WING LEADER
AIR COMBAT 1939 – 1945

Rule Book v2.0.2

Livret de Règles v2.0.2

SOMMAIRE

1.0	INTRODUCTION	2	10.0	COMBAT AERIEN	24
2.0	MATERIEL	3	11.0	ECHAPPEE	31
3.0	ESCADRONS	6	12.0	FIN DU JEU	31
4.0	ENVIRONNEMENT	9	13.0	WING LEADER AVANCE	33
5.0	MISE EN PLACE	11	14.0	UNITES DE SURFACE	36
6.0	SEQUENCE DE JEU	13	15.0	BOMBARDEMENT	40
7.0	APPRECIATION DE LA SITUATION	15	16.0	INDEX	46
8.0	MOUVEMENT	16	17.0	NOTES DU CONCEPTEUR	48
9.0	COMMANDEMENT & CONTRÔLE	19	18.0	CREDITS	49

GMT Games LLC • P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308, USA • wwwGMTGames.com #1612

1.0 INTRODUCTION

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

Série Wing Leader. Wing Leader est une série de jeux. Le premier volume, *Wing Leader : Victories 1940-1942*, couvre les avions et batailles clés du début de la guerre, et le second volume, *Wing Leader, Supremacy 1943-1945*, amène la série jusqu'à la fin de la guerre. D'autres extensions boucheront les trous dans l'inventaire des avions et ajouteront de nouvelles batailles.

L'unité de base dans *Wing Leader* est l'escadron ou la patrouille. Contrairement aux jeux de combat aérien classiques, où la surface 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.

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 et exemples de règles. On y trouve aussi des notes de conception décrivant les raisons des choix pris pour ces règles. Pour des questions de pagination de la VF, 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 Éditions des Règles

La série *Wing Leader* utilise un système de règles commun à tous les volumes. Cette version incorpore des changements remplaçant les éditions précédentes des règles.

Living Rules. Les changements de règles importants par rapport à la v1.0 seront indiqués par un '♦'.

Le livret que vous tenez entre les mains est mis à jour régulièrement, incorporant les errata et clarifications. Les changements de texte par rapport à l'édition v2.0 sont marqués en bleu.

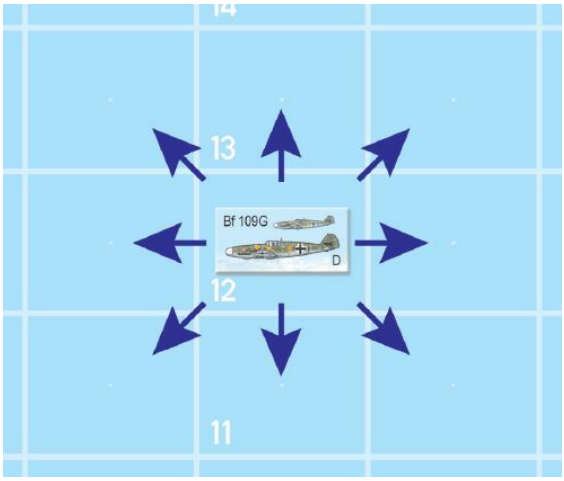
Les 'Living rules' avec les changements et corrections peuvent se trouver sur www.gmtgames.com.

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 un minimum de termes anglais, mais s'y réfèreront au besoin. Ce glossaire est organisé comme la VO, ce qui explique qu'il n'est pas dans l'ordre alphabétique en VF.

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



Exemple. Les flèches pointent les 8 cases adjacentes à cet escadron de Bf 109G qui est en vol horizontal.

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. Escadron de chasseurs conscient de la présence d'ennemis. Son opposé est Non Alerté.

Disponible. Escadron de chasseurs n'étant pas brisé ET n'occupant pas la même case qu'un escadron ennemi non brisé l'ayant verrouillé. Un escadron de chasseurs brisé ou occupant la même case qu'un escadron ennemi non brisé et l'ayant verrouillé est Indisponible.

Vitesse et Virage Basiques. 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 par le fait de grimper ou de piquer (voir aussi Vitesse et Virage de Combat).

Bombardier. Escadrons ayant un marqueur de mission de Bombardement.

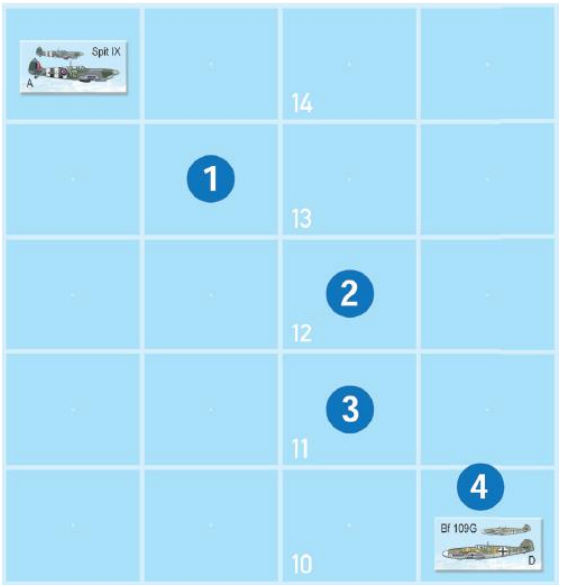
Brisé [*Broken*]. Escadron ayant perdu son potentiel, étant dispersé dans le ciel ou ayant été neutralisés. Le contraire est Non Brisé.

Grimper [*Climb*]. Escadron augmentant son altitude.

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

Désorganisé [*Disrupted*]. Escadron ayant perdu de sa cohésion et dont quelques avions sont rentrés à la maison, ce qui complique 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 celle de départ.



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

Piquer [*Dive*]. Escadron perdant de l'altitude.

Ennemi. Escadrons et unités de surface appartenant à l'adversaire. On traitera le bord de carte adverse comme le bord de carte ennemi (voir aussi Ami).

Chasseurs. Escadrons de chasseurs en mission d'escorte (*Escort),* de balayage (*Sweep*) ou d'interception (*Intercept*).

Chasseurs-Bombardiers. Escadrons de chasseurs transportant des charges de bombes et ayant des marqueurs de mission de Bombardement. Ils commencent le scénario en tant que bombardiers et peuvent devenir des chasseurs au cours du scénario.

Patrouille [*Flight*]. Voir Escadron.

Formation. Pour être 'en formation', les escadrons amis 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. Les formations peuvent être constituées de longues lignes d'escadrons adjacents.

Ami. Escadrons et 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. Ordre dans lequel les escadrons sont déplacés sur la carte.

Vol Horizontal. Escadron faisant face au bord de carte gauche ou droit et ne pointant pas vers le haut ou le bas dans le but de grimper ou piquer au prochain mouvement.

Ligne de Vue [*Line of Sight*]. 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.

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

Perte [*Loss*]. Avion descendu. Bien que les unités soient de la taille d'un escadron, le jeu prend en compte les pertes d'avions individuels.

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

Escadron [*Squadron*]. 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 si cela est spécifié autrement.

Trainards [*Straggler*]. Avion ayant été séparé de son escadron, ce qui le rend vulnérable à une attaque.

Soleil. Les escadrons ennemis dans le soleil sont plus difficiles à verrouiller.

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

Indisponible (*Unavailable*]. Voir Disponible.

Non Alerté [*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 à l'entier le plus proche (zéro est un entier). La décimale 0.5 est toujours arrondie à l'entier supérieur.

Divisions multiples. Quand on doit diviser un nombre plusieurs fois, on arrondit le résultat à chaque division. Ainsi, la moitié de 5 donne 2.5, arrondi à 3. Divisé encore par deux, cela donne 1.5, arrondi à 2.

2.0 MATERIEL

Cette section liste le matériel utilisé dans le jeu.

La boite devrait contenir ce qui suit :

- Livret de règles
- Livret de scénarios
- Carte
- Planches de pions et marqueurs (3 planches dans *WL : Victories* ; 4 planches dans *WL : Supremacy*)
- Cartes de Données d'Avion (ADC – 5 planches dans *WL : Victories* ; 6 planches dans *WL : Supremacy*)
- Aides de jeu (2 pour le combat, 1 pour le bombardement)
- Tableau de Bataille (*WL : Supremacy* uniquement)
- 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 [4.6.1] au cas où des nuages boucheraient la vue.

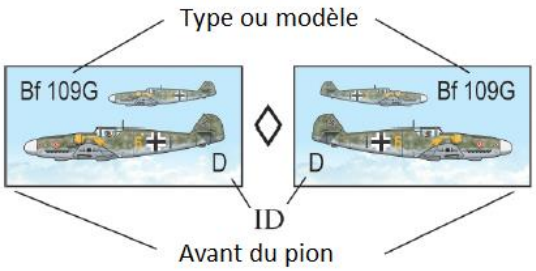
Le bord de carte horizontal situé en bas de la carte est le sol. C'est le 'bas'. Le bord opposé est le 'haut'. Ainsi, la carte montre les mouvements horizontaux d'un bord à l'autre et les mouvements verticaux entre le haut et le bas.

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'à l'altitude 19, qui est la plus haute à laquelle un escadron peut voler sur la carte.

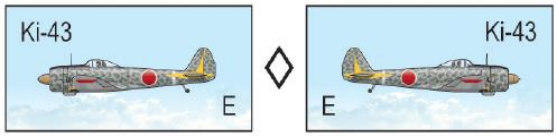
Chaque colonne est indiquée par une lettre, de A à Z. Il est ainsi possible de noter la position d'un escadron sur la carte par un code alphanumérique correspondant à sa colonne et à son altitude : B5, G13, etc. On peut utiliser les cases de la colonne A pour y placer le marqueur de tour [6.0].

Dans certains scénarios, on peut trouver des terrains et des conditions météo sur la carte [4.0].

Pions d'Escadron. Ces pions montrent des silhouettes d'avion vues de profil. Elles indiquent la taille de l'unité. Les pions n'ayant qu'une silhouette d'avion sont des patrouilles (*Flight*) ; ceux avec deux silhouettes sont des escadrons (*Squadron*).



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



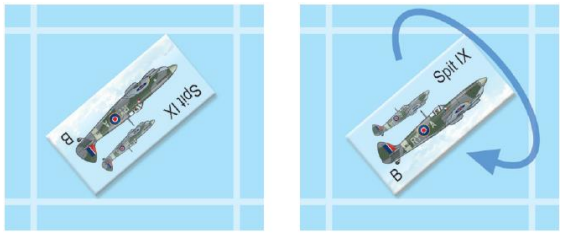
Exemple. Les pions de patrouille n'affichent qu'un avion, plutôt que deux comme ceux des escadrons.

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

Note. Comme moyen mnémotechnique, les lettres A à S des escadrons et patrouilles sont réservées aux chasseurs, les lettres T à Z aux bombardiers (bien qu'il existe des bombardiers ayant un ID allant de A à S).

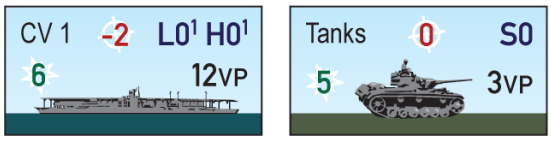
Si des pions du même type d'avion ont des ID identiques, il est probable que ce soit parce qu'ils représentent des variantes de schémas de couleur comme des camouflages tropicaux ou tempérés.

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 ç'est bizarre. 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 ***Turn*** indique le tour en cours [6.0]

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].

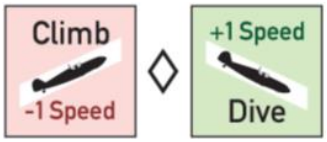
Le marqueur ***Contrail*** indique l'altitude la plus basse pour les trainées [4.4].

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

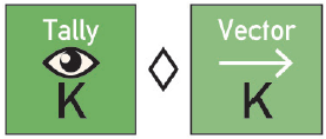
Les marqueurs ***Slow Climb*** indiquent les escadrons qui grimpent mais qui n'ont pas changé d'altitude [8.5.1].

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

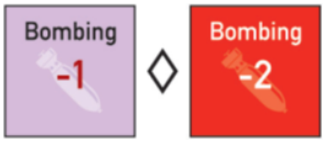
Les marqueurs ***Lufbery*** indiquent les escadrons en formation Lufbery [13.4.3].



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

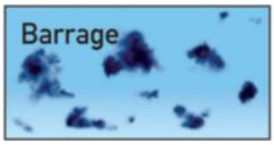


Les marqueurs ***Tally*** indiquent les ennemis qui ont été verrouillés [7.2.1]. L'ID du marqueur indique l'escadron qui l'a verrouillé. Au verso se trouve le marqueur ***Vector*** ayant le même ID [9.2.4].

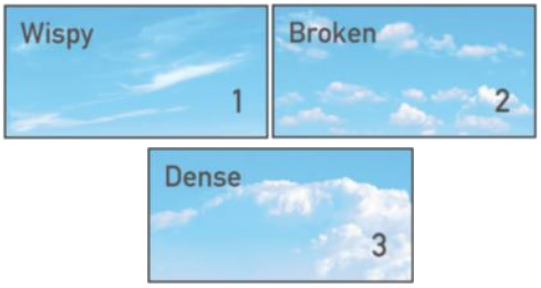


Les marqueurs ***Bombing*** indiquent les effets du tir antiaérien sur les bombardements [14.2.5]. Ils affichent -1 au recto et -2 au verso.

Les marqueurs ***Battle*** indiquent où se déroulent des batailles sur la carte [10.0.1].

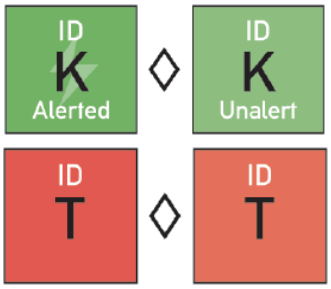


Les marqueurs ***Barrage*** indiquent les zones de flak [14.2.2].

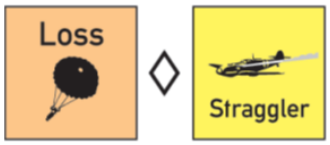


Les marqueurs de nuage indiquent leur présence dans une case [4.5]. Il en existe trois types : ***Wispy*** [Vaporeux], ***Broken*** [Moyen] et ***Dense***.

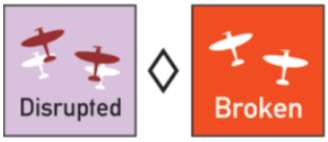
Les marqueurs suivants sont placés sur les tableaux d'escadre :



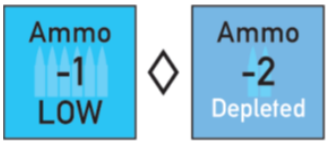
Les marqueurs **ID** sont placés dans le cercle d'une piste du tableau d'escadre pour indiquer à quel escadron cette piste appartient [5.2]. Les **ID** allant de A à S indiquent si l'escadron est alerté (recto) ou non alerté (verso) [7.1]. Les marqueurs **ID** allant de T à Z indiquent simplement la lettre **ID**.



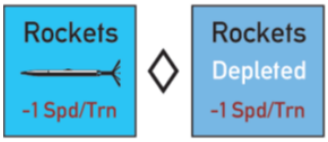
Les marqueurs ***Loss*** indiquent la quantité de pertes subies par un escadron [10.6]. Au verso, les marqueurs ***Straggler***, indiquent la présence d'un trainard dans l'escadron [10.6.1].



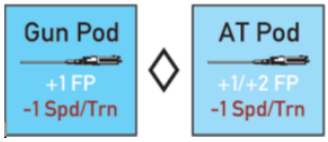
Les marqueurs ***Disrupted*** et ***Broken*** indiquent l'état Désorganisé et Brisé (respectivement) [10.7].



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*) [13.5.3].

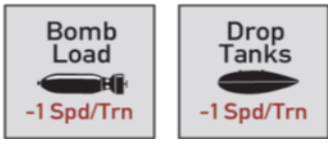


Les marqueurs ***Gun Pod*** et ***AT Pod*** indiquent que l'escadron porte une nacelle de canons [13.5.6].

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

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

Les marqueurs ***Experte*** indiquent la présence d'individus exceptionnels dans l'escadron [5.2.1]. Lles marqueurs ***Wing Leader*** indiquent la présence du chef d'escadre d'une formation de plusieurs escadrons [9.5.1].



Les marqueurs ***Bomb Load*** indiquent que l'escadron transporte des bombes [9.2.1]. Les variantes à ces marqueurs sont les marqueurs ***Parafrag Load***, ***Torpedo Load*** et ***ATGR Load*** [15.1].

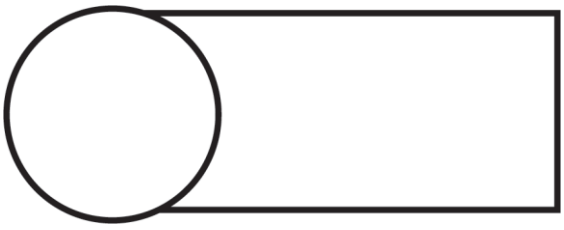
Les marqueurs ***Drop Tank*** indiquent que l'escadron transporte des réservoirs largables [13.2].

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. On y trouve un numéro de version.

Tableau de Bataille [*Battle Display*]. Une nouvelle aide de jeu a été ajoutée pour gérer les cases surchargées d'unités et de marqueurs. Dans ce cas, on les place sur le Tableau de Bataille pour libérer un peu la carte. Il a trois cases pour y placer pions et marqueurs [10.0.1].

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 (pertes, 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 demandera 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. Il représente un groupe d'avions 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 (et parfois un

seul avion, 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, malgré un potentiel théorique de 12. Une patrouille dans le jeu peut être composée de 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' dans son titre est de la classe des bombardiers bien qu'on considère que les Transports soient aussi de la classe des bombardiers dans ce 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.

Modèles et Types. Le FW 190A est un type d'avion. Les FW 190A-4 et FW 190A-8 sont différents modèles de FW 190A. Cependant, ils utilisent les mêmes pions de FW 190A.

Ces deux modèles ont des ADC distinctes. Cependant, l'ADC du FW 190A-4 a des notes au verso pour d'autres modèles, comme le FW 190A-6 à l'armement accru. De même, l'ADC du FW-190A-8 donne les détails du modèle F-8.

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.

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 est un bombardier [9.2.1].

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

Des scénarios peuvent définir des unités de la classe de bombardiers comme des chasseurs en leur donnant la mission d'escorte, de balayage ou d'interception [9.2]. Ces unités n'ont pas de charges de bombes.

Chasseurs-Bombardiers. Les chasseurs en mission de bombardement transportent une charge de bombes ; on les appelle 'chasseurs-bombardiers'. Ils se comportent comme des bombardiers du début du scénario jusqu'au moment où ils ont largué leurs bombes (ou s'en sont débarrassés), auquel cas ils redeviennent des chasseurs en mission de balayage [15.2.4].

Les chasseurs en mission de reconnaissance [15.2.1.2] se comportent comme des bombardiers pendant tout le scénario.

3.3 VALEURS DES AVIONS

Les escadrons ont différentes caractéristiques selon leur modèle d'avion, données sur les ADC. 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 sa date d'entrée 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**). Représente la vitesse de l'escadron en attaque *Hit and Run* [10.5].

Turn (**Virage**). Efficacité de l'escadron lors d'un combat en manœuvre [10.5].

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

Bombes. Représente le chargement en bombes de l'escadron 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 volume de feu et les capacités de destruction des canons. Le jeu

montre les débuts modestes des armes à feu dont l'efficacité augmenta avec la guerre.

Protection. Représente la résistance de l'escadron aux dommages critiques. Certains avions ont deux valeurs [10.6].

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, 10.6].

Note. La valeur de protection reflète l'usage de blindage pour le pilote et des réservoirs auto-obturant. Les avions multi-moteurs bénéficient de la redondance des 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 [15.3.1, 15.4].

Note. La lettre indiquant le viseur de bombardement signifie :

T	Viseur Télescopique (et viseurs de chasseurs)
V	Viseur Vectoriel
G	Viseur Tachymétrique Gyrostabilisé

Défense. Certains avions ont une valeur de défense, sous forme d'un modificateur de dés de 0 ou 1, représentant les armes défensives à bord de l'avion [10.2, 10.5.1, 10.5.2].

Capacités. Certains avions disposent des capacités particulières suivantes, indiquées dans la partie inférieure droite de l'ADC :

AAR. L'escadron peut attaquer avec des roquettes air-air [13.5.3].

