les différences en performance étaient mineures, mais elles seront bien plus prononcées dans le second volume qui traitera de la fin de la guerre ;

(3) Les formations de chasseurs étaient fragiles et avaient tendance à éclater en combat. Plus d'un vétéran m'a dit comment il fut embringué dans un combat pour se retrouver soudainement seul dans un ciel vide. Une fois engagés, les escadrons avaient une courte durée de vie avant de perdre toute efficacité et de devoir rentrer à la maison. La décision d'engager un escadron est donc très importante.

(4) Le débat d'avant-guerre sur la domination de la vitesse sur la manœuvrabilité en combat aérien fut gagné par les tenants de la vitesse dès que les forces aériennes furent testées au combat. Ce qui désavantagea le Japon et l'Italie qui investirent massivement dans des avions légers et agiles aptes au combat tournoyant. Les attaques de type *hit-and-run* devinrent rapidement plus courantes que les combats tournoyants.

(5) Bien que la protection des avions s'améliora dès le début de la guerre avec l'adoption de protections pour le pilote et de réservoirs auto-obturant, leur survie ne s'améliora pas radicalement par la suite (à part quelques avions exceptionnels comme l'IL-2 ou le Fw 190A-8 'Sturmbock'). Ce furent plutôt la puissance de destruction des avions qui fit de grands bonds en avant. Cela se verra surtout avec le second volume de ce jeu mais on peut déjà le voir dans le premier volume avec le remplacement de mitrailleuses comme arme principale par des canons tirant des obus explosifs.

(6) Un facteur aussi décisif que la performance fut l'entrainement et la doctrine des équipages aériens. Ici, la Luftwaffe et l'aviation navale japonaise tinrent le haut du pavé au début de la guerre et furent supérieures dans les nombreux scénarios présentés dans le premier volume. Dans le second volume, nous voyons la qualité des équipages

allemands et japonais décliner, en partie à cause des pertes mais principalement du fait d'un entrainement inadéquat et d'un manque d'heures de vol. En comparaison, les programmes d'entrainement luxueux des Alliés écraseront des aviateurs superbement entrainés et préparés à temps pour les dernières années de la guerre.

Seul le nombre d'*Experten* qu'aura la Luftwaffe sera un avantage à la fin de la guerre, étant constamment au combat. Cependant, il faut remarquer que les pilotes allemands ayant plus de 100 victoires commencèrent presque tous leur carrière avant l'été 42 au moment où la demande de pilotes fit que les programmes d'entrainement de la Luftwaffe se relâchèrent.

Comme la Luftwaffe, les *Experten* japonais continuèrent le combat tout au long de la guerre. Cependant, les mers du Pacifiques et la jungle avalèrent les pilotes qui s'éjectaient dans une plus grande proportion que pour la Luftwaffe.

(7) Dans *Wing Leader*, les conditions de départ d'un engagement aérien relèvent souvent du jeu d'échec. L'altitude est souvent la dimension décisive pour les mêmes raisons que ce fut le cas historiquement. Les avions plus hauts pouvaient convertir leur avantage d'altitude en vitesse tout en prenant avantage de leur position en attaquant dans le soleil.

(8) Bien que les combats tournoyants obéissent à la loi des revenus réduits quand le nombre d'avions augmente (le résultat n'est pas proportionnel aux moyens engagés), les gros bataillons tiennent toujours le haut du pavé. Les Balbos étaient fragiles et difficiles à manier. Cependant, il se trouve que les petites formations furent efficaces.

(9) Le bombardement aérien était difficile à réaliser. Une bonne précision ne s'acquérait qu'à faible altitude, y compris pour une attaque en piqué ou en incliné. Cependant, la quantité est une qualité. Le bombardement à haute altitude pouvait obtenir des résultats grâce à la masse de bombes déversées près de la cible. Même si un petit pourcentage de bombes ne touchait, leur nombre était tel qu'elles pouvaient infliger pas mal de dégâts. Les mécanismes de bombardement essayent de recréer cette dynamique.

(10) Bien que le bombardier en piqué atteint des niveaux de précision jamais égalés, la flexibilité du chasseur-bombardier, sa capacité à se défendre et son coût relativement faible en fit un outil de soutien tactique bien plus attractif.

CREDITS

Conception et Graphismes. Lee Brimmicombre-Wood

Directeur Artistique et Conception du Packaging. Rodger B. MacGowan

Coordination de la Production. Tony Curtis

Graphisme des Avions. Lee Brimmicombe-Wood et Ian Wedge

Graphisme de la Couverture. Antonis Karidis

Publieurs. Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

Module VASSAL. Allan Cannamore

Playtesteurs Alpha. Andrew Brazier, Gordon Christie, James Crate, Chris Milne, Andy Parsons

Playtesteurs Beta. Mark Barker, Ian DeArdo, Eric Hartman, Tom Hilder, Tom Kassel, Jeff Komives, Joe Kundlak, Ken, Legg, Chris Nelson, Steve Paul, Todd Quinn, Jon Robinson, Craig Simms

Relecture. Ron Artigues, Hans Korting, Karl Mueller, Jan Stolarek

Traduction Française. Marc Adda

Une production *Damn Fine !*

DAMN
FINE!