ATGR #. L'escadron peut attaquer avec des roquettes air-sol [15.3.6] en utilisant # comme 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].

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

Gyro. L'escadron peut être équipé de viseurs gyro si les règles spéciales du scénario le permettent [13.5.4].

Heavy Gun (#) (Canon lourd). L'escadron est équipé de canons lourds. Le # est la puissance de feu appliquée aux coups au but [13.5.2].

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

Low Drag. (Trainée Faible). L'escadron peut conserver une grande vitesse tout en transportant des bombes [3.3.2].

Rear View (Vue Arrière). L'escadron a une vue arrière améliorée annulant le modificateur d'aspect '*behind*' lors de tests de verrouillage [7.2.1].

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

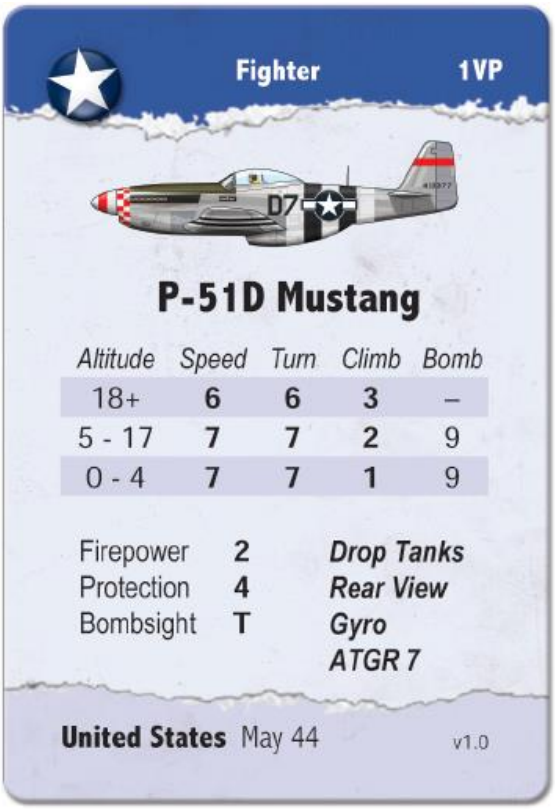
Speed Brakes (Freins de vitesse). L'escadron peut bombarder en pente [15.3.3].

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

Torpedo #. L'escadron peut attaquer à la torpille [15.3.5]. Le # 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 verso de l'ADC donne 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 [3.2].



Exemple. Voici l'ADC du P-51D Mustang.

3.3.1 Effets de l'Altitude sur les Performances

Les valeurs de Vitesse, Virage et Grimpé varient avec l'altitude. L'ADC indique ces valeurs pour les différentes bandes d'altitude. On utilise les valeurs correspondant à la bande occupée par l'escadron.

Il n'y a pas d'altitude maximale pour les avions dans le jeu. Tous les avions peuvent voler jusqu'à l'altitude 19.

Note. Bien que le jeu limite les escadrons à des altitudes

inférieures au niveau 19, la plupart des avions peuvent voler plus haut. Cependant, ces régions du ciel (plus de 10 000 m) étaient rarement utilisées par de grandes formations. Ce serait plutôt les altitudes employées par les avions de reconnaissance. Pour les arrêter, on employait des intercepteurs spécialement adaptés, volant souvent en solo. Le jeu ne simule pas ces batailles à haute altitude.

3.3.2 Valeurs de Vitesse et de Virage

Ces valeurs varient avec l'altitude [3.3.1] 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 ou charge de parafrag [15.1], réservoirs largables [13.2], nacelles de canon [13.5.6] ou roquettes [13.5.3]. (La vitesse n'est pas réduite s'il 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 de base s'appliquent à toutes les situations les impliquant, comme l'initiative [6.1.1], les attaques mutuelles [10.1.2], les combats tournoyants [10.8] et les esquives [13.4.2].

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

Vitesse et Virage de base : Les termes 'vitesse de base' et 'virage de base' apparaissent à de nombreuses reprises dans les règles. Ce sont les valeurs imprimées sur les ADC, modifiées par la règle 3.3.2 pour obtenir une valeur de base. On ne doit pas confondre les valeurs de vitesse et virage de base avec les valeurs de vitesse et de virage de combat utilisées lors de la résolution d'un combat. Les valeurs de combat sont les valeurs de base modifiées selon ce qu'indique l'*Air Combat Table* (et résumée ci-dessous).

Les valeurs de vitesse et virage de combat ne sont utilisées qu'au combat [10.5]. On les obtient en modifiant les valeurs de base par ce qu'indique l'Air Combat table [10.5.1].

Vitesse et Virage de Combat. Les modificateurs de *l'Air Combat Table* s'appliquent aux valeurs de vitesse et virage de base pour obtenir les valeurs de combat :

+1	Par escadron ou patrouille supplémentaire dans le combat [10.2]
+1	Escadron *Veteran* [5.1]
-1	Escadron *Green* [5.1]
-1	Si l'unité est une patrouille et non un escadron [3.1]
-1	Escadron désorganisé ou brisé [10.7]
-1	Se défend en utilisant une 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. On doit prendre en compte l'environnement.

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].

Par défaut, la surface est de la terre. Cependant, des règles spéciales de scénario peuvent spécifier qu'il s'agit de la mer. On y trouve habituellement des navires, et les attaques à la torpille ne se font qu'au-dessus de la mer [15.3.5].

Crashes. Non, vous n'avez pas le droit de crasher vos escadrons ! (les règles pour les Me-163 sont une exception [13.8.2]). Cela signifie que les escadrons à l'altitude 0 et pointant vers le sol doivent tourner avant leur prochain mouvement [8.1.1] pour éviter le crash.

4.2 LE SOLEIL

La direction du soleil est définie par un nombre d'arcs partant de chaque escadron. Ce sont: Horizon Gauche (*Left Horizon*), Supérieur Gauche (*Left Upper*), Au-Dessus (*Above*), Supérieur Droit (*Right Upper*) et Horizon Droit (*Right Horizon*). Le scénario spécifiera dans quel arc se trouve le soleil.

Tableau du soleil : On place le marqueur *Sun* dans le bon arc ci-dessus pour indiquer où il se trouve (supérieur droit ici).

Un ennemi occupant une case située dans l'arc du soleil du point de vue de l'escadron est 'dans le soleil' [4.6.2].

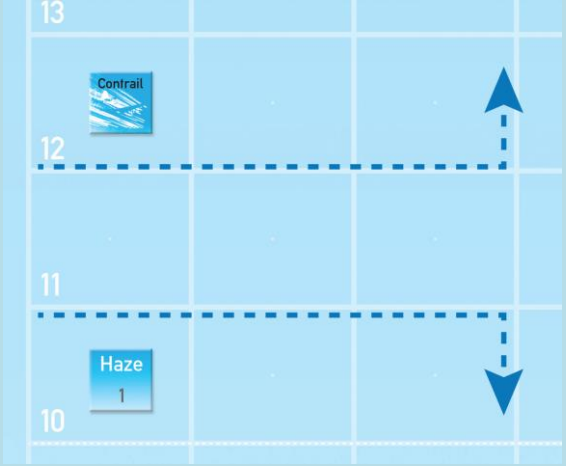
Dans la case D17 de la carte se trouve un afficheur utilisé pour indiquer le quadrant du soleil. Placez le marqueur du soleil dans la case adjacente à l'avion correspondant à l'arc indiqué par le scénario.

4.3 BRUME

La brume est un effet météo présent uniquement quand un scénario le spécifie. On place un marqueur *Haze* 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.



Brume et Trainées. Voici comment les marqueurs *Haze* (brume) et C*ontrail* (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, ou nuages dispersés.

Broken. Couche de nuage avec des trouées.

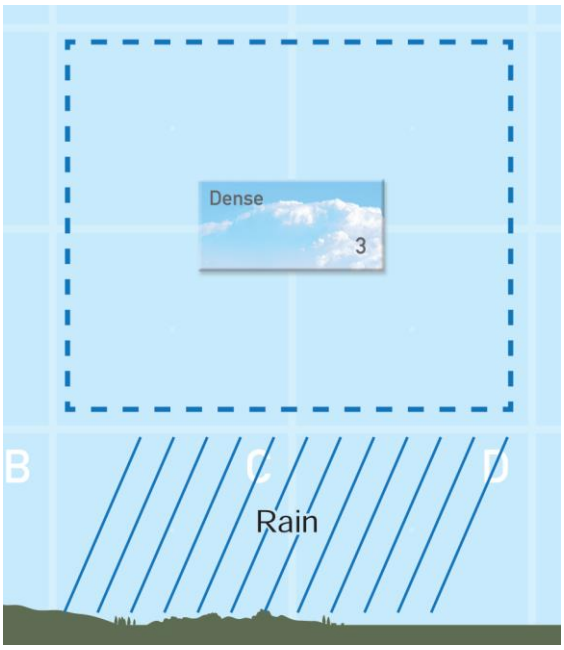
Dense. Couche de nuage uniforme avec d'éventuelles trouées intermittentes.

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.

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, ce scénario peut spécifier qu'il pleut. Dans ce cas, 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

La ligne de vue (LoS) indique si l'environnement affecte les interactions entre les escadrons amis et ennemis. Des effets météo peuvent s'appliquer si la LoS les traverse. Si une LoS vers une cible est bloquée, alors certaines actions ne sont pas possibles.

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 (représentant la LoS) 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 ciblée. Une LoS est affectée par le nuage qu'elle traverse, en entrant ou en sortant de sa case. 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 l'arc du soleil de l'escadron verrouillant. Une cible occupant cet arc est dans le soleil et le test de verrouillage est sujet à modificateur.

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

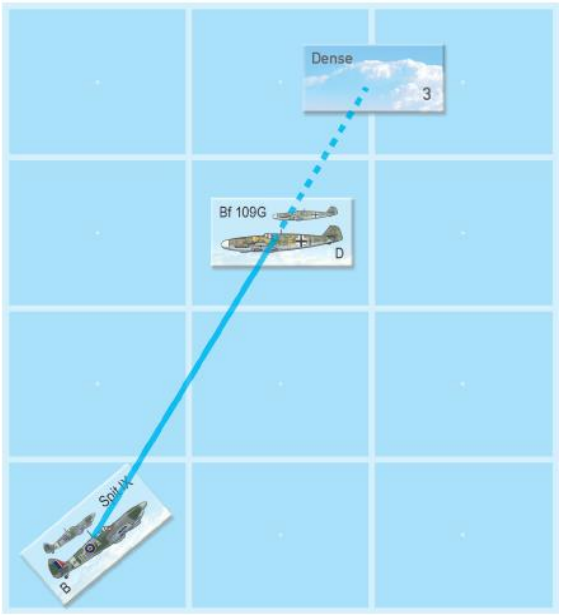
(1) Il entre dans la case de la cible depuis une case dans l'arc du soleil.

(2) Il dépense deux points de mouvement (MP) ou plus dans des cases situées dans l'arc 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 Spitfire IX tente de verrouiller le Bf 109G. Ce dernier est dans le soleil par rapport au Spit, mais une LoS entre les deux et prolongée jusqu'au bord de carte montre qu'elle est bloquée par une couche de nuage dense, annulant le modificateur du soleil (en gros, le Bf 109 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 s'appliquent aux jets de dé(s) ainsi:

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. Si le combat se déroule dans une case affectée par un effet météo, on soustrait ce modificateur des jets de combat aérien [10.5.1] et de cohésion [10.7].

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. Si la LoS vers l'escadron cible est affectée par la météo, on soustrait ce modificateur des tests de verrouillage [7.2.1].

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

Esquive. Si la LoS entre l'escadron adverse et l'escadron s'échappant est affectée par la météo, on soustrait ce modificateur au test d'échappée [11.0].

Tir Direct Antiaérien. Si la LoS de la flak vers la cible est affectée par la météo, on soustrait ce modificateur du jet d'attaque antiaérienne [14.2.5].

5.0 DEPLOIEMENT

Après que chaque joueur ait choisi un camp, la mise en place du jeu s'effectue comme suit.

5.1 SCENARIOS

Le livret de scénarios propose plusieurs scénarios différents. Les informations qu'ils fournissent 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 là où on les déploie sur la carte. Les escadrons pointent vers la droite ou la gauche en début de partie. Le dessin de l'escadron dans l'ordre de bataille indique la direction vers laquelle il pointe lors du déploiement.

Note. Les joueurs devraient faire très attention aux modèles d'avion indiqués. Plusieurs scénarios demandent des variantes et leurs différences, indiquées au dos des ADC [3.3] devront être prises en compte.

Escadres (*Wings*). Si, dans l'ordre de bataille, des escadrons sont regroupés dans une case colorée, alors ce groupe d'escadrons forme une escadre. On place un pion de chef d'escadre sur l'un de ces escadrons [5.2.1, 9.5.1].

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 [5.3.1].

Pertes Maximales. C'est le nombre maximal de pertes

qu'un escadron peut supporter [10.6]. Les pertes maximales sont indiquées séparément pour chaque escadron et patrouille.

Statut d'Alerte. Le scénario indique quels escadrons commencent Alertés. Tous les autres sont Non Alertés [7.1].

Qualité. C'est le nombre de marqueurs *Veteran*, *Green* et *Experte* placés sur les escadrons et patrouilles sur le tableau 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 et est soit Souple (*Loose*) soit Rigide. Elle s'applique à tous les escadrons de chasseurs du camp, sauf spécifié autrement. Par défaut, elle est Souple. La doctrine Rigide peut modifier la vitesse ou le virage de combat [3.3.2].

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*, qui en a un, 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.

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

Réseaux Radio. Le scénario liste les réseaux radio et quel escadron est sur quel réseau. Tout contrôle *GCI* se verra assigné à un ou plusieurs réseaux 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].

Épilogue. 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.

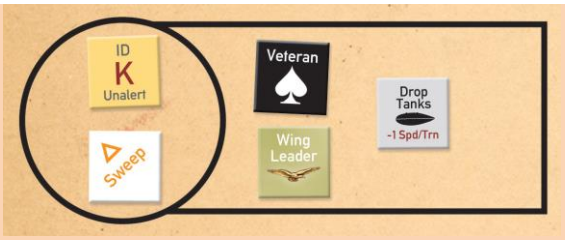
5.2 MISE EN PLACE DU TABLEAU D'ESCADRE

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

Chaque joueur prend les marqueurs d'ID d'une couleur et les marqueurs *Tally/Vector* associés.

On place un marqueur ID (côté *Alert* ou *Unalert* ce qu'indique le scénario) dans le cercle de chaque piste pour indiquer à quel escadron cette piste appartient. 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 *Torpedo*, *Parafrag* ou *ATGR* [15.1]) pour les bombardiers.
- Marqueur *Rockets* pour les escadrons transportant des roquettes air-air [13.5.3].
- Marqueur *Drop Tanks* pour les escadrons ayant des réservoirs largables [13.2].
- Marqueurs *Gun 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 de chasseurs et bombardiers. On place tous ces marqueurs sur la piste des escadrons (pas plus d'un par escadron). Par défaut, un escadron sans un tel marqueur est Entrainé.

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 *Experte* représentent des joueurs individuels.

Experten. Que vous les appeliez As chez les Alliés, ou Arawashi (aigles) au Japon, seuls 4% des pilotes étaient des *Experten* mais ont contribué à 40% des victoires de la 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 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. On place le marqueur de tour sur la case A1.

L'ordre de bataille spécifie quel joueur se déploie en premier. Pour chaque escadron, les joueurs prennent le pion approprié au type et au modèle, ainsi qu'un ID correspondant au marqueur ID sur le tableau d'escadre, 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 n'importe où 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 escortes se placent dans les 3 cases des bombardiers, avec la même direction. Les escortes ne peuvent pas être placées devant le bombardier de tête, et pas à plus d'un niveau d'altitude en-dessous [9.2.2].

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].

5.3.1 Mise en Place Lors de Tours Ultérieurs

Certains escadrons entrent sur la carte après le début du jeu. On les met en place lors de la Phase de Mise en Place de leur tour d'entrée en jeu. Si les deux camps font entrer des escadrons le même tour, c'est le camp qui s'est placé en premier au premier tour qui se place en premier à ce tour.

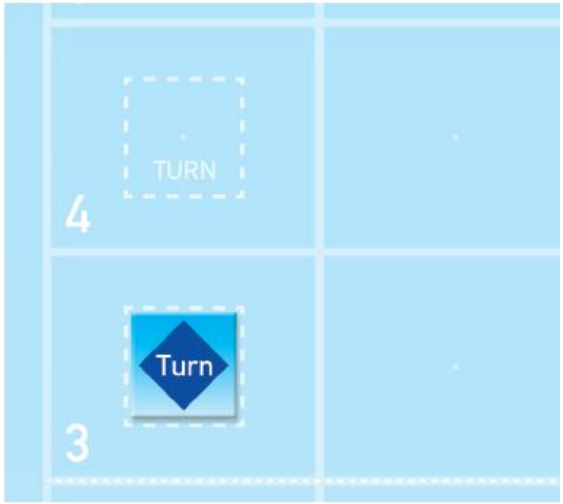
Comme indiqué par le scénario, les escadrons sont placés sur des cases ou entrent sur la carte en se déplaçant.

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, le scénario indiquera le 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 la détermination de 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 [9.2.4].

6.0 SEQUENCE DE JEU

Une fois la mise en place effectuée, le jeu se déroule par tours. Le tour en cours est indiqué par le marqueur de tour placé sur la colonne A de la carte. Au déploiement, il est placé sur la case de l'altitude 1, puis monte vers la case suivante à chaque nouveau tour.



Exemple. Le marqueur de tour indique le tour 3. À la fin du tour 3, il passe dans la case de l'altitude 4.

Chaque tour est divisé en plusieurs phases, effectuées dans l'ordre suivant:

Phase de Mise en Place (pas le premier tour). On place les escadrons entrant en jeu ce tour dans leur case de déploiement 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. Le Raider fait ce qui suit dans n'importe quel ordre : Les escadrons tentent de verrouiller les ennemis [7.2] (les escadrons ayant un verrouillage doivent le perdre avant d'en tenter un autre [7.2.2]); les escadrons Non Alertés deviennent Alertés s'ils sont avertis par radio [7.1]. Les chefs d'escadre envoient des ordres [9.5.4] ; les chasseurs-bombardiers ayant verrouillé doivent se débarrasser de leurs bombes [15.2.4]. Après que le Raider ait

terminé ses verrouillages, alertes et ordres, c'est au tour du Défenseur de faire de même.

Phase de Mouvement. Les escadrons se déplacent [8.0]. Ils se débarrassent 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], puis on enlève les marqueurs de bombes des cibles. Résolution du combat aérien dans l'ordre déterminé par le raider. On se débarrasse des bombes et des réservoirs largables suite au combat [9.2.1.1, 13.2].

Note. Les combats sont résolus dans l'ordre suivant :

(1) Tir direct de la Flak
(2) Bombardements
(3) Combats aériens

Phase Administrative. Les escadrons tentent de s'échapper [11.0]; le raider teste en premier suivi par le défenseur.

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

On place des marqueurs de barrage de Flak [14.2.2].

Fin du tour. Le tour est fini. On déplace le marqueur de tour vers l'altitude suivante. On passe à la Phase de Mise en Place du tour suivant.

♦ **Nouveau Marqueur de Tour** : Le marqueur de tour est une nouveauté du jeu permettant aux joueurs de se rappeler du tour en cours.

Note. Ce changement clarifie l'ordre dans lequel se font les choses dans la Phase de Verrouillage. En gros, les joueurs peuvent agir dans l'ordre qu'ils désirent mais le Raider résout toutes les situations avant le défenseur.

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. Combats Tournoyants
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].

Escortes et Ordre de Mouvement. Les escortes (c'est-à-dire les chasseurs en mission d'escorte) se déplacent avant les bombardiers de manière à être en place pour réagir après le mouvement des bombardiers. Les escortes qui sont passées en mission de balayage ne se déplacent plus avant les bombardiers, mais plus tard.

Ordre de Mouvement et Combat Aérien. L'ordre de mouvement peut affecter la détermination de l'attaquant et du défenseur lors de la phase de combat [10.1.2, 10.1.3].

6.1.1 Règle d'Initiative

Se déplacer selon l'ordre d'initiative se fait ainsi:

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

(2) Pour les escadrons à la même altitude, celui ayant la plus petite vitesse de base [3.3.2] se déplace en premier.

Quand des chasseurs ont la même altitude *et* la même vitesse, on lance un dé pour chacun de ces escadrons pour déterminer l'initiative. Les déplacements s'effectuent dans l'ordre croissant des résultats des dés. On relance en cas d'égalité.

Exemple d'Initiative. Un escadron allemand D et deux escadrons britanniques A et B sont à la même altitude et ont 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 se déplacera en dernier, et B et D devront se départager en relançant un dé. Ils obtiennent chacun 6 et doivent relancer à nouveau. Maintenant, D et B 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 résultat fut obtenu après le premier jet de dé. La raison d'être des second et troisième jets de dés fut de départager B et D seulement.

6.1.2 Règle de Verrouillage

Tous les chasseurs ayant verrouillé un escadron se déplacent immédiatement après lui, avant tout autre escadron [7.2.3]. Le propriétaire décide de l'ordre de mouvement si deux escadrons ou plus ont verrouillé la même cible. Il peut y avoir une chaine de mouvement si un escadron ayant verrouillé une cible est à son tour verrouillé.

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.

Deux escadrons verrouillés l'un sur l'autre se déplacent selon l'ordre d'initiative [6.1.1].

Exemple de Chaine de Verrouillage. 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.

Exemple avec Verrouillages Multiples. Si les escadrons B et C ont verrouillé l'escadron A, mais que l'escadron D a verrouillé l'escadron B, quel est l'ordre de mouvement ? L'escadron A se déplace en premier, puis B et C doivent se déplacer (dans l'ordre désiré par son propriétaire) avant que D ne se déplace.

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 de Cercle de Verrouillage. 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 [6.1.1] 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 impliquées dans un combat tournoyant [10.8] se déplacent en même temps, et donc qu'il n'y a pas besoin de déterminer d'ordre de mouvement entre elles. Le raider décide de l'ordre dans lequel se déplace chaque combat tournoyant.

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. Elle s'exprime de deux manières: Par l'état d'alerte et par les verrouillages.

7.1 ETAT D'ALERTE

Les chasseurs ont deux états: Alertés ou Non Alertés. Les bombardiers (et chasseurs-bombardiers agissant en tant que bombardiers [15.2.4]) n'ont pas d'état d'alerte.

État d'Alerte. Les escadrons alertés sont conscients de la proximité d'ennemis et peuvent donc y répondre d'une manière que ne peuvent pas les escadrons non alertés. Hormis le comportement en balayage [9.2.3], plusieurs de ces réponses sont détaillées dans les règles avancées.

Les escadrons sont immédiatement Alertés de trois manières:

(1) Ils verrouillent un escadron ennemi [7.2.1, 7.2.4].

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

(3) Après que l'escadron ait résolu un combat aérien.

On retourne le marqueur ID d'un escadron alerté sur le Tableau d'Escadre côté Alerté. Une fois Alerté, un escadron en redevient jamais Non Alerté.

ID de Bombardier. Les 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 en balayage peuvent changer de comportement [9.2.3]. Un escadron doit être alerté pour se débarrasser de réservoirs largables [13.2], déclarer une esquive [13.4.2] ou entrer en cercle Lufbery [13.4.3].

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

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].

Verrouillage. Le terme anglais '*Tally*' vient de l'expression anglaise '*Tally Ho*', signifiant que l'ennemi a été repéré et que l'escadron se mettait à sa poursuite. L'équivalent allemand était '*Pauke-Pauke*'.

Dans le jeu, un verrouillage signifie qu'un escadron a repéré un ennemi et s'engage à l'attaquer. Ainsi, le verrouillage combine la prise de conscience et l'intention. Un escadron ratant un verrouillage peut ne pas avoir vu l'ennemi, OU l'a vu mais ne veut pas l'attaquer.

Pour engager un combat aérien, un chasseur doit verrouiller un ennemi. Les chasseurs-bombardiers peuvent verrouiller [15.2.4] mais pas les bombardiers. Chaque escadron ne peut verrouiller qu'un seul ennemi à la fois. Le raider teste ses verrouillages avant le défenseur.

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. On spécifie un escadron cible sur la carte à moins de 10 cases et avec une LoS [4.6], et on lance un dé.

Un escadron occupant la même case qu'un escadron ennemi non brisé ne peut tenter de verrouiller qu'un escadron dans sa case.

Verrouillage dans sa Case. Verrouiller sur un ennemi occupant sa case implique une distance de 0.

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.

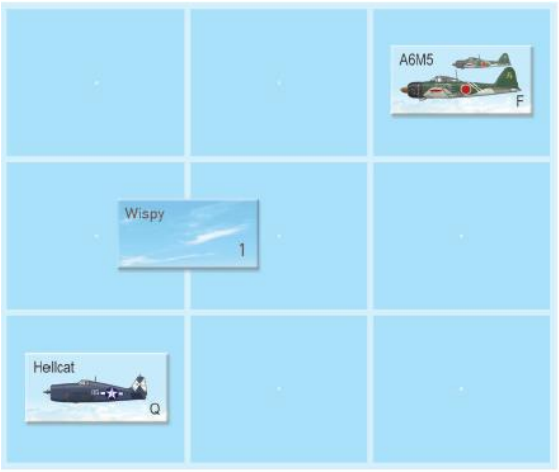
On calcule la distance jusqu'à la cible par le chemin le plus court. La cible est verrouillée si le résultat du dé modifié est supérieur à la distance.

♦ Changement de Règle de Verrouillage. Pour compliquer le verrouillage, un escadron devra maintenant obtenir un résultat SUPERIEUR à la distance pour le réussir.

S'il réussit, on place sur l'escadron cible le marqueur *Tally*

ayant le même ID et la même couleur que celui de l'escadron verrouillant (le marqueur *Tally* est au verso du marqueur *Vector*, remplaçant ainsi le vecteur que pourrait 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 à la fois 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].



Exemple de Verrouillage. La patrouille de Hellcat tente de verrouiller les Zéros. La distance est de 2 cases, ce qui signifie qu'elle a besoin d'obtenir 3 ou plus.

Cependant, les Zéros sont derrière les Hellcats (modificateur -2) et la LoS est gênée par une couche de nuages *Wispy* (modificateur -1). Ainsi, avec un modificateur final de -3, le Hellcat aura besoin d'un dé de 6 ou plus pour réussir à verrouiller.

Si le soleil s'était trouvé dans le quadrant supérieur droit, les Zéros auraient été dans le soleil, (-1 supplémentaire), rendant tout verrouillage impossible.

7.2.2 Garder un verrouillage

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 est éloigné d'au moins 10 hexes de distance.

(4) L'escadron verrouillant est brisé.

(5) L'escadron verrouillant perd volontairement son verrouillage lors d'une future Phase de Verrouillage; il peut alors tenter un nouveau verrouillage dans la même phase, ou recevoir un ordre [9.5.4]. Un escadron en combat tournoyant ne peut pas perdre son verrouillage [10.8.1].

(6) L'escadron verrouillant résout un combat aérien [10.1]. Après la résolution de ce combat et la détermination d'un combat tournoyant, l'escadron verrouille automatiquement un ennemi ayant pris part au combat. On place son marqueur de verrouillage sur cet ennemi, si nécessaire en quittant une cible précédente. Si l'escadron n'avait pas de verrouillage, il doit le placer sur un escadron ennemi. Si l'escadron verrouillant est en combat tournoyant, sa cible doit aussi se trouver dans ce combat tournoyant.

Note. La règle d'origine considérait que cela ne s'appliquerait jamais aux escadrons attaquants car les attaquants auraient toujours un verrouillage. Cependant, il arrive que des escadrons n'ayant pas de verrouillages se retrouvent dans le rôle de l'attaquant. Cette règle a été réécrite pour en tenir compte. De plus, les changements s'assurent que les escadrons en combat tournoyant aient des verrouillages sur d'autres escadrons dans ce combat tournoyant.

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

7.2.3 Verrouillages et Mouvement

Les escadrons avec verrouillage se déplacent juste après leur cible [6.1.2]. Un escadron ayant un verrouillage se déplace librement [9.2.7], mais il doit stopper son mouvement en entrant dans la case de sa cible et 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.

Résumé du Verrouillage dans la Même Case. Un chasseur occupant la case de la cible qu'il a verrouillé ne peut sortir de cette case. Il existe des exceptions dans le cas d'une situation frontale, mais sinon, se trouver dans la case de sa cible le bloque dans cette case. Le seul moyen d'en sortir serait de perdre volontairement son verrouillage pendant la Phase de Verrouillage [7.2.2].

7.2.4 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], si l'escadron résout un combat [7.2.2], si l'escadron obtient une réaction tardive ou réussie [10.4.2, 10.4.3], ou doit verrouiller un escadron dans le même combat tournoyant [10.8.1]

Note. La règle comme elle était écrite ne couvrait pas des cas où des escadrons étaient attaquants mais n'avaient pas de verrouillage. D'où cette modification.

8.0 MOUVEMENT

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

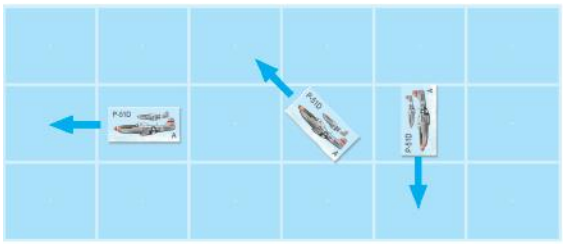
8.1 DIRECTION

Les escadrons se déplacent dans la direction à laquelle ils font face, à savoir celle que pointe leur nez. Un escadron

peut faire face à 8 directions.

Direction. Voici les 8 directions vers lesquelles un escadron peut faire face.

Un escadron se déplaçant entre dans la case adjacente à laquelle il fait face. Les mouvements en diagonale sont permis.



Déplacement. Un escadron se déplace sur la case vers laquelle il fait face. Il garde sa direction quelle que 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. Un virage de 180° coûte 1 point de mouvement (MP [8.3]). Un virage de moins que cela ne coûte rien.

♦ **Changement de règle.** Les règles de mouvement ont été modifiées pour que les escadrons ne puissent plus se déplacer que vers la case vers laquelle ils font face. De plus, seul un virage de 180° coûte 1 MP. En pratique, le jeu change peu.

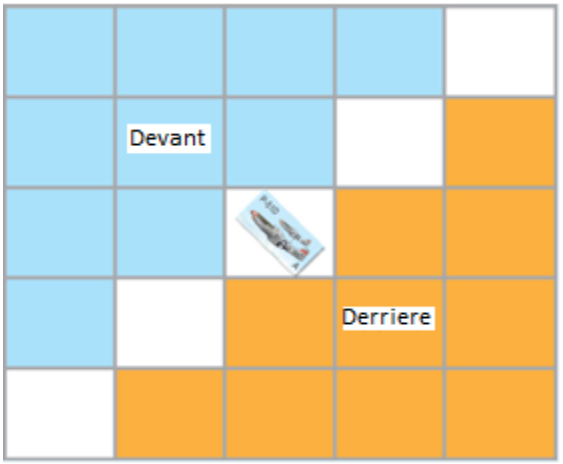
Exemple de Virage. Le P-51D tourne de 45° avant de grimper dans la case adjacente. Ce virage ne consomme pas de MP.

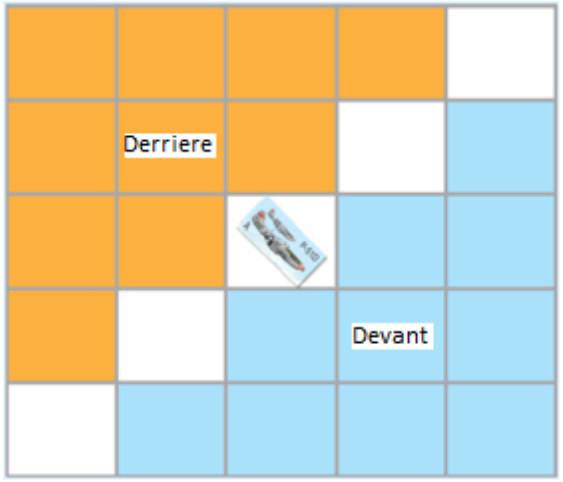
Le Bf 109G vire de 180° avant d'entrer dans une case. Cela lui coûte 1 MP en plus du mouvement.

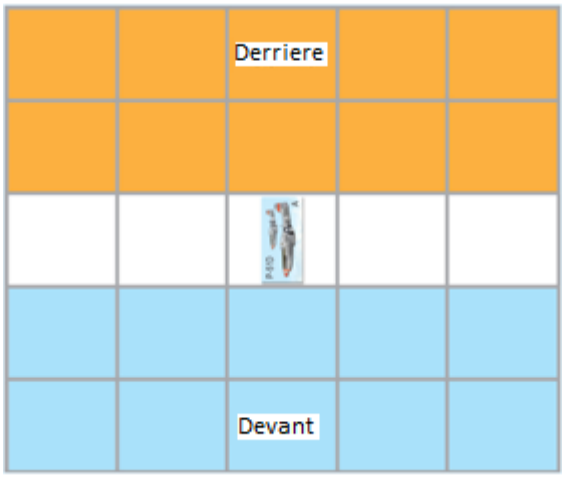
8.1.2 Aspect

Certaines règles disent qu'un escadron devant ou derrière un autre 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 [13.4.3].







Exemples. Ces illustrations montrent les cases se trouvant devant et derrière 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, chasseurs Non Alertés et escortes.
3 MP	Chasseurs Alertés (les chasseurs en mission d'interception sont toujours alertés). Bombardiers à réaction (*Jets*) et leurs escortes.
4 MP	Chasseurs à réaction (*Jets*), quel que 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).

MP et Vitesse. 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.

8.3 COUTS DU MOUVEMENT

Cela coûte 1 MP pour entrer dans une case adjacente à la même altitude ou à une altitude inférieure.

Le coût en MP pour entrer dans une case adjacente à une altitude supérieure est égal à sa valeur de grimpé (*Climb*), indiquée sur l'ADC. On utilise la valeur de grimpé de l'altitude où l'escadron commence son mouvement. Ce coût s'applique à la première case parcourue par l'escadron grimpant lors d'une phase de mouvement. Cela coûte 2 MP à l'escadron pour tenter de grimper dans une deuxième case lors de la même phase, quelle que soit sa valeur de grimpé.

Un escadron piquant vers la case directement sous lui (pas en diagonale) dépense 0.5 MP (un demi-point de mouvement) et non 1 MP.

Changer de direction de 180° coûte 1 MP [8.1.1].

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

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

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, ou les dépensant dans sa case, 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 quittent pas leur case, bien qu'ils puissent y tourner.

8.4 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

Les escadrons peuvent entrer, sortir et traverser des cases occupées par d'autres escadrons, même ennemis. Cependant, voir 7.2.3 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 des 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 ou même de se déplacer [8.3.1].

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 virtuelles 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' ('*in trail*'), on suit la procédure suivante : 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 sortir de la carte que par les bords de droite ou de gauche. Un escadron quittant la carte le fait en volant vers une case virtuelle au-delà du bord de carte. Il est ensuite retiré du jeu.

8.5 GRIMPER ET PIQUER

Un escadron peut, pendant son déplacement, 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. Un escadron piquant reçoit un marqueur *Dive*. Un escadron grimpant reçoit un marqueur *Climb*. Un escadron ayant une valeur de grimpé

'S' et grimpant reçoit un marqueur *Slow Climb* mais ne change pas d'altitude [8.5.1].

Une fois placé, on n'enlève ni 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 [10.4.2].

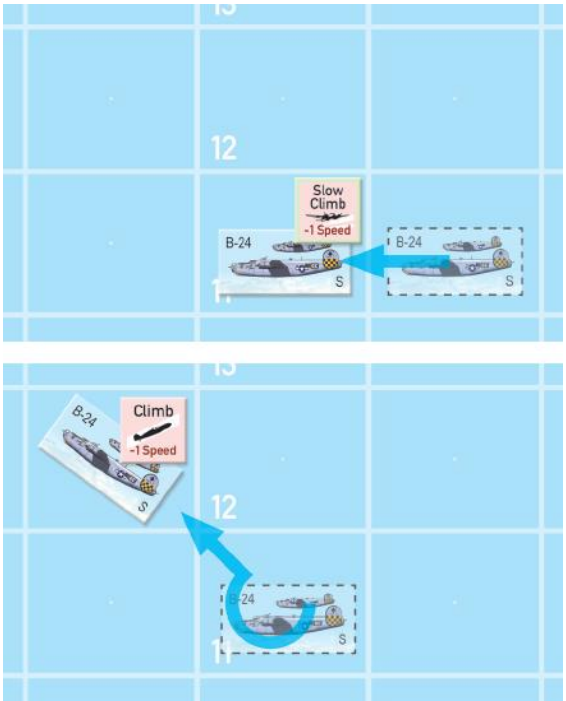
La vitesse d'un escadron est accrue quand il a un marqueur *Dive* et est réduite quand il a un marqueur *Climb* ou *Slow Cimb* [3.3.2].

8.5.1 Grimper Lentement (*Slow Climb*)

Un escadron ayant une valeur de grimpé 'S' grimpe très lentement. Lors du premier tour où il tente de grimper, il reste à l'horizontal sans changer de direction mais dépense tout son potentiel de MP pour grimper. Il peut rester sur place ou se déplacer d'une case. 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 pour virer vers la case adjacente à l'altitude supérieure et entre dans cette case. Le marqueur *Slow Climb* est alors remplacé par un marqueur *Climb* normal. Pour grimper de nouveau, on répète le cycle où pendant un tour, l'escadron grimpe lentement sans changement d'altitude puis grimpe normalement le tour suivant.

On retire le marqueur *Slow Climb* pour un escadron qui a commencé à grimper lentement mais n'a pas terminer de grimper.



Exemple de Grimpé Lent. Le B-24 commence à grimper lentement à l'altitude 12. Au premier tour, il dépense tous ses MP en vol horizontal sans grimper. Il avance d'une case (-en option, il pourrait ne pas se déplacer et rester dans sa case). On place un marqueur *Slow Climb* sur l'escadron.

Au second tour, il dépense tous ses MP pour terminer de grimper en entrant dans la case adjacente à l'altitude suivante. Le marqueur *Slow Climb* est remplacé 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 formés 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

Au début du scénario, chaque escadron reçoit une des missions suivantes déterminant son comportement :

Bombardement. Assignée aux bombardiers [9.2.1, 15.0]. Les chasseurs en mission de bombardement deviennent des chasseurs-bombardiers [3.2.1, 15.2.4].

Escorte. Assignée aux chasseurs [9.2.2].

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

Interception. Assignée aux chasseurs [9.2.4].

Variantes de mission : Certaines missions disposent de variantes modifiant légèrement leurs règles. Ce sont :

Variantes de Bombardement. Transport [9.2.1.2], Mitraillage au sol [15.2.1.1], Reconnaissance [15.2.1.2].

Variante d'Escorte. Escorte rapprochée [9.2.2.1].

Variante d'Interception. 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 [3.2.1].

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.

Comportements de Mission. 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.

Il y a de nombreuses permutations de situation que les règles peuvent ne pas couvrir. Si vous en rencontrez une, utilisez votre bon sens pour les résoudre.

9.2.1 Bombardement

Résumé. Les escadrons de bombardement sont chargés de bombes. Ils volent droit vers un bord de carte à la vitesse constante de 2 cases par tour puis sortent de la carte. Ils maintiennent leur direction de vol quels que soient les attaques des chasseurs ennemis et ne rebroussent chemin que s'ils se débarrassent de leurs bombes.

On utilise ce comportement dans les scénarios où les bombardiers NE bombardent PAS des unités de surface. (Les règles de bombardement [15.0] sont ajoutées à ce comportement dans les scénarios où les bombardiers attaquent des unités de surface).

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 dans le Tableau d'Escadre.

Les bombardiers volent jusqu'au bord opposé de la carte puis sortent de la carte. Ils se déplacent de 2 cases par tour, ce qui leur coûte 2 MP, sans grimper, piquer ou changer de direction. Les bombardiers à réaction se déplacent de 3 cases par tour, ce qui leur coûte 3 MP.

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 leurs bombes pendant le mouvement ou après la résolution d'un combat aérien. Les chasseurs-bombardiers doivent se débarrasser de leurs bombes immédiatement après avoir verrouillé un escadron ennemi, que ce soit lors de la Phase de Verrouillage ou suite à un combat aérien [15.2.4].

On retire leur marqueur *Bomb Load* du Tableau d'Escadre ; ainsi leurs valeurs de vitesse et de virage ne sont plus modifiées. Un escadron de bombardiers se débarrassant de ses bombes doit rentrer à la base [9.2.6].

9.2.1.2 Transport

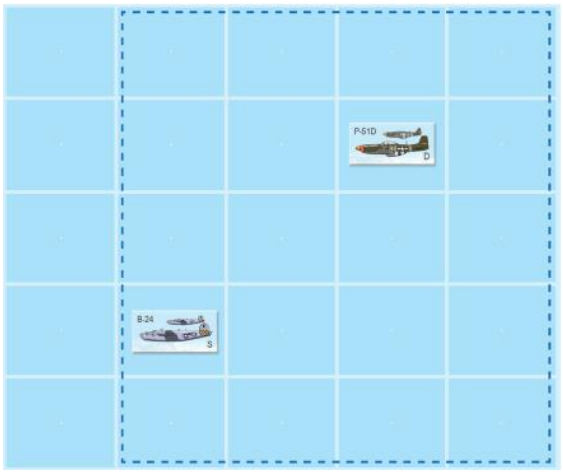
Le transport est une variante du bombardement, sauf qu'une cargaison remplace les bombes. On ne peut jamais s'en débarrasser.

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 peuvent les verrouiller et les prendre en chasse, n'étant plus des escortes à ce moment. En survivant 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 escortes se placent dans les 3 cases d'un escadron de bombardiers, avec la même direction (elles peuvent être dans la même case). Elles ne peuvent pas être placées devant (si les bombardiers sont en formation, elles ne peuvent pas être placées devant l'escadron de bombardiers de tête). Elles ne peuvent pas être placées à plus d'un niveau d'altitude sous le bombardier le plus bas.

Les escortes volent jusqu'au bord de carte opposé puis sortent par ce bord de carte, comme les bombardiers. Elles se déplacent de 2 cases par tour, ce qui leur coûte 2 MP, sans grimper, piquer ou changer de direction (EXCEPTION : si on utilise les règles de bombardement, les escortes se conforment à tout changement d'altitude des bombardiers [15.2.2]). Si elles escortent des bombardiers à réaction, elles se déplacent de 3 cases par tour, ce qui leur coûte 3 MP.



Exemple de Placement d'Escorte. La ligne en pointillé indique la zone où une escorte peut être positionnée par rapport à un bombardier. Notez que seules les escortes rapprochées doivent être placées dans la case du bombardier.

Les chasseurs en mission d'escorte commencent le jeu Non Alertés [7.1]. Ils peuvent verrouiller des ennemis lors de la Phase de Verrouillage [7.2]. Une escorte disponible peut réagir [10.4] à un ennemi tentant de se déplacer dans la case d'un bombardier à proximité.

Les escortes peuvent passer en mission de balayage dans certains cas. À ce moment, on remplace le marqueur *Escort* par le marqueur *Sweep* [9.2.3]. Les cas sont les suivants :

(a) Dès qu'une escorte verrouille un ennemi OU termine de résoudre un combat aérien.

(b) Une escorte Alertée peut entrer en Lufbery [13.4.3].

Lors de la Phase Administrative les joueurs peuvent remplacer les marqueurs *Sweep* par des marqueurs *Escort* pour des escadrons de chasseurs 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 ou ayant un verrouillage.

Une ancienne escorte en mission de balayage peut choisir de redevenir l'escorte d'un bombardier. Elle choisit une case de destination remplissant les critères pour le placement d'une escorte, puis prend le chemin le plus court vers cette case [9.2.5]. On remplace le marqueur *Sweep* par un marqueur *Escort* si elle occupe cette case lors de la Phase Administrative, et a la même direction que le bombardier.

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 ou pour cette formation de bombardier, doit retourner à la base [9.2.6].

9.2.2.1 Escortes Rapprochées

L'escorte rapprochée (*Close Escort*) est une variante de l'escorte. Elle agit de la même façon qu'une escorte, mais doit être placée dans la même case qu'un escadron de bombardiers.

Escorte Rapprochée. C'est essentiellement une instruction de mise en place forçant un escadron à rester dans la même case qu'un bombardier.

9.2.3 Balayage

Résumé. Les escadrons en balayage volent habituellement au-dessus ou devant le gros de la force de bombardement. 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 cases par tour, ce qui leur coûte 2 MP, sans changer d'altitude ou de direction. Dès qu'un escadron en balayage devient Alerté, il se déplace d'une des façons suivantes :

(a) 2 cases par tour vers le bord de carte opposé sans changer de direction ou d'altitude.
(b) Jusqu'à 3 MP par tour par le plus court chemin [9.2.5] vers un chasseur ami sur le même réseau radio et ayant un verrouillage.
(c) Jusqu'à 3 MP s'il a verrouillé un ennemi.
(d) S'il déclare, au début de son mouvement, qu'il retourne à la base [9.2.6], il se déplace de 3 MP vers le bord de carte ami et y sort.
(e) Une ancienne escorte en mission de balayage peut se déplacer de 3 MP pour se reformer comme escorte de bombardier [9.2.2].

Les chasseurs en balayage alertés bénéficient du bonus de +1 MP s'ils piquent [8.2]. Les chasseurs à réactions se déplacent toujours de 4 MP, quel que soit leur niveau d'alerte [8.2].

9.2.4 Interception

Résumé. Les escadrons en interception se dirigent vers un point dans le ciel d'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 interception en plaçant un vecteur, sous la forme d'un marqueur *Vector* correspondant à son ID, dans n'importe quelle case. L'escadron doit se déplacer vers la case du vecteur par le chemin le plus court [9.2.5]. Arrivé dans cette case, il attend là, en tournant en rond [8.3.1].

Dès qu'un escadron en interception verrouille un ennemi, on retourne son vecteur côté *Tally* et on le place sur l'ennemi [7.2.1]. L'escadron peut maintenant voler librement [9.2.7].

Un escadron en interception sans vecteur ni verrouillage ne peut pas se déplacer de manière indépendante. Il doit soit tourner en rond, soit, au début de son mouvement, déclarer qu'il rentre à la base [9.2.6],

Un escadron ne peut pas changer de vecteur sauf s'il est sous contrôle *GCI*. Un escadron est sous contrôle *GCI* si le scénario spécifie une valeur *GCI* et si l'escadron est sur le même réseau radio que le *GCI*. Un escadron sous contrôle *GCI* et sans verrouillage peut tenter de placer un vecteur 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.

GCI. *GCI* signifie *Ground Control Intercept* soit Contrôle au Sol d'Interception. Les escadrons sous contrôle *GCI* prennent leurs ordres d'officiers de direction de chasseurs au sol (ou sur des navires) qui leur donnent les directions et altitudes des raiders ennemis à partir de détections radar et d'observateurs au sol.

S'il fait partie d'une escadre, seul le Chef d'Escadre place un vecteur [9.5.3]. Les autres escadrons de l'escadre maintiennent la formation avec le Chef d'Escadre [9.5.2]. Un escadron d'une escadre obtenant un verrouillage place son propre marqueur *Tally* sur la cible.

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 n'a 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 la case de destination.

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 à la fin de chaque Phase de Mouvement. 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, sans tourner en rond, en utilisant tous ses MP disponibles. Il est permis de grimper si l'escadron désire éviter des obstacles comme des nuages ou des barrages de flak.

Un escadron devant rentrer à la base doit, dès que possible, voler vers le bord de carte ami [5.1], en utilisant tous ses MP pour se déplacer. Il sort de la carte en atteignant son bord (8.4.1].

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 rentrer à la base.

En tenant compte de ces restrictions, les escadrons de bombardiers (y compris leurs escortes) et chasseurs, rentrant à la base se déplacent librement, et bénéficient du bonus de +1 MP en piquant [8.2].

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. Les chasseurs rentrant à la base ne peuvent pas entrer en Lufbery [13.4.3).

Escortes Rentrant à la Base. Comme 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 devraient ajuster le nombre de cases parcourues pour que cela corresponde au mouvement des bombardiers.

9.2.7 Mouvement Libre

Il existe des situations où des chasseurs peuvent entièrement ignorer leurs comportements de mission et se déplacer librement. Ce sont :

(a) Un escadron ayant un verrouillage commence son mouvement dans une case différente de celle de sa cible. Il peut se déplacer librement ce tour ; cependant, il doit stopper son mouvement lorsqu'il entre dans la case de sa cible (sauf lors d'une rencontre frontale [7.2.3]).

(b) Un escadron alerté sans verrouillage commence la Phase de Mouvement dans la même case qu'un ennemi ; il peut se déplacer librement ce tour.

Mouvement Libre. Les chasseurs se déplaçant librement peuvent se déplacer n'importe où.

Les escadrons ayant un verrouillage ne sont pas forcés de se rapprocher de leur cible, mais doivent s'arrêter en entrant dans leur case.

Parfois, des escadrons se verrouillent mutuellement et terminent dans la même case, mais pas en combat tournoyant. Plutôt que d'être bloqué dans cette case, comme en 7.2.3, un escadron peut perdre son verrouillage lors de la Phase de Verrouillage puis se repositionne librement lors de la Phase de Mouvement (noter que les deux escadrons peuvent le faire).

Les escadrons qui sont sinon incapables de se déplacer, comme des chasseurs en interception sans vecteur ni verrouillage [9.2.4], peuvent se déplacer librement s'ils commencent la Phase de Mouvement dans la même case qu'un ennemi. Ce mouvement libre n'est valable que ce tour.

♦ **Nouvelles Règles de Mouvement Libre**. Les règles de mouvement libre ont été ajoutées pour clarifier la manière dont des escadrons ayant un verrouillage se comportent et pour permettre à des escadrons alertés dans la même case que des ennemis de se désengager plus facilement.

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 le Tableau 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 d'une Phase de Verrouillage où il a réussi un test de verrouillage [7.2.1].

(c) Un escadron ayant la Flexibilité Tactique [9.3.2] et ayant réussi à réagir peut se séparer et envoyer une patrouille à l'attaque [10.4.2, 10.4.3].

(d) Lors de la Phase de Verrouillage, un bombardier transportant des torpilles [15.1] peut se séparer, mais pas pendant un profil de torpillage [15.3.5].

Séparation de Torpilleurs. Les escadrons de torpilleurs peuvent se séparer pour mener des attaques *Anvil* [15.5.1].

Une fois séparées, les patrouilles ne peuvent plus se reformer en escadron.

Les pions fournis limitent les possibilités de séparation. On ne peut pas séparer un escadron s'il n'y a pas assez de pions de patrouilles.

9.3.1 Patrouilles après la Séparation

Les deux patrouilles ont un équipage de la même qualité que l'escadron d'où elles proviennent ; tout *Experte* ou chef d'escadre dans l'escadron est placé sur une des deux patrouilles. Le propriétaire répartit les pertes et trainards entre les deux patrouilles comme il le désire ; 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 le même état des munitions (*Low* ou *Depleted* [10.7.2]). Les patrouilles transportent le même chargement [15.1] 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 de verrouillage lors de cette phase bien qu'elle puisse recevoir un ordre [9.5.4]. 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.

Dans le cas où un escadron en interception ayant un vecteur se verrouille puis se sépare immédiatement, l'une des patrouilles garde le verrouillage et l'autre continue sur son vecteur.

Le joueur dont un escadron a verrouillé un escadron qui s'est séparé choisit la patrouille qui est verrouillée. Il le fait après avoir assigné les pertes, leaders et Experten et quelle patrouille garde le verrouillage qu'elle aurait.

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 formation versatile '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.

Flexibilité Tactique. Les forces aériennes ayant une doctrine flexible et un esprit agressif, comme la Luftwaffe du début de guerre ou les Alliés Occidentaux de fin 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 que le reste attaquait.

9.4 RADIOS

Le scénario spécifiera quels réseaux radios 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 suivant :

(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* [9.2.4].

De plus, les chefs d'escadre peuvent envoyer des ordres aux escadrons sur le même réseau que leur 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

Radio Encombrée. Alors que le combat allait bon train, le bavardage des pilotes rendait l'utilisation de la radio problématique. La surcharge des canaux affectait particulièrement le contrôle *GCI*.

Un réseau radio est encombré par le 'bavardage' des pilotes si au moins un escadron de ce réseau est en combat tournoyant, ou l'était ce tour. 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 [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].

Radio Encombrée lors de la Phase de Verrouillage. 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 comme l'indique une case colorée dans l'ordre de bataille du scénario (avec la mention '*Add Wing Leader*'). Les escadrons d'une escadre commencent un scénario en formation puis quittent la formation pour aller combattre les ennemis.

Bien qu'il soit possible que des escadres opèrent sans radio, si elles en ont une, tous les escadrons d'une escadre sont sur le même réseau radio [9.4].

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 [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.

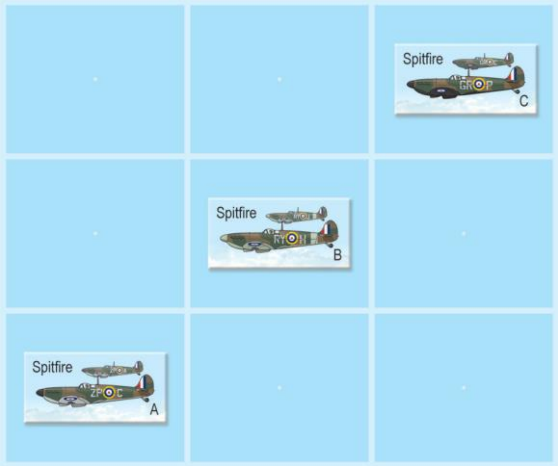
Chefs d'Escadre. À gauche, un pion de chef d'escadre. À droite, *l'Experte* 'Gabby' Gabreski retourné pour indiquer qu'il est aussi chef d'escadre.

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].

Un escadron qui ne remplit plus ces contraintes 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 de Formation d'Escadre. Escadron 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.

L'escadre se rompt si le chef d'escadre verrouille un ennemi. Si l'escadre se rompt pendant la Phase de Verrouillage, le chef d'escadre peut immédiatement envoyer des ordres aux escadrons de l'escadre [9.5.4] (il ne peut pas envoyer des ordres si la rupture a lieu pendant la Phase de Combat). Tout escadron n'ayant pas reçu d'ordre a quitté la formation et place un vecteur dans la case précédemment occupée par le vecteur du chef d'escadre.

9.5.4 Ordres

Si l'escadron du chef d'escadre est Disponible lors de la Phase de Verrouillage, il peut envoyer un ordre à un escadron Disponible (y compris lui-même) et sans verrouillage 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.

Pour envoyer un ordre, choisissez un escadron ennemi verrouillé par un membre de l'escadre ou par un escadron se trouvant sur le même réseau radio. La cible est SOIT l'escadron ennemi verrouillé, SOIT toutt escadron de la même formation que cet ennemi.

On place le marqueur *Tally* de l'escadron Disponible sur la cible s'il a une LoS vers sa cible et qu'elle est distante de moins de 10 cases ; aucun test n'est nécessaire [7.2.4]. 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].

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

Le chef d'escadre peut séparer un escadron [9.3] à qui il donne un ordre, même s'il n'a pas la flexibilité tactique. Une patrouille reçoit le verrouillage, l'autre reste en formation, ou peut recevoir son propre ordre.

Ordres. Un ordre est un moyen pour un chef d'escadre de donner à un autre escadron de son escadre un verrouillage automatique sans avoir à tester. Essentiellement, si un ennemi est verrouillé par un escadron sur le réseau radio de l'escadre, le chef d'escadre peut donner des ordres à d'autres escadrons de l'escadre pour qu'ils verrouillent le même ennemi. Ils sont ensuite libres de quitter la formation pour poursuivre et attaquer cet ennemi.

Comme l'escadron ayant le verrouillage n'a pas à être en formation, un escadron différent peut 'demander de l'aide' de la part du chef d'escadre qui peut ensuite envoyer des renforts par le biais d'ordres.

Sinon, en cas de rencontre avec une grande formation ennemie, on peut utiliser des ordres pour distribuer des verrouillages contre différentes cibles de cette formation.

Notez qu'un escadron peut rater son test de verrouillage et ensuite recevoir un ordre du chef d'escadre.

9.5.4.1 Ordres et Radios

Une escadre opérant sans radio ou dont la radio est encombrée [9.4.2] subit les effets suivants :

(1) Un seul de ses escadrons peut tester le verrouillage à chaque tour.
(2) Un seul ordre peut être envoyé lors d'une même Phase de Verrouillage. Sinon, TOUS les escadrons Disponibles de la formation d'escadre (y compris le chef d'escadre) peuvent recevoir l'ordre de verrouiller le même escadron.

Ordres et Radios. Limiter les tests de verrouillage à un escadron représente les difficultés de communiquer au sein d'une escadre sans radio ou avec un réseau radio surchargé. Les escadrons sans radio communiqueraient avec divers signaux de la main, drapeaux ou fusées éclairantes.

9.5.5 Escadres en Balayage

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

Si le chef d'escadre verrouille un ennemi, la formation se rompt, immédiatement après qu'il ait envoyé un ordre selon 9.5.3. Le reste de l'escadre continue sa mission de balayage 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 immédiatement 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 [8.2].
(3) Les virages de plus de 45° coûtent 1 MP à chaque escadron.

10.0 COMBAT AÉRIEN

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].
(4) Jets de dés de l'attaquant et du défenseur pour déterminer les dégâts infligés à l'adversaire [10.5.1].
(5) Répartition des dégâts sur les escadrons ennemis [10.2.2].
(6) Confirmation des dégâts et application des pertes [10.6].
(7) Tests de cohésion des participants, ce qui peut désorganiser ou briser les escadrons [10.7].
(8) Placement ou retournement des marqueurs de munition [10.7.2].
(9) Les défenseurs Non Alertés le deviennent [7.1] ; ils placent ou déplacent des marqueurs *Tally* [7.2.2].
(10) Vérification du début d'un combat tournoyant [10.8].

Le combat aérien a lieu pendant la Phase de Combat lorsque des escadrons occupent la même case qu'une cible qu'ils ont verrouillée. Seuls les escadrons ayant un verrouillage ou qui sont verrouillés prennent part au combat. Un escadron ne participe qu'à un seul combat aérien par tour.

Les chasseurs occupant la même case que la cible de leur verrouillage doivent l'attaquer. Le raider décide de l'ordre des combats s'il y en a plusieurs le même tour.

10.0.1 Tableau de Bataille

Un combat peut impliquer un grand nombre d'unités et de marqueurs. Pour dégager la carte, les joueurs peuvent déplacer toutes les unités et tous les marqueurs d'une case de la carte vers une case du Tableau de Bataille, et placer sur la case de la carte un marqueur correspondant au nom de la case du Tableau de Bataille. On peut déplacer ces unités et marqueurs entre la carte et le tableau à tout moment. Attention à ne pas mélanger le contenu de chaque case.

10.1 ATTAQUANT & DEFENSEUR

En combat, le camp ayant le verrouillage est l'attaquant, son adversaire étant le défenseur. Les sections 10.1.1 à 10.1.4 donnent des exceptions.

10.1.1 Bombardiers en Défense

Le camp ayant des bombardiers [3.2.1] 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] lors de la précédente Phase de Mouvement est l'attaquant et son adversaire le défenseur.

Si les deux camps sont en combat tournoyant [10.8], 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.

Attaques Mutuelles. La détermination de l'attaquant est basée sur l'ordre de mouvement de la Phase de Mouvement précédente et non sur le fait qu'un escadron se soit 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.

Quand des escadrons mutuellement verrouillés commencent la Phase de Mouvement dans la même case et n'en sortent pas, le statut attaquant/défenseur dépend du fait que les escadrons sont ou non en combat tournoyant. Dans ce cas, l'attaquant est le camp ayant la plus haute valeur de virage de base, en résolvant les égalités par un jet de dé.

Si ce n'est pas le cas, on détermine l'attaquant par l'ordre de mouvement [6.1.1], et ainsi, l'escadron ayant la plus valeur de vitesse de base est l'attaquant. En cas d'égalité, on lance un dé pour chaque escadron selon 6.1.1, le plus haut résultat indiquant celui qui se déplace en dernier, et donc l'attaquant.

10.1.3 Chaines de Verrouillages

Il est possible que des escadrons dans une case soient dans une chaine de verrouillages [6.1.2], 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. Notez que l'escadron déterminant le camp attaquant n'est pas forcément l'attaquant principal [10.2.1] du combat, il suffit qu'il y participe.

Exemple de Chaine de Verrouillage. Un bombardier He 111, deux Hurricanes et deux Bf 109 occupent la même case. Les deux Hurricanes sont verrouillés sur le

bombardier. L'un des Hurricanes est verrouillé par un Bf 109. Le Bf 109 restant n'a pas de verrouillage. Le combat qui va suivre, impliquant les quatre escadrons reliés par des verrouillages, est résolu comme un seul combat aérien. Cependant, le Bf 109 sans verrouillage en est exclu.

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

Plusieurs escadrons peuvent se retrouver en combat dans une même case lors de la Phase de Combat. Il existe plusieurs cas :

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

Seuls les escadrons connectés par des verrouillages ou chaines de verrouillages peuvent participer à un combat. Tout escadron 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.

Plusieurs Combats dans une Case. Il est possible qu'il y ait plus d'un combat au sein d'une même case. Si l'escadron A a verrouillé l'escadron B, et C a verrouillé D, on aurait deux combats distincts, A vs B et C vs D.

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 fait un jet de 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 pour combattant principal [10.2.1], appelé respectivement défenseur principal et attaquant principal ; ce peut être un chasseur ou un bombardier. Les joueurs calculent le différentiel de combat d'après les valeurs des combattants principaux.

Exemple de Combattant Principal. 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 l'escadron en 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 s'il est désarmé [10.5.3].

Des bombardiers (et chasseurs-bombardiers transportant des bombes) 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].

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

10.2.1 Détermination des Situations de Combat

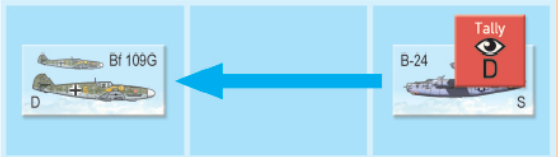
Le combattant principal détermine toute situation spéciale s'appliquant. Une attaque est un *bounce* [13.4.1] ou une attaque frontale [10.3] uniquement si l'attaquant principal fait un *bounce* ou une attaque frontale sur sa cible verrouillée. L'esquive est en vigueur si le défenseur principal esquive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

10.2.2 Répartition des Dégâts

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



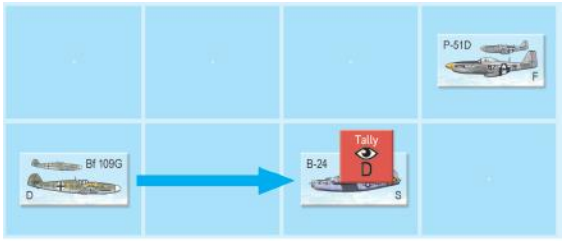
Combat Frontal. Le bombardier verrouillé ci-dessus termine son mouvement dans la case du chasseur. Si le chasseur choisit de ne pas se déplacer, il fera une attaque frontale.

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

Dans ces conditions, une attaque frontale est alors résolue. Ce sont toujours des attaques de type *hit-and-run* [10.5].

Combat Frontal et Multiples Unités. Si plusieurs unités sont dans un combat et que les conditions d'une attaque frontale s'appliquent à certaines des unités mais pas à toutes, l'attaquant principal [10.2.1] déterminera si le combat est une attaque frontale ou non.

Les attaques frontales 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. Dans cette situation, l'escorte P-51D 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, le P-51D pourra être choisit comme combattant principal [10.2].

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.

Réaction Interdite. Comme les escortes doivent être Disponibles [1.1], elles ne peuvent pas réagir si elles sont verrouillées par un ennemi dans leur propre case.

Lors de la Phase de Mouvement, une escorte peut réagir au mouvement d'un chasseur ennemi sur le point d'entrer dans la case d'un bombardier qu'il a verrouillé, depuis une case adjacente au bombardier. 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 les conditions d'attaque frontale s'appliquent [10.3] ou si elles n'ont pas de LoS sur le bombardier ciblé [4.6].

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.

En cas de réaction, le joueur réagissant identifie la ou les escortes [10.4.5] réagissant au mouvement. Il lance ensuite 2 dés et modifie le résultat selon ce qu'indique l'aide de jeu. Les résultats possibles sont Pas de Réaction (*No Reaction*), Réaction Tardive (*Late Reaction*) ou Réaction Réussie (*Successful Reaction*).

10.4.1 Pas de Réaction

En cas de Pas de Réaction, il n'y pas d'effet. L'escadron termine son mouvement dans la case du bombardier.

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

Pas de Réaction. Une escorte n'arrivant pas à réagir ce tour peut réussir le tour suivant. Imaginez qu'une escorte échoue à réagir à des intercepteurs ennemis. Le bombardier est engagé au combat par un escadron ennemi qui n'est pas brisé et donc qui garde son verrouillage sur le bombardier. Lors de la Phase de Mouvement suivante, l'escorte se déplace en premier, suivi par le bombardier (sortant de la case où se trouve l'escadron ennemi) suivi par le chasseur en poursuite qui tente de nouveau d'entrer dans la case du bombardier. L'escorte a une nouvelle chance d'empêcher les intercepteurs d'atteindre les bombardiers.

10.4.2 Réaction Réussie

En cas de Réaction Réussie, l'escadron réagissant se verrouille immédiatement sur l'ennemi [7.2.4]. On place son marqueur *Tally* sur l'escadron ennemi. L'escadron réagissant accomplit alors l'une des deux réactions suivantes :

Attaque. L'ennemi stoppe son mouvement et ne peut pas entrer dans la case du bombardier. L'escadron réagissant entre dans la case de l'ennemi – il 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 pour l'amener dans sa case).

Mouvement de Réaction. La règle d'attaque en réaction demande que l'escadron réagissant se rapproche de l'ennemi à chaque MP dépensé. Si cela n'est pas possible parce que l'escadron doit d'abord virer de 180°, et qu'il n'y a pas d'autre moyen pour atteindre l'ennemi, alors l'escadron doit virer. C'est la seule exception à cette règle.

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

Il combattra dans la Phase de Combat en tant qu'attaquant [10.1.4].

Séparation. L'escadron réagissant peut se séparer en deux patrouilles s'il dispose de la Flexibilité Tactique [9.3.2]. L'une d'elles interrompra le mouvement ennemi et l'attaquera (voir ci-dessus). L'autre restera à sa place, en tant qu'escorte.

Réaction et *Bounce*. Notez qu'un escadron réussissant à réagir se qualifie automatiquement pour un *bounce* sur l'ennemi, car ce dernier a verrouillé le bombardier 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 place un marqueur Tally sur l'ennemi [7.2.4] et peut choisir d'attaquer ou de se séparer tout comme en 10.4.2, mais plutôt que d'interrompre le mouvement ennemi, l'escadron en mouvement le termine dans la case du bombardier et 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].

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 de Réactions Multiples. 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 ayant réagi font de même.

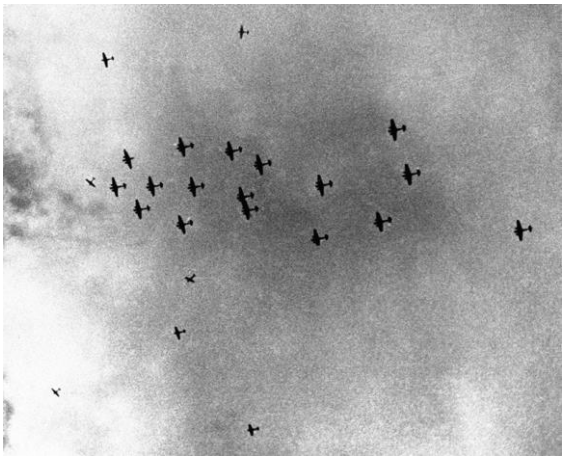


PHOTO. Des chasseurs d'escorte britanniques vont et viennent au-dessus d'une formation de bombardiers Blenheim attaquant en Lybie en 1942. Les escortes devaient souvent aller et venir ainsi pour garder une grande vitesse en cas d'attaque de chasseurs ennemis.

10.5 RÉSOLUTION DU COMBAT

Pour résoudre un combat, l'attaquant et le défenseur lancent chacun deux dés sur la Table de Combat Aérien (*Air Combat Table - ACT*).

L'attaquant déclare d'abord quelle valeur il utilisera au combat. Le défenseur utilisera la même valeur. L'attaquant choisit ensuite l'une des deux attaques suivantes :

(1) **Combat en Manœuvre**. On utilise la valeur de virage (*Turn*) de l'escadron, modifiée selon 3.3.2 pour obtenir la valeur de combat en manœuvre.

(2) **Attaque *Hit-and-Run***. On utilise la valeur de vitesse (*Speed*) de l'escadron, modifiée selon 3.3.2 pour obtenir la valeur d'attaque en *Hit-and-Run*.

Attaques. 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 principal et du défenseur principal [10.2.1], modifiées par les escadrons et patrouilles supplémentaires [10.2]. La colonne utilisée sur l'*ACT* est basée sur le différentiel entre la valeur de l'attaquant et celle du défenseur.

La colonne de l'attaquant s'obtient en soustrayant la valeur du défenseur de celle de l'attaquant.

La colonne 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 de Différentiel. 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*)

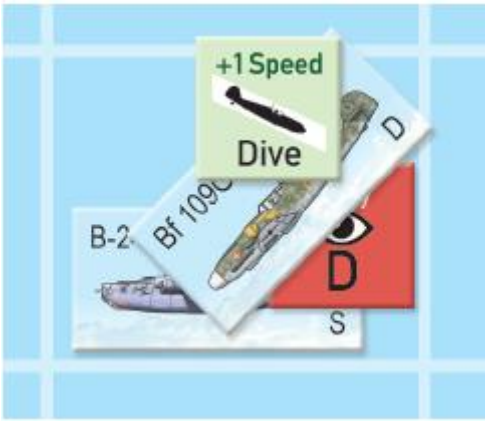
Chaque camp lance 2 dés, chaque joueur appliquant ses modificateurs selon ce qu'indique l'*ACT*.

Seuls les modificateurs des combattants principaux s'appliquent [10.2.1]. EXCEPTION : on applique le modificateur de la 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 ensuite les pertes [10.6].



Exemple de Combat Aérien. Un Bf 109G-6 pique sur un B-24H. Le Bf 109 choisit une attaque *Hit-and-Run*.

L'attaque a lieu à l'altitude 14, ce qui donne une vitesse de 4 pour le bombardier, réduite à 3 car il transporte des bombes. La vitesse du Bf 109 est de 6, augmentée à 7 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, alors que les bombardiers ont une valeur de défense de +1 (elle aurait été égale à +3 en cas de combat en manœuvre).

Le Bf 109 lance ses dés sur l'ACT, obtenant un 7 ce qui donne 2 dégâts. Le bombardier obtient un 9 ce qui inflige 1 dégât au Bf 109.

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 défenseur principal ou non. On prend la meilleure valeur de défense si plus d'un escadron peut y contribuer. L'attaquant ne peut pas utiliser de valeur de défense

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

Valeur de Défense 0. Cette augmentation de la valeur de défense lors d'un combat en manœuvre s'applique aussi aux escadrons ayant une défense de 0. Cela les rend particulièrement puissants lorsqu'ils défendent.

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-escadrons). On augmente de 1 la puissance de feu si l'escadron qui tire :

- a un *Experte* [5.2.1].
- est équipé de viseurs gyro [13.5.4].
- 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-escadrons, après que les dégâts aient été répartis entre les escadrons [10.2.2], chaque escadron recevant un dégât utilise sa valeur de protection, et *non* celle du combattant principal).

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

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

Si le résultat est égal à la valeur (ou à l'une des deux valeurs) de protection de l'escadron ennemi, on place un marqueur *Straggler* sur la piste de l'escadron ennemi.

Exemple de Perte Pour Plusieurs Escadrons. Un B-17G et un P-51B subissent un dégât chacun lors d'un combat multi-escadrons. On teste le dégât contre le bombardier avec une valeur de protection 5-6, et celui contre le chasseur avec une protection 4.

Un 6 naturel sera toujours une perte. Un 1 naturel est toujours raté.

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

On retire du jeu un escadron dont le total des pertes est au moins égal à sa valeur maximale des pertes [5.1]. On conserve tous les marqueurs de pertes sur les pistes des escadrons, qui seront utilisés pour déterminer la victoire à la fin du jeu [12.1]

Exemple de Perte. La protection d'un bombardier est de 4-5h. En subissant un dégât, un jet de dé modifié de 1 à 3 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 qu'un des bombardiers de l'escadron a été descendu. Pour une attaque frontale, la puissance de feu de l'attaque est augmentée de 1.

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.

On retourne un marqueur *Straggler* côté *Loss* suite à la confirmation de dégât provoquant la création de trainards sur un escadron en ayant déjà un.

10.7 TEST DE COHESION

Note. La cohésion représente différentes choses pour des formations différentes.

Les escadrons de chasseurs avaient tendance à se disperser en combat aérien à la suite de manœuvres à grande vitesse. Un escadron de chasseurs brisé est une bulle d'avions en expansion, les chasseurs rentrant à la base par groupe de un ou deux suite à la perte de contact, aux dégâts ou à la perte de sang-froid.

A l'inverse, la défense des bombardiers repose sur le maintien discipliné de formations se soutenant mutuellement. Une formation brisée de bombardiers peut être éparpillée, ou réduite en taille suite à l'endommagement d'avions qui se trainent. Le combat peut engendrer des erreurs, comme le largage prématuré de chargements de bombe.

Dit simplement, un escadron brisé de chasseur s'est éparpillé et est rentré à la base, alors qu'un escadron brisé de bombardiers a cessé d'être une formation de combat effective.

Après avoir résolu le combat aérien et confirmé les dégâts, on teste la cohésion pour chaque escadron attaquant ou défenseur de ce combat, 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 inflige des dégâts [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 suite à un combat aérien. On utilise la colonne *Bomber*, *Flak* pour un bombardier ou pour une attaque de flak. Quant aux chasseurs-bombardiers, on utilise la colonne appropriée à leur rôle à ce moment [3.2.1].

Un escadron subissant un résultat de 1 ou 2 obtient ce nombre de niveaux de désorganisation. On place un marqueur *Disrupted* sur la piste de l'escadron, qui est désorganisé. Ces marqueurs se cumulent avec la désorganisation provenant de précédents combats.

Une patrouille subissant au moins 1 niveau de désorganisation est brisée. On place un marqueur côté *Broken*.

Un escadron subissant au moins 2 niveaux de désorganisation est brisé. On retourne le marqueur *Disrupted* côté *Broken*.

Une unité brisée ne peut plus être de nouveau désorganisée ou brisée.

10.7.1 Escadrons Brisés

Un escadron brisé l'est pour le reste de la partie.

Un chasseur brisé perd tout verrouillage ainsi que sa mission et doit rentrer à la base [9.2.6]. Il quitte immédiatement tout combat tournoyant [10.8.1] et Lufbery [13.4.3]. Un chasseur brisé ne peut pas verrouiller, garder un verrouillage, réagir ou entrer en Lufbery.

Un chasseur-bombardier brisé continue de se déplacer normalement jusqu'à ce qu'il largue ou se débarrasse de ses bombes, après quoi il se comporte comme un chasseur brisé.

Bombardiers Brisés. Les escadrons de bombardiers brisés ont toujours l'option de se débarrasser de leurs bombes [9.2.1.1] et de rentrer à la base. Cela peut être sage si continuer droit devant exposerait les bombardiers à plus de pertes.

Un bombardier brisé continue de se déplacer normalement.

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

♦ **Changement de Règle des Bombardiers Brisés**. Pour plus de réalisme, les règles ont été changées pour que les bombardiers brisés ne rentrent plus automatiquement à la base. Cependant, leur efficacité à bombarder est grandement réduite et ils marquent moins de VP en sortant de la carte.

10.7.2 Munitions

Munitions. 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 testé la cohésion pour la première fois, chaque escadron, attaquant ou défenseur, voit ses munitions diminuer. On place un marqueur *Ammo Low* sur sa piste. Cela modifiera son test de cohésion pour son prochain combat.

Après avoir résolu son deuxième combat aérien, un escadron 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.

À Court de Munitions. Être 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 [13.5.3].

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

10.7.3 Perte d'Équipage

Si un escadron :

(1) Subit au moins une perte au combat, ET
(2) Le test de cohésion est un 2 naturel, ET
(3) L'escadron possède un Experte ou chef d'escadre, ALORS on retire du jeu cet Experte ou chef d'escadre.

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.

Un joueur *doit* refuser le combat tournoyant s'il a utilisé les modificateurs défensifs pour l'esquive [13.4.2] ou le Lufbery [13.4.3] lors du combat précédent.

♦ **Changement de la règle des combats tournoyants**. Maintenant, les chasseurs doivent refuser tout combat tournoyant s'ils étaient en Lufbery ou s'ils ont esquivé le combat précédent.

Si un seul joueur le refuse, chaque joueur lance un dé et ajoute au résultat du dé la vitesse de base d'un escadron [3.3.2], +1 pour un *Veteran*, -1 pour un *Green*, +1 pour le camp esquivant ou en Lubfbery.

On compare les résultats des deux joueurs. Si celui qui désire le combat tournoyant a un résultat supérieur ou

égal à celui de son adversaire, il y a combat tournoyant. Sinon, il n'y en a pas.

Chaque joueur choisit un escadron non brisé 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 en combat tournoyant, jamais les bombardiers. Ils n'en font pas partie.

Exemple d'Entrée en Combat Tournoyant. Un Spitfire F Mk.IX vétéran est attaqué par deux Bf 109G-6 en piqué (l'un d'eux est green) dans une case à l'altitude 10. Tous les escadrons ont survécu au combat sans avoir été brisés.

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

Le Britannique obtient un 4, plus 6 pour la vitesse de base de l'escadron, +1 pour l'équipage vétéran, soit un total de 11.

L'allemand obtient un 4, plus 7 pour la vitesse de base de l'escadron (incluant le +1 parce qu'il pique), soit un total de 11. C'est une égalité et un combat tournoyant commence, impliquant tous les escadrons. Vu le dé et la qualité de l'escadron britannique, le joueur allemand aurait dû obtenir un 5 pour éviter un combat tournoyant.

10.8.1 Comportement en Combat Tournoyant

Quand un combat tournoyant commence, on empile tous les escadrons ensemble et on place dessus un marqueur *Dogfight*. Tous les escadrons sont orientés à l'horizontal, chacun faisant face à son bord de carte. Les escadrons entrant dans un combat tournoyant après un combat ne résolvent pas de combat aérien avant la Phase de Combat du prochain tour.

Les escadrons terminant leur mouvement dans la case d'un combat tournoyant et ayant verrouillé un ennemi de ce combat rejoignent le combat tournoyant et sont empilés avec.

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 ou retirés du jeu, on retire le marqueur *Dogfight* ; tout escadron non brisé restant peut immédiatement modifier sa direction vers où il le désire.

Direction Après un Combat Tournoyant. Si les deux camps d'un combat tournoyant sont brisés, ils s'éloignent dans des directions opposées, vers leurs propres bords de carte. Cependant, si un seul camp est brisé, l'autre peut changer de direction et le poursuivre.

Un escadron en combat tournoyant ne peut pas perdre son verrouillage [7.2.2]. De plus, il doit garder un verrouillage sur l'un des ennemis de ce combat tournoyant. Si ce n'est pas le cas à un moment donné, parce que la cible est brisée et quitte le combat tournoyant, il doit immédiatement choisir un autre ennemi de ce combat tournoyant à verrouiller et place dessus son marqueur *Tally* ; aucun test n'est à faire [7.2.4].

Les escadrons en combat tournoyant résolvent normalement le combat aérien lors de la Phase de Combat, mais doivent utiliser leur valeur de virage [10.5]. L'attaquant est le camp ayant l'escadron ayant la plus haute valeur de virage de base [3.3.2] ; L'escadron ayant la plus basse valeur de virage est le défenseur. En cas d'égalité de valeur de virage, déterminez l'attaquant aléatoirement.

Le défenseur principal d'un combat tournoyant ne peut pas subir de *Bounce* [13.4.1]. Les attaques frontales [10.3] ne s'appliquent pas en combat tournoyant.

10.8.2 Mouvement de Combat Tournoyant

Les chasseurs en combat tournoyant ne se déplacent pas de manière normale. A la place, quand on doit déplacer un combat tournoyant [6.1.3], on lance 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 une altitude inférieure ou égale.

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 traînées 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 que les avions avaient de se retrouver isolés de leur escadron ; ils devaient alors rentrer à la maison.

11.0 ECHAPPEE

♦ **Révision de la Règle de l'Échappée**. Les règles d'Échappée ont été remaniées pour les simplifier et faciliter l'échappée. Les joueurs voulant empêcher les échappées devront poursuivre activement les ennemies et rester à proximité pour les arrêter.

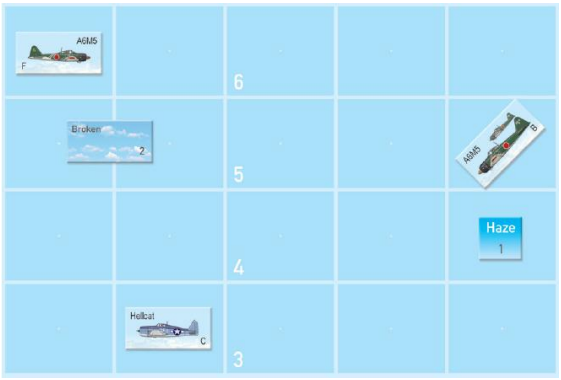
Les escadrons peuvent s'échapper en sortant par le bord de carte ami. Ils peuvent aussi s'échapper, quelle que soit leur position sur la carte, si les deux joueurs l'acceptent. Cela leur permet de retirer des unités qui ne prendront plus part à la bataille.

S'ils ne sont pas d'accord, l'escadron ne s'échappe pas. Cependant, s'il est brisé, il peut déclarer qu'il tente de s'échapper lors de la Phase Administrative. Le raider déclare ses échappées avant le défenseur. S'échapper n'est pas permis si l'escadron occupe la case d'une zone de flak [14.2.2].

S'il n'y a aucun chasseur ennemi Disponible, l'échappée réussit automatiquement. Sinon, l'adversaire doit nommer un chasseur disponible ayant une LoS sur l'escadron tentant de s'échapper pour l'en empêcher.

L'adversaire lance un dé et y soustrait le plus grand modificateur météo applicable [4.7]. S'il est inférieur à la distance séparant l'escadron tentant de s'échapper à l'adversaire disponible, l'échappée réussit. S'il est supérieur ou égal à la distance, l'échappée échoue.

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 d'Echappée. Un F6F tente d'échapper à deux Zéros Disponibles. Le Hellcat est dans la brume. Le Zero B a une LoS qui n'est pas gênée par des nuages, alors que la LoS du Zero F traverse des nuages '*Broken*'. Les deux zéros sont à égale distance, mais le joueur japonais prend le Zéro B pour empêcher l'échappée, car le modificateur météo est moindre. Le Hellcat lance un dé et soustrait 1 pour la brume. Comme la distance le séparant du Zéro est de 3 cases, tout résultat de 2 ou moins lui permet de s'échapper.

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 [5.1].

On détermine le vainqueur lorsque le jeu est fini.

12.1 CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin du jeu, on vérifie les conditions de victoire du scénario. Si elles demandent de compter les points de victoire (VP), chaque camp obtient des VP ainsi :

- 1 VP Chaque ballon ennemi éliminé [14.3]
- ? VP Chaque perte infligée à un escadron ennemi (valeur de VP indiquée sur l'ADC de cet escadron, pour chaque perte)
- ? VP VP obtenus pour un bombardement réussi contre les unités de surface [14.1.1]

Pour un scénario n'impliquant pas de bombardement [15.0], on applique ce qui suit :

- 0 VP Par bombardier/transport sortant sans son chargement de bombes.
- 1 VP Par escadron ou patrouille brisé sortant par le bord ennemi avec son chargement de bombes ou sa cargaison.
- 3 VP Par escadron de bombardiers/transports désorganisés ou par patrouille de bombardiers/transports non désorganisés sortant par le bord ennemi avec son chargement de bombes ou sa cargaison.
- 6 VP Par escadron de bombardier/transports non brisé et non désorganisé qui est sorti par le bord ennemi avec son chargement de bombes ou sa cargaison.

Le scénario spécifiera comment les 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, ou si le scénario spécifie leur utilisation.

13.0 WING LEADER AVANCE

Introduction aux Règles Avancées. Une fois que vous avez joué les trois premiers scénarios, n'hésitez pas à les rejouer avec les règles avancées.

Ces règles avancées ajoutent de nombreux détails essentiels pour jouer plusieurs des autres scénarios 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 dans n'importe quelle direction.

Erreurs d'Altitude. Les radars avaient du mal à déterminer l'altitude d'une cible, spécialement en début de guerre. Ainsi, les contrôleurs *GCI* donnaient parfois une information inexacte sur l'altitude de l'ennemi.

13.2 RESERVOIRS LARGABLES

Réservoirs Largables. 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 leur piste lors de la mise en place [5.2]. Ils réduisent de 1 les valeurs de vitesse et de virage de l'escadron [3.3.2].

Un escadron peut s'en débarrasser lors d'un mouvement (y compris en réaction) 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

Les escadrons de chasseurs opérant à la limite de carburant (*fuel limits*), selon ce qu'indique le scénario, 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 pouvant être utilisées dans tous les scénarios (elles n'ont pas besoin de règles spéciales de scénario pour pouvoir être utilisées).

13.4.1 *Bounce*

Bounce. C'est une attaque surprise profitant de l'inattention de l'ennemi, ou parce que son attention est accaparée sur un autre ennemi. Un attaquant peut aussi profiter de sa position par rapport au soleil pour fondre sur un ennemi qui ne s'y attendait pas.

Le *bounce* est une attaque surprise sur un unique escadron ennemi. Il ne peut pas se produire contre plusieurs escadrons en défense. Il donne un modificateur au combat et empêche toute esquive [13.4.2].

L'attaque est un *bounce* si l'une des conditions suivantes s'applique :

(1) L'attaque est faite dans le soleil [4.6.2] contre un chasseur ou un bombardier, OU
(2) Le défenseur est un chasseur qui SOIT est Non-Alerté SOIT dispose d'un verrouillage sur un escadron hors de sa case.

Si le défenseur est un chasseur, il n'y a pas de *bounce* si :

(a) Il a verrouillé un de ses attaquants immédiatement avant le début du combat.
(b) Il est en combat tournoyant [10.8.1].
(c) Il est en Lufbery [13.4.3].

13.4.2 Esquive

Un défenseur peut déclarer une esquive, même en combat en manœuvre, si TOUS les défenseurs ont une vitesse de base [3.3.2] supérieure ou égale à celle de l'attaquant principal. Cela donnera un modificateur au combat à chaque camp. Le défenseur ne peut déclarer une esquive que si c'est un bombardier ou un chasseur Alerté qui n'est pas en Lufbery [13.4.3], qu'il ne subit pas de *bounce* [13.4.1], ou qu'il ne suit pas un profil de bombardement [15.3]. Les défenseurs esquivant doivent refuser le combat tournoyant [10.8].

13.4.3 Lufbery

♦ **Changement de Règles de Lufbery**. Ces règles ont été 'calmées' depuis la dernière édition car elles étaient trop puissantes. Le modificateur de combat a été réduit et les escadrons doivent quitter un Lufbery s'ils attaquent ou entre en combat tournoyant.

Un chasseur Alerté et non brisé peut entrer en Lufbery ou le quitter quand il se déplace, pour un coût de 2 MP [8.3]. L'escadron passe en vol horizontal et reçoit un marqueur *Lufbery*, qui est retiré s'il le quitte. En Lufbery, un escadron tourne en rond [8.3.1]. Il n'a ni avant ni arrière [8.1.2].

Un escadron ne peut pas entrer en Lufbery s'il occupe la même case qu'un escadron ennemi à tout moment de son mouvement.

Un escadron ne peut pas entrer en Lufbery s'il rentre à la base [9.2.6]. Une escorte entrant en Lufbery passe en mission de balayage [9.2.2] et ne peut pas revenir en mission d'escorte en Lufbery.

Un escadron quitte le Lufbery immédiatement et gratuitement si :

(1) Il est l'attaquant d'un combat aérien. Il en sort avant de lancer les dés.
(2) Il est brisé.
(3) Il entre en combat tournoyant.

Un défenseur en Lufbery ne peut pas subir de *bounce* [13.4.1] et bénéficie d'un modificateur. Il doit aussi refuser tout combat tournoyant [10.8]

Lufberys. 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

♦ **Changement de Règles des Armes Spéciales**. Cette section a été réorganisée. Les changements majeurs sont que les règles pour le 50mm Bordkanone sont devenues la capacité de Canon Lourd et que les roquiettes sont maintenant traitées comme des attaques longue distance. Les règles concernant les groupes de bombardiers de l'USAAF ont été révisées pour réduire les jets de dé.

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 [13.5.3], nacelles de canon [13.5.6] et les chargements de bombes [y compris les autres charges [15.1] ne sont pas compatibles entre eux. Un escadron ne peut transporter qu'un seul de ces chargements.

Exemple de Restrictions de Chargement. Un Bf 109G-6 équipé de roquettes air-air ne peut pas aussi transporter des nacelles de canon ou des bombes.

13.5.2 Attaques Longue Distance

Les escadrons ayant une capacité de Canon Lourd [*Heavy Gun*, 3.3] peuvent annoncer une attaque longue distance s'ils attaquent en combat aérien. Les attaques à la roquette air-air se font toujours en tant qu'attaque longue distance.

Canons Lourds. L'une des solutions contre les raids de bombardiers lourds américains fut d'équiper les Me-410 d'un canon de tank de 50mm. Il se révéla efficace contre les B-17 sans escorte, permettant aux intercepteurs de les descendre hors de portée du tir défensif. D'autres avions comme les Ki-45 adoptèrent aussi des armes de gros calibre comme mesure anti-bombardier.

Les attaques longue distance ne peuvent se faire que contre des bombardiers. On ne peut pas l'annoncer si le combat comprend d'autres chasseurs, amis ou ennemis.

Elles apportent un modificateur au combat. Cependant, le bombardier en défense ne combat pas, n'infligeant pas de perte à l'attaquant.

Les escadrons en attaque longue distance ont une puissance de feu égale à la valeur du canon lourd, ou de 5 pour des roquettes air-air. L'attaquant et le bombardier testent la cohésion normalement.

13.5.3 Roquettes Air-Air

Roquettes Air-Air. La roquette simulée ici est principalement la WGr 21 allemande, une arme de 21cm de diamètre basée sur un modèle tiré par le Nebelwerfer, 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 de performances même après les avoir lancées.

La roquette R4M tirée par le Me 262 était de moindre taille et n'affectait pas les performances du jet.

Certains avions ont la capacité AAR [3.3], indiquant 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 la piste de l'escadron dans le Tableau d'Escadre. Tant qu'il a ce marqueur, ses valeurs de vitesse et de virage sont réduites [3.3.2] (EXCEPTION : Les Me 262 ignorent ces pénalités].

Ces roquettes ne sont utilisées que contre les bombardiers, sous forme d'attaque longue distance [13.5.2].

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.

On ne place ni ne retourne de marqueur de munition suite à une attaque à la roquette [10.7.2].

13.5.4 Viseurs Gyro

Les avions ayant la capacité Gyro [3.3] 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.

Viseurs Gyro. 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 (en tant que K-14) et pour la Navy (en tant que Mk23).

Ces viseurs furent installés sur les Spitfires Britanniques dès février 44 et furent très répandus en mai 44. L'USAAF en Europe fit des essais opérationnels en juillet-aout 44, avant de les adopter à grande échelle. L'USN opposa plus de résistance face à cette technologie et ne les installa pas 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 mis en service.

13.5.5 Groupes de Bombardiers Lourds de l'USAAF

Les groupes de bombardiers lourds américains sont composés de deux escadrons de bombardiers lourds en formation dans la même case. Ces escadrons se fournissent un soutien mutuel ; tant qu'aucun d'eux n'est brisé, leur modificateur de défense est augmenté de 1.

Fournir ce soutien n'inclut pas l'escadron en soutien dans le combat (en d'autres termes, une attaque contre l'un des bombardiers ne se change pas en attaque contre les deux bombardiers). Les bombardiers reçoivent ce modificateur même si le bombardier en soutien ne se défend pas dans le combat.

Exemple de Groupes de Bombardiers Lourds. Deux B-17G non brisés sont en formation dans une case. L'un des escadrons est attaqué. Son modificateur de défense passe de 1 à 2, bien que l'autre escadron ne soit pas au combat.

13.5.6 Nacelles de Cannon et Nacelles AT

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

Les avions ayant la capacité *Gun Pods* [3.3] peuvent placer un marqueur *Gun Pod* sur la piste de l'escadron du Tableau d'Escadre lors de la mise en place. Leurs valeurs

de vitesse et de virage sont réduites [3.3.2]. On ne peut pas s'en débarrasser.

Une variante de la nacelle de canon est la nacelle de canon antichar (*AT pod*). Pour l'indiquer, on retourne le marqueur *Gun Pod* côté *AT Pod*.

La puissance de feu d'un escadron équipé d'une nacelle de canons est augmentée de 1 pour le combat aérien et le mitraillage au sol ; pour une nacelle de canons AT, elle est augmentée de 1 pour le combat aérien, de 2 pour le mitraillage au sol [15.3.7], doublé à 4 contre un tank, camion, train ou navire.

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

13.6 FORMATIONS D'UN SEUL AVION

Avion Solitaire. 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.

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 combat (vitesse et combat) de cette patrouille sont réduites de 1.

Ces formations ne peuvent pas entrer en Lufbery [13.4.3].

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. Décoller est interdit si elle est lourdement endommagée, ou pire [14.1.1-14.1.3].

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 [3.3.2].

On retire ce marqueur au début de la Phase de Mouvement du tour 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.

Porte-Avions. 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. Les *Jets* utilisent le mouvement de *Jet* [8.2].

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

♦ **Révision des règles de Jet.** Les règles pour *Jets* et *Rockets* ont été révisées. L'un des changements principaux fut du simplifier les règles de haute vitesse et les modificateur de combat.

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. Elles peuvent affecter le combat aérien et les tests de réaction [10.4, 10.5.1].

13.8.2 Me-163

Les *Rockets* Me-163 n'agissent que sous forme de patrouille. Leur mouvement est fonction d'une dépense de carburant. Chaque patrouille commence avec 10 points de carburant, qui sont consommés à chaque tour où on choisit le type d'accélération, Max ou Partielle. Cependant, elle ne consomme pas de carburant lors du tour de décollage. On doit noter la dépense de carburant sur un bout de papier.

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

Les valeurs de vitesse et virage d'un Me-163 sont deux nombres séparés par un trait. 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. Dès qu'on la choisit, on 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 slash. On applique les effets de haute vitesse [13.8.1]. Le 'r' (pour '*rocket*') à côté de la valeur de grimpé 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 trait. 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). Les effets de haute vitesse ne s'appliquent pas. On place un marqueur *Slow* sur elle

[3.3.2], indiquant que ses valeurs de vitesse et de virage sont de 0. 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. La technologie des jets *était immature, et dans son cas, le Me 262 fut mis en service à la hâte 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, sauf quand il grimpe ou quand il a un marqueur *Climb*.

Me 262 et Me 163. Les effets de haute vitesse s'appliquent aux Me 262 et Me 163 non pas tant pour simuler leur vitesse que pour montrer l'incapacité de ces premiers *Jets* et *Rockets* à ajuster facilement leur accélération. Ce qui faisait qu'ils entraient au combat à des vitesses peu pratiques, comme l'indiquent les modificateurs de combat. Les *Jets* alliés et d'après-guerre n'avaient pas ces problèmes.

14.0 UNITES DE SURFACE

Les unités de surface sont des cibles militaires, des installations au sol, ou des navires en mer. Elles ne se déplacent pas. Le scénario spécifiera leur position de mise en place. Elles appartiennent au défenseur, sauf précisé autrement.

Elles sont placées à l'altitude 0 [4.1, 5.3]. 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), BC (Croiseur de Bataille), BB (cuirassé), Aux (navire auxiliaire) et PG (Vedettes et autres escorteurs) sont des navires. Ceux ayant un numéro supplémentaire sont des variantes.

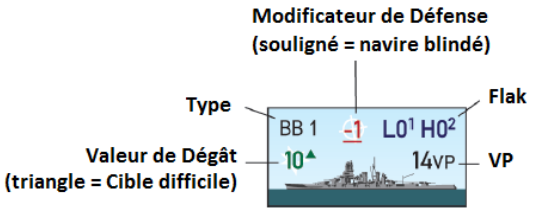
Modificateur de Défense (symbole du viseur). Modificateur de dé appliqué à toute attaque contre cette unité, simulant la difficulté qu'il y a à la toucher [15.4]. Une valeur soulignée indique un navire blindé.

Valeur de Dégât (symbole d'explosion). Nombre de dégâts de bombardement requis pour lui causer des dégâts lourds [14.1.1]. Un triangle indique une cible difficile, certaines attaques étant moins efficaces contre elle [15.3.6, 15.3.7, 15.5.2].

♦ **Changement des Unités de Surface.** Les navires blindés et les cibles difficiles ont été ajoutés aux règles pour distinguer certaines sortes de cibles résistantes.

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

VP. Valeur de VP obtenus pour des dégâts lourds sur cette unité [12.1, 14.1.1].



Unité de Surface. Valeurs du cuirassé BB1. C'est une cible difficile (triangle près de sa valeur de dégât de valeur 10), difficile à toucher (modificateur de défense de -1) et blindée (souligné), et disposant de flaks légère et lourde, chacune ayant une puissance de feu de 0, ma flak lourde disposant de deux canaux.

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. Le niveau de dégâts dépend du nombre de dégâts infligés par le bombardement [15.4]. Les dégâts se cumulent. On peut les noter sur une feuille de papier.

On compare les dégâts accumulés 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.

Dégâts	*Niveau*	*Effets*	*VP*
≥ 3x	**Fatal**	Neutralisée	3x
≥ 2x	**Grave**	Neutralisée	2x
≥ 1x	**Lourd**	Neutralisée	1x
½ ≤ # < 1	**Mineur**	-	½ x
0 < # < ½	**Léger**	-	1
Reco réussie [15.2.1.2]	**Aucun**	-	1x

Légende :

Dégâts : Dégâts comparés avec la valeur de dégâts de la cible

Niveau : Niveau de dégâts

Effets := Neutralisé : Flak neutralisée et Décollage interdit. Le navire est immobile en cas de dégâts fatals ou graves.

Résultats du Bombardement. 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 qu'une cible ayant subi des dommages fatals est entièrement détruite 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 est 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

Défense de Navire. 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.

La valeur de défense d'un navire est réduite de 1 (min 0) contre un escadron l'attaquant en piqué [15.3.2] ou en pente [15.3.3] et dans le soleil. Cette attaque est dans le soleil si l'escadron est dans le cadran du soleil 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 de Défense de Navire. Un DD ayant un modificateur de défense de -2 est attaqué par un bombardier en piqué dans le soleil. Le modificateur est réduit à -1.

On considère qu'un navire ayant subi un niveau de dégâts fatal ou grave est immobile (coulé ou hors de combat). Il a un modificateur de défense de +0 à la place de celui indiqué sur son pion. Des règles spéciales de scénario peuvent spécifier qu'un navire commence le scénario immobile, bien qu'aucun dégât n'ait été infligé. Dans ce cas, les effets de suppression de la Flak ne s'appliquent pas avant qu'un niveau de dégâts lourd ou plus n'ait été infligé.

14.2 UNITES DE FLAK

♦ **Changements de règles de Flak**. Ces règles ont été modifiées pour que la Flak légère puisse effectuer des tirs de barrage. Les résultats des tirs de Flak ont été révisés pour que les tirs de Flak demandent des tests de cohésion et pour qu'il soit possible de causer un grand nombre de dégâts avec un jet de dés maximal.

Les règles sous-utilisées comme la surprise de Flak ou la Flak camouflée ont été enlevées, mais peuvent réapparaitre comme règle spéciale de scénario.

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

La flak des unités affiche 3 caractères, comme $H1^2$, indiquant son type, son potentiel et ses canaux de tirs :

Le premier caractère est le type de Flak :

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

Le deuxième caractère est sa puissance de feu, comprise entre 0 et 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). Cette valeur n'a pas d'effet sur les barrages.

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].

14.2.1 Modes de Flak

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

Tir Direct. 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.

Canaux de Tir Direct. Une Flak $H0^2$ 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. Toutes les Flaks peuvent effectuer des tirs de barrage. Une Flak effectuant un tir de barrage ne peut pas faire de tirs directs lors du même tour.

Les navires ayant deux types de Flaks (lourde et légère par exemple) peuvent utiliser des modes différents pour chaque type de Flak.

14.2.2 Zones de Flak

Le tir de barrage crée des zones de Flak :

Armes Légères : Automatique et uniquement dans la case de leur unité.

Ballons : Dans leur case et toute case en-dessous [14.3].

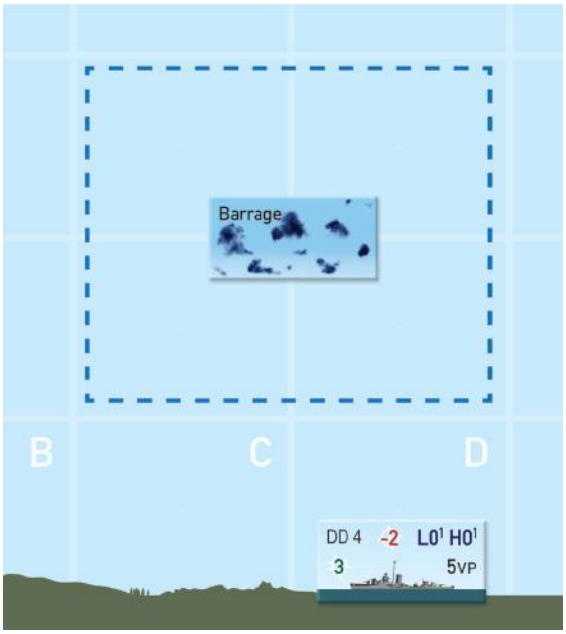
Lors d'une Phase Administrative, les Flaks lourdes et légères peuvent placer sur la carte ou enlever un marqueur de barrage. Il se place à la jonction de quatre cases.

Flak Lourde. Elle peut placer un marqueur de barrage sur une jonction d'une case sur la colonne de la Flak ou celles adjacentes.

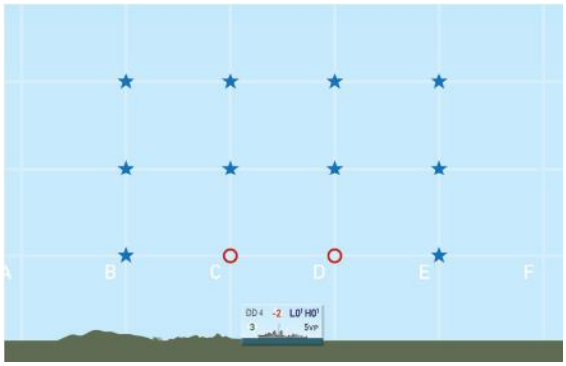
Flak Légère. Elle peut placer un marqueur de barrage sur une jonction de sa case.

Un barrage peut être placé même dans une jonction où elle n'a pas de LoS sur certaines de ces cases. La zone de la Flak s'étend dans les quatre cases de cette jonction. Ne placez pas de marqueur de barrage de manière à couvrir la zone de Flak d'un ballon [14.3].

Une Flak ayant un marqueur de barrage ne peut pas faire de tir direct.



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



Placement de Barrage. Les étoiles et les cercles indiquent les jonctions permises pour le placement de marqueurs de barrages de Flaks lourdes (les étoiles continuent jusqu'à l'altitude 19). Les cercles indiquent les jonctions légales pour les Flaks légères.

14.2.3 Attaques de Barrage

Dès qu'un escadron termine son mouvement, on vérifie s'il est entré, s'il a dépensé des MP en tournant ou s'il tournait en rond 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 barrage contre cet escadron. Si un combat tournoyant entre dans une zone de Flak, chaque escadron s'y trouvant est attaqué.

Qui lance les dés ? Les Barrages attaquent les amis et les ennemis sans discrimination. Ainsi, même si la flak appartient à un camp, c'est le joueur qui ne se déplace pas qui à la responsabilité du jet de dés.

Pour résoudre une attaque de Flak, le joueur ne se déplaçant pas choisit une Flak dont une zone a été traversée par un escadron et lance une attaque [14.2.5]. Si l'escadron a traversé plusieurs zones de Flak de plusieurs unités, une seule attaque est résolue, en utilisant la Flak choisie ; cependant, chaque Flak supplémentaire contribue à l'attaque et ajoute +1 au jet de dé.

Exemple de Zones de Flak Multiples. Un escadron vole à travers deux zones de Flak – l'une appartenant à une Flak lourde, l'autre à des armes légères. Peu importe le nombre de MP dépensés dans chaque zone, l'adversaire peut choisir la Flak qu'il désire pour attaquer. Il 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.

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

14.2.4 Attaques de 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 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. 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 une colonne adjacente.

Un tir direct demande une LoS vers la cible.

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.

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

Pour faire un tir direct, le joueur contrôlant la Flak en choisit une. Plusieurs Flaks peuvent attaquer la même cible, mais chaque Flak supplémentaire ajoute un bonus de +1 au jet de dé. Donner un bonus compte comme une attaque pour le calcul des canaux de tir.

Exemple de Tir de Soutien. Deux Flaks HI[2] tirent sur un escadron. On lance le dé pour une flak, l'autre apportant son soutien avec un +1 au dé. L'attaque utilise un canal de tir pour chaque Flak.

On lance une attaque contre la cible [14.2.5]. On lance aussi une attaque contre tout escadron dans la même case étant connecté à la cible soit par un verrouillage soit par une chaine de verrouillage. Ces attaques supplémentaires NE COMPTENT PAS pour l'utilisation des

canaux de tir. On détermine les modificateurs de dés pour chaque escadron séparément.

Exemple de Tir Ami. 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.

14.2.5 Résolution de la Flak

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

Des modificateurs s'appliquent à tous les tirs directs et tirs 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.
- # Nombre de dégâts subis. Ensuite, la cible teste la cohésion [10.7].
- *die* On lance un dé. Son résultat indique le nombre de dégâts obtenus. Après avoir résolu les dégâts, on fait un test de cohésion [10.7].

On confirme les dégâts avec une puissance de feu de 0 pour un barrage et de 1 pour un tir direct [10.6]. Après avoir résolu les dégâts, l'escadron teste la cohésion [10.7].

De plus, on applique le résultat de la colonne *Bomb* 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.

Note. Éliminer un escadron avec de la Flak l'empêchera de bombarder.

14.2.6 Flak et Combat Aérien

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

14.2.7 Flak Avancée

Flak Avancée. Alors que la guerre progressait, de nombreuses avancées dans le domaine de 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.

Des règles spéciales de scénario peuvent indiquer que la Flak lourde bénéficie d'une ou de plusieurs capacités de Flak avancée. Si c'est le cas, ces capacités s'appliquent à toutes les Flak lourdes de ce scénario.

Les capacités avancées sont les suivantes :

Direction de Tir Améliorée. Les Flaks lourdes appliquent le modificateur *Improved Fire Direction* à tous leurs tirs directs.

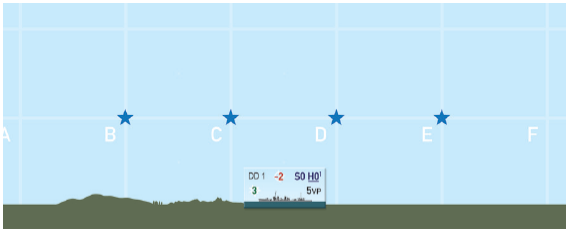
Fusée de Proximité. Les Flaks lourdes appliquent le modificateur *Proximity Fuse* à tous leurs tirs directs.

Munition Double-Usage (*Dual-Fuse*). La puissance de feu des Flaks lourdes est augmentée de 1 (barrage ou tir direct) quand on confirme les dégâts [10.6].

14.2.8 Canons Navals à Angle Restreint

Les canons d'une Flak lourde soulignée sur un navire sont limités lors de l'acquisition de cibles à basse altitude.

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



Canons Navals à Angle Restreint. Les étoiles indiquent les jonctions permises pour le placement de marqueurs de barrage.

14.3 BALLONS

Le scénario spécifiera les positions de placement des ballons. Ils sont placés sur la carte à une altitude comprise entre 0 et 2. Une fois placés, ils ne peuvent plus se déplacer.

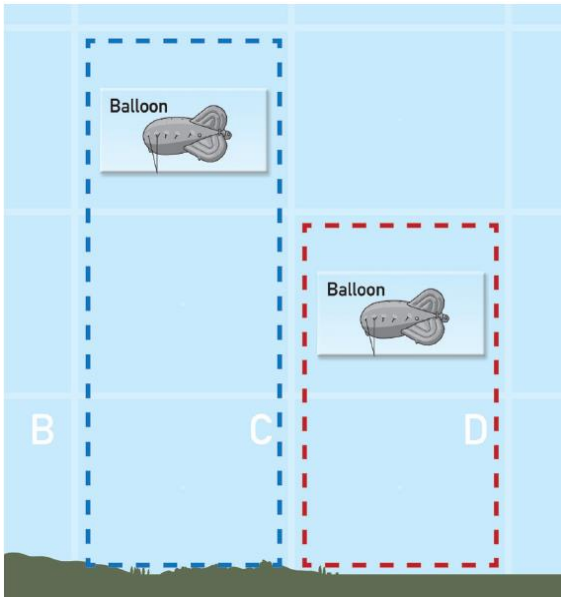
Ils créent une zone de Flak [14.2.2] de puissance de feu 0 dans leur case et dans toute case en-dessous, et ce jusqu'au sol. Cela fonctionne comme des barrages, affectant tous les escadrons entrant dans la zone de Flak, et ils peuvent ajouter du soutien aux attaques de barrage d'autres Flaks [14.2.3].

Des escadrons en mission de balayage peuvent les attaquer en combat aérien. Un escadron dans les trois cases d'un ballon peut le verrouiller automatiquement. Il n'est alors plus susceptible d'être attaqué par la zone de Flak de ce ballon s'il entre dans sa case. Un escadron peut attaquer un ballon qu'il a verrouillé, s'il est dans sa case et 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 génère une perte). En combat aérien contre un ballon, seul l'attaquant lance les dés ; Le défenseur ne les lance pas. Cependant, l'attaquant teste la cohésion et consomme des munitions normalement.

On note les pertes de ballon sur un bout de papier, comme pour une unité de surface [14.1.1]. 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.



Ballons. 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.

15.0 BOMBARDEMENT

Règles de Bombardement. 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 demande d'utiliser les règles de bombardement, 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]. Ils *n'en marquent aucun* en quittant la carte avec leur chargement de bombes [12.1].

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 selon son profil de bombardement [15.3].
(3) Après avoir terminé de voler selon son profil, on résout l'attaque contre la cible [15.4].

15.1 CHARGEMENT EN ARMES

Chargement en Armes. Rappelez-vous que la règle 13.5.1 stipule *qu'une seule* charge d'arme peut être transportée. Pour des bombardiers, ce sont des bombes [9.2.1] ou l'une des armes spéciales indiquées plus bas. Certains scénarios peuvent donner des nacelles AT [13.5.6] aux bombardiers en missions de mitraillage au sol [15.2.1.1]. C'est une occasion où une nacelle de canons est transportée à la place du chargement en bombes normal.

Bombarder 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 doivent torpiller [15.3.5]. Pour cela, on remplace le marqueur *Bomb Load* par le marqueur *Torpedo Load*.

Une **attaque à la roquette** demande un chargement de roquettes air-sol (ATGR). Les escadrons transportant des ATGR doivent attaquer à la roquette [15.3.6]. Pour cela, on remplace le marqueur *Bomb Load* par le marqueur *ATGR Load*.

Une **attaque au *Parafrag*** demande un chargement de *Parafrag*. Les escadrons transportant ce chargement doivent attaquer au *Parafrag* [15.5.2]. Pour cela, on remplace le marqueur *Bomb Load* par le marqueur *Parafrag Load*.

Le **mitraillage au sol** ne demande aucun chargement en arme, seulement que les munitions de l'avion ne soit pas '*depleted*' [15.3.7].

Marqueurs de Chargement en Armes. Les marqueurs de torpille, ATGR et *Parafrag* sont une variante des marqueurs de bombe. Quand les règles se réfèrent à un chargement en bombes, il suffit de remplacer *Bomb* par *Torpedo, ATGR* ou *Parafrag* selon ce qui est approprié.

On peut utiliser tout pion en substitution s'il vient à en manquer. Par exemple, on peut utiliser des marqueurs de réservoirs largables pour représenter du *Parafrag*.

Toutes les règles s'appliquant aux charges de bombes s'appliquent aussi aux charges de torpilles, *ATGR* ou *Parafrag*. On utilise les marqueurs appropriés à la place des charges de Bombes pour se rappeler du type de charge transportée.

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

Résumé de Mission. 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.

Les missions de bombardement, d'escorte et de balayage sont modifiées quand on utilise les règles de bombardement.

15.2.1 Missions de Bombardement

Résumé. Les escadrons de bombardiers volent droit sur leur cible pour déclencher un bombardement, changeant d'altitude si nécessaire pour se positionner en vue du bombardement. Ils bombardent leur cible puis rentrer à la base.

Sauf spécifiée par une règle spéciale de scénario, les bombardiers peuvent attaquer toute cible en surface. Ils ne peuvent attaquer qu'une seule cible par tour.

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 un profil de bombardement [15.3] pour effectuer un bombardement

[15.4]. Après l'attaque, Ils retournent à la base, sortant par *l'un ou l'autre* bord de carte [9.2.6].

En direction de leur cible, les bombardiers dépensent 2 MP par tour pour se déplacer de deux cases (grimper peut réduire le nombre de cases parcourues). Les bombardiers à réaction dépensent 3 MP pour se déplacer de trois cases. Quand ils *ne volent pas* selon un profil de bombardement [15.3], on applique les règles suivantes :

(a) Ils peuvent grimper ou piquer d'au plus un niveau d'altitude par tour (EXCEPTION : En mitraillage au sol ou chargé d'ATGR, un escadron dans les deux colonnes de la cible peut piquer d'un nombre quelconque de niveaux).
(b) Les bombardiers en formation doivent tous changer d'altitude lors de la même phase.
(c) Les bombardiers n'obtiennent pas le bonus de +1 MP pour avoir piqué [8.2].

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.

Une fois par scénario, lors d'une Phase de Mouvement avant de voler selon un profil de bombardement, un bombardier peut tourner en rond [8.3.1]. Ceci est entièrement une option. Les escortes de bombardiers, peuvent tourner en rond en même temps. Tout ou partie d'une formation de bombardiers et d'escortes peut tourner en rond pendant que le reste des bombardiers et escortes de la formation continuent de se déplacer, ce qui rompt la formation. Les bombardiers et escortes peuvent arrêter de tourner en rond lors de toute Phase de Mouvement ultérieure. À ce moment, ils ne peuvent plus tourner en rond pour le reste du jeu.

Tourner en Rond. Il était parfois nécessaire de tourner en rond avant de bombarder pour retarder l'attaque de manière à coordonner une attaque simultanée sur une cible par plusieurs escadrons Cela permettait aux bombardiers de saturer la flak.

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, cependant, 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, et peut bénéficier du bonus de 1 MP pour avoir piqué, tant qu'il reste dans les 3 cases d'une cible de surface ennemie. Les escadrons en mission de balayage peuvent aussi mitrailler au sol [15.2.3].

15.2.1.2 Reco

Les missions de reco (reconnaissance) sont une variante des missions de bombardement.

Un escadron en reco ne transporte pas de bombes ; à la place, il vole selon un profil de bombardement horizontal 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, la dernière case étant sur la colonne de la cible. L'escadron doit garder une LoS sur la cible pendant toute la visée. La reconnaissance est réussie s'il remplit toutes ces conditions ET s'il n'est pas brisé par la flak lors de la Phase de Combat.

En réussissant la reconnaissance, l'escadron doit rentrer à la base [9.2.6]. S'il réussit à s'échapper ou à sortir de la carte, même brisé, il marque les VP correspondant à la valeur imprimée de la cible.

15.2.2 Mission d'Escorte

Résumé. Les escortes volent avec ou à proximité 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.

Tous les comportements normaux d'escorte s'appliquent [9.2.2]. Cependant, si les bombardiers escortés changent d'altitude [15.2.1] ou volent selon leur profil [15.3], les escortes grimpent ou piquent pour se conformer à tout changement d'altitude attendu.

Anticiper les Mouvements des Bombardiers. Comme les escortes se déplacent avant les bombardiers, elles peuvent changer d'altitude pour anticiper le mouvement des bombardiers.

Une fois par scénario, lors de la Phase Administrative, toutes les escortes d'une formation de bombardiers peuvent passer en mission de balayage. Elles pourront reprendre leur mission d'escorte lors d'un tour ultérieur (9.2.2). Les escortes passant en mission de balayage peuvent tourner en rond (15.2.3).

Escorte vers Balayage. Utilisez cette option pour que les escortes puissent tourner en rond hors de portée de la Flak pendant que les bombardiers s'éloignent pour aller bombarder.

15.2.3 Missions de Balayage

Résumé. Les escadrons en mission de balayage volent habituellement au-dessus et devant le gros des bombardiers. Leur boulot consiste à déblayer le chemin pour les bombardiers ou à fournir une couverture contre les intercepteurs à haute altitude. À proximité de la cible des bombardiers, ils se mettent 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.

Tous les comportements normaux en balayage s'appliquent [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]. Un escadron continue de tourner en rond jusqu'à ce que :

(a) Il verrouille un ennemi.
(b) Il déclare au début de son mouvement qu'il rentre à la base.
(c) C'est une ancienne escorte [15.2.2] et les bombardiers ont fini leur attaque. L'ancienne escorte prend le chemin le plus court pour reprendre son rôle d'escorte [9.2.2].

Si l'escadron fait partie d'une formation, tous les escadrons de cette formation agissent de même, que ce soit pour tourner en rond ou pour rentrer à la base.

Plutôt que de tourner en rond, les escadrons en mission de balayage peuvent piquer à l'altitude 0 pour mitrailler des unités de surface (15.3.7]. Ils commencent à piquer dans les deux colonnes de la cible. En la mitraillant, ils sont alors libres de se déplacer pourvu qu'ils restent dans les 3 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 sont appelés 'chasseurs-bombardiers' et se comportent comme des bombardiers jusqu'à ce qu'ils aient largué leurs bombes ou qu'ils s'en soient débarrassées, redevenant alors des chasseurs [3.2.1].

Contrairement aux bombardiers, les chasseurs-bombardiers peuvent tenter de verrouiller des escadrons ennemis [7.2], mais tant qu'ils ne redeviennent pas des chasseurs, ils n'ont pas de statut d'alerte [7.1]. Ils sont alertés dès qu'ils redeviennent des chasseurs.

Chasseurs-Bombardiers en tant que Bombardiers. Sauf pour la possibilité de verrouiller, et le placement de marqueurs de munitions suite à un combat aérien [10.7.2], les chasseurs-bombardiers, tant qu'ils transportent des bombes, se comportent comme des bombardiers dans tous les cas, y compris pour la colonne utilisée sur la table de cohésion [10.7].

Les chasseurs-bombardiers doivent se débarrasser de leurs bombes immédiatement après avoir verrouillé un escadron ennemi, soit lors de la Phase de Verrouillage soit suite à un combat aérien [9.2.1.1]. Un chasseur-bombardier n'ayant plus de bombes devient un chasseur fonctionnant comme un escadron en mission de balayage et peut mitrailler au sol [15.2.3].

À la fin d'un combat aérien, un chasseur-bombardier en défense peut refuser de verrouiller un ennemi selon 7.2.2 pour conserver son chargement de bombes et continuer ainsi sa mission de bombardement. Seuls les chasseurs-bombardiers peuvent refuser de verrouiller.

Un escadron de chasseurs-bombardiers ayant la flexibilité tactique [9.3.2] peut se séparer en se verrouillant lors de la Phase de Bombardement, une patrouille se débarrassant de ses bombes, l'autre poursuivant sa mission de bombardement.

En commençant un mouvement dans les 3 cases d'une unité de surface ennemie, les chasseurs-bombardiers se déplacent de 3 MP au lieu de 2 MP (et peuvent ajouter 1 MP s'ils piquent pendant le profil).

Mouvement de Chasseur-Bombardier. La vitesse des chasseurs-bombardiers augmente à proximité de la cible. Notez que les escortes n'ont pas cet avantage. Il est recommandé de laisser les escortes tourner en rond près de la cible [15.2.2] pendant que les chasseurs-bombardiers s'en occupent.

Les chasseurs en mission reco [15.2.1.2] ne transportent aucune bombe. On les traite comme des bombardiers pendant tout le scénario. Comme les bombardiers, ils ne peuvent pas verrouiller.

♦ **Changement des Règles des Chasseurs-Bombardiers.** Ces règles ont été largement remaniées dans cette édition, principalement pour clarifier ce qu'ils peuvent ou ne peuvent pas faire en tant que chasseur et bombardier. Ils doivent maintenant se débarrasser de leurs bombes s'ils verrouillent des ennemis et ont plus de MP en se rapprochant de leur cible.

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 ou tirs de roquettes et rafales de canons.

15.2.5 Positionnement en Attaque

On considère pour les comportements des sections précédentes 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. Pendant une même partie, 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'attaque et pour différentes armes.

Ces prérequis décrivent les conditions permettant à tel profil de bombardement d'être utilisé. Un profil ne peut pas être utilisé si ces prérequis ne sont pas respectés. 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 terminer 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 terminer sa visée. Échouer sa visée signifie que l'attaque subira la pénalité '*no aim*'.

Exemple de Pénalité No Aim. 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 l'attaque se fera avec le modificateur +3 pour le bombardement en piqué et la pénalité '*no aim*' de -2.

Pendant son profil, le bombardier doit se déplacer de tout son potentiel de mouvement si possible. Il lui est interdit de tourner en rond. Il peut obtenir le bonus de 1 MP pour piquer [8.2] s'il lui est permis de changer d'altitude. Pendant son profil, esquiver est impossible [13.4.2].

Quand le profil parle d'être au-dessus de la cible, cela signifie que le bombardier occupe la même colonne que la cible.

Bloquer les Bombardiers. Comme le bombardement est résolu avant le combat aérien, les intercepteurs doivent attaquer les bombardiers lors d'un tour qui précède 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.

Un escadron commençant un profil n'est pas obligé de le terminer. Cependant, il ne peut larguer ses bombes que s'il l'a terminé.

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'altitude 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 cible, il largue ses bombes.

15.3.2 Bombardement en Piqué

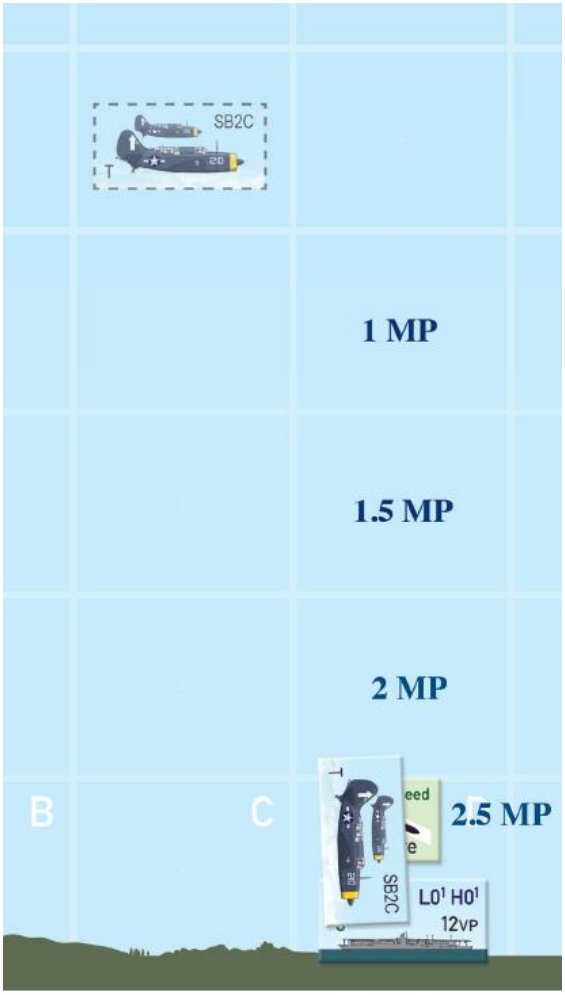
Prérequis. Seuls les avions ayant des freins de piqué [3.3] peuvent bombarder en piqué. Ils doivent avoir une LoS [4.6] sur la cible avant de commencer à piquer sous peine de ne pas pouvoir attaquer.

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. 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.

Un escadron bombardant en piqué sur au moins 2 niveaux d'altitude en accord avec un profil de bombardement en piqué ne peut pas être attaqué en combat aérien ou participer à un combat aérien.



Exemple de Bombardement en Piqué. Un escadron de SB2C Helldiver est en profil de bombardement en piqué. Il commence à l'altitude 4 et, obtenant le bonus de 1 MP pour le piqué, et pique jusqu'à l'altitude 0. Piqué verticalement dans la colonne de la cible lui permet de ne dépenser que 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 SB2C ne peut pas être attaqué en combat aérien.

Bombardement en Piqué et Combat. Une fois engagé dans le piqué, les chasseurs sans freins de piqué ne pouvaient 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 En Pente [*Steep Bombing*]

Prérequis. Les chasseurs-bombardiers et bombardiers en piqué peuvent bombarder en pente. Les autres classes peuvent bombarder en pente si elles sont équipées de freins de vitesse [3.3]. 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 au moins 3 cases.

Profil. Un bombardement en pente 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 plus. 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 [*Glide Bombing*]

Prérequis. Tous les avions, hormis les bombardiers lourds [3.2], 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. L'escadron vole vers la cible en diagonal, piquant d'un niveau d'altitude par colonne parcourue. Cela signifie que si l'escadron commence à l'altitude 3, il entrera dans la colonne de la cible à l'altitude 1.

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]. 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 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 (*Long range*) d'un bombardement.

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.

Modificateur de Torpillage. 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 l'ADC indique que la torpille est 'lente' (*Slow*), on place un marqueur *Slow* [3.2.2] sur l'escadron pendant la visée. À ce moment, l'escadron ne se déplace que d'un MP par tour. On retire ce marqueur au début de la Phase de Mouvement qui a suivi le torpillage.

Torpilles Lentes. Les torpilles lentes n'avaient pas de '*air tails*' qui permettaient aux bombardiers de les larguer à une grande vitesse, d'où la nécessité de voler lentement.

15.3.6 Attaque à la Roquette

Roquettes. 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 à une altitude 0 OU sur une case adjacente face à la case de la cible.

Profil. Pour attaquer à la roquette, le bombardier vole dans la case de la cible ou sur une case adjacente à l'altitude 0. Il peut piquer d'un nombre quelconque de niveaux s'il est dans les deux colonnes de la cible [15.2.1], mais il ne peut piquer de plus d'un niveau d'altitude pendant le tour où il attaque.

L'escadron attaque une fois dans la case de la cible ou adjacent à elle et à l'altitude 0. On place le marqueur *ATGR load* sur la cible. Une attaque à la roquette depuis une case adjacente applique la pénalité longue distance (*Long range*) d'un bombardement.

La valeur de bombardement utilisée est celle indiquée à côté de la capacité ATGR. Elle est réduite de moitié contre les cibles difficiles [14.0].

15.3.7 Mitraillage au Sol

Prérequis. Les escadrons doivent être en mission de mitraillage au sol (*Strafing*) 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, il ne peut pas mitrailler si ses munitions sont '*depleted*'.

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 peut piquer d'un nombre quelconque de niveaux s'il est dans les deux colonnes de la cible [15.2.1], mais il ne peut piquer de plus d'un niveau d'altitude pendant le tour où il attaque.

Le mitraillage au sol a lieu une fois dans la case de la cible. 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. On réduit de moitié cette valeur contre

les cibles difficiles (pour les effets des nacelles de canon sur la puissance de feu, voir 13.5.6).

Exemple de Mitraillage au Sol. Si la puissance de feu de l'escadron est égale à 0, la valeur de mitraillage est égale à 1. Pour une puissance de feu de 2, la valeur de mitraillage est de 3.

Après le mitraillage, on place un marqueur *Low Ammo* (ou on retourne ce marqueur côté *Depleted*) sur la piste de l'escadron (même pour un bombardier pour qui on ne place pas de tel marqueur [10.7.2]).

15.4 RESOLUTION DES BOMBARDEMENTS

Interprétation du Bombardement. 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 : La soute à 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'ont touché que des systèmes peu importants.

Pour résoudre un bombardement, le joueur bombardant doit :

(1) Faire un jet de dés sur la Table de Bombardement pour déterminer le pourcentage de bombes ayant touché.
(2) Déterminer le nombre de dégâts infligés 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.

Bombardements. Le total des modificateurs ne peut pas dépasser +6 ou -6, ce qui signifie qu'on peut toujours obtenir un résultat d'au moins 10% de coups au but.

On multiplie la valeur de bombardement de l'escadron par le pourcentage obtenu et on arrondi à l'entier le plus proche [1.2] (il est possible d'arrondir à 0). Le résultat est le nombre de dégâts de bombardement infligés [14.1.1].

La valeur de bombardement des patrouilles et des escadrons désorganisés est réduite de moitié avant de la multiplier par le pourcentage ; elle est divisée par 4 pour un escadron brisé ; elle est d'abord divisée par 2 pour une patrouille brisée avant de la diviser par 8.

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* à tous les torpillages contre ce navire ce tour.

Attaques Anvil. 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, quelle que soit la direction prise par le navire pour éviter les torpilles, une partie d'entre elles frappera forcément sur son flanc.

15.5.2 Attaques Parafrag

Une règle spéciale de scénario permet à des escadrons de transporter une charge de *Parafrag* [15.1]. Ces attaques se résolvent comme un bombardement horizontal à l'altitude 0 ou 1. Elles apportent un modificateur sur la Table de Bombardement. Leur valeur de bombardement est réduite de moitié contre les cibles difficiles ou les navires [14.0].

Parafrags. Les *Parafrags*, l'ancêtre des bombes à fragmentation, étaient des bombes à fragmentation avec parachute qui furent utilisées par l'USAAF dans le sud-ouest du Pacifique, notamment contre les aérodromes.

15.5.3 Attaques Kamikaze

Kamikaze. 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.

Les escadrons désignés comme étant des Kamikazes par le scénario ne peuvent faire que des attaques Kamikazes. Pour cela, on désigne une cible en surface dans les 7 cases. L'escadron vole par le plus court chemin [9.2.5] vers la case de la cible, puis stoppe son mouvement et largue ses bombes en entrant dans la case. Le dernier MP utilisé sert à la visée.

On applique le modificateur de Kamikaze en résolvant le bombardement. On augmente de 3 la valeur de bombes imprimée pour *chaque* avion restant dans l'escadron (on ajoute cette valeur après avoir divisé par deux la valeur de bombe pour les patrouilles, mais avant de la modifier pour l'état, désorganisé ou brisé). Le nombre d'avions restant est égal à la valeur de perte max de l'escadron moins les pertes (les trainards NE SONT PAS des pertes). Après le bombardement, l'escadron s'écrase et est retiré du jeu.

Exemple d'Attaque Kamikaze. Une patrouille d'A6M5 Zéro fait une attaque Kamikaze contre un porte-avion américain. La valeur de bombes de l'escadron est de 5. Au moment de l'attaque, la valeur max de pertes de la patrouille est de 3 et la patrouille a subi 1 perte suite aux attaques de chasseurs et de la Flak mais n'est pas désorganisée. Son bombardement lui donne un résultat de 25%.

La valeur de bombes est divisée par deux (et arrondie) à 3 car c'est une patrouille, puis augmentée de 6 pour les deux avions restants, soit un total final de 9. On multiplie

9 par 25% et en arrondissant le résultat, on trouve un résultat final de 2 dégâts sur le CV.

Le bombardement étant résolu, on retire cette patrouille du jeu.

15.5.4 Bombardement par Ricochet [*Skip Bombing*]

Les escadrons peuvent bombarder par ricochet si des règles spéciales de scénario précisent qu'ils en sont capables. Ce ne peut être que contre des navires, avec une charge de bombes normale, et c'est résolu comme un bombardement horizontal à l'altitude 0. Cela permet d'obtenir le modificateur '*Skip Bombing*'.

15.5.5 Combiner le Mitraillage au Sol avec d'Autres Attaques

Il est possible de combiner le mitraillage au sol [15.3.7] avec une attaque à la roquette [15.3.6], le bombardement par Ricochet [15.5.4] ou une attaque aux *parafrags* [15.5.2] dans la même attaque, si l'escadron remplit les prérequis pour les deux types d'attaque. L'attaque se fait dans la même case que la cible. On utilise le modificateur approprié au bombardement utilisé, ET PAS le modificateur du mitraillage au sol ('*Strafing*'). On ajoute la valeur de bombardement du mitraillage à celle des roquettes ou des bombes. L'escadron reçoit un marqueur *Low Ammo* (ou retourne celui qu'il possède déjà) [10.7.2] selon les règles normales de mitraillage.

♦ **Changement des Règles de Bombardements Spéciaux**. Hormis le fait d'avoir renommé et révisé la règles des attaques kamikazes pour les rendre plus faciles d'utilisation, les attaques aux parafrags et le bombardement en plané ont été ajoutés, et peuvent être combinées au mitraillage au sol. L'ancienne règle d'attaque suicide a été enlevée, mais pourrait réapparaitre en tant que règle spéciale de scénario.

16.0 INDEX

Le numéro en **gras** indique la règle principale.

AAR – Voir Roquettes (arme)

Adjacent – **1.1**, 4.2, 8.1, 8.3, 9.1, 9.5.2, 10.4, 10.8.2, 14.2.2, 14.2.4, 15.3.2, 15.3.3, 15.3.5, 15.3.6

Alerté – 1.1, 2.1, 5.1, 6.0-6.1, **7.0-7.1**, 7.2.1, 8.2, 9.2.2-9.2.4, 9.2.7, 9.4-9.4.1, 9.5.4, 13.2, 13.4.1-13.4.3, 15.2.4

Altitude – **1.1**, 2.1, 3.3, 3.3.1, 3.3.2, 4.1, 4.3, 4.4, 5.1, 5.3-5.3.1, 6.0, 6.1.1, 8.2-8.5.1, 9.2.2, 9.2.3, 9.2.5, 9.5.6, 10.4, 10.4.2, 10.8.2, 13.8.2, 14.0, 14.2.4, 14.2.5, 14.2.8, 14.3, 15.2.1-15.2.3, 15.3.1-15.03.7, 15.4, 15.5.2-15.5.4

Ami – Voir Ennemi

Aspect (devant/derrière) – **8.1.2**, 13.4.3

ATGR – 2.1, 3.3, 3.3.2, 5.2, 9.3.1, 15.1, 15.2.1, **15.3.6**

Attaque à la Roquette – 13.5.2-13.5.3, 15.1, **15.3.6**, 15.5.5

Attaque *Anvil* – **15.5.1**

Attaque de Parafrag – 2.1, 3.3.2, 5.2, 15.1, **15.5.2**, 15.5.5

Attaque *Hit-and-Run* – 10.3, **10.5**

Attaque Mutuelle – 3.3.2, **10.1.2**, 10.1.3

Balayage (mission – *Sweep*) – 2.1, 3.2.1, 7.1, 9.2, 9.2.2, **9.2.3**, 9.3.1, 9.5.5, 13.4.3, 14.3, 15.2.1.1, 15.2.2, **15.2.3**, 15.2.4, 15.3.7

Balbos – **9.5.6**

Ballons – 12.1, 14.2, 14.2.2, **14.3**

Bataille (tableau) – 2.1, **10.0.1**

Bombardement (attaque) – 5.1, 6.0, 9.2.6, 10.6, 12.1, 13.4.2, 14.1.1, 14.2.5, **15.0-15.2.1**, 15.3.2-15.3.7, 15.4-15.5.4

Bombardement (mission) – 2.1, 3.2.1, 3.3, **9.2-9.2.12**, 15.0, **15.2-15.2.1.2**, 15.2.4

Bombardement en Pente - 14.1.3, **15.3.3**

Bombardement en Piqué – 14.1.3, **15.3.2**

Bombardement en Plané – **15.3.4**

Bombardement Horizontal – 15.2.1.2, **15.3.1**, 15.5.2, 15.5.4

Bombardement par Ricochet (*Skip Bombing*) – **15.5.4**, 15.5.5

Bombardier – 1.1, 3.2, **3.2.1**, 3.3, 5.2-5.3, 6.0-6.1.4, 7.1, 7.2, 8.2, 9.2-9.2.3, 9.2.6, 9.4.1, 10.1.1, 10.1.3, 10.1.4, 10.2, 10.4-10.4.4, 10.7-10.7.2, 10.8, 12.1, 13.4.1, 13.4.2, 13.5.2, 13.5.3, 13.5.5, 15.0, 15.2.1, 15.2.2, 15.2.4, 15.2.5, 15.3-15.3.7

Brisé/Non Brisé (escadron) – 1.1, 2.1, 7.2, 7.2.2, 9.2.6, 9.3, 10.6, 10.7, **10.7.1**, 10.8, 10.8.1, 11.0, 12.1, 13.4.3, 13.5.5, 14.2.6, 15.2.1.2, 15.4, 15.5.3

Broken (nuages) – 2.1, 4.5, 4.5.1, 4.6.1, 4.7

Brume (*Haze*) – 2.1, **4.3**, 4.7, 5.1, 5.3

Canon Lourd – 3.3, **13.5.2**

Chaine de Verrouillage – 6.1.2, **10.1.3**, 10.2, 10.4.3

Charge de Bombes – 2.1, 3.2.1, 3.3, 3.3.2, 5.2, 6.0, 9.2.1-9.2.1.1, 10.2, 10.6, 10.7.1, 12.1, 13.5.1, 14.2.5, **15.0-15.1**, 15.2.1.1, 15.2.4, 15.3, 15.3.5-15.3.7, 15.4, 15.5.4

Chasseur – 1.1, **3.2**, 3.2.1, 5.1, 5.2-5.2.1, 6.1-6.1.2, 7.0, 7.2, 8.2, 9.2, 9.2.2-9.2.4, 9.2.6-9.2.7, 9.3, 9.3.2, 9.4.1, 10.0, 10.1.3, 10.2, 10.4, 10.7-10.7.2, 10.8-10.8.2, 11.0, 13.3, 13.4.2-13.4.3, 13.5.2-13.5.3, 14.2.6, 15.2.4

Chasseur-Bombardier – 1.1, 3.2.1, 7.1, 7.2, 9.2, 9.2.1.1, 10.2, 10.7-10.7.2, **15.2.4**, 15.3.3

Chef d'Escadre – 2.1, 5.1, 5.2.1, 5.3, 6.0, 7.2.4, 9.2.4, 9.3-9.3.1, 9.4, 9.4.2, **9.5.1-9.5.5**, 10.7.3

Chemin le Plus Court- 7.2.1, 9.2.2-9.2.4, **9.2.5**, 15.2.2, 15.5.3

Cibles Difficiles – **14.0**, 15.3.6, 15.3.7, 15.5.2

Combat Aérien (résolution)- **10.5**

Combat Désarmé – 3.3, 10.2, **10.5.3**, 10.7.2

Combat en Manœuvre – **10.5**, 10.5.2, 13.4.2

Combat Frontal – 3.3, 7.2.3, 10.2.1, **10.3**, 10.4, 10.4.4, 10.5, 10.6, 10.8.1

Combat Tournoyant (*Dogfight*) – 2.1, 3.3.2, 6.1.3, 7.2, 7.2.2, 7.2.4, 9.4.2, 10.1.2-10.1.3, 10.5, 10.7.1, **10.8-10.8.2**, 13.4.1-13.4.3, 14.2.3

Combattant Principal – 7.2.2, 10.1.3, 10.2, **10.2.1**, 10.5-10.5.3, 10.6, 10.8.1, 13.4.1-13.4.3

Dans le Soleil – 1.1, 4.2, **4.6.2**, 13.4.1, 14.1.3

Dégâts – Voir Pertes

Désorganisé/Désorganisation – 1.1, 2.1, 9.3, **10.7**, 12.1, 15.4, 15.5.3

Direction – 4.6.2, 5.1, 5.3, **8.1-8.1.1**, 8.3-8.3.1, 8.4, 9.1, 9.2.1, 9.2.2, 9.2.3, 9.5.6, 10.8.1-10.8.2, 13.7, 15.3.1-15.3.3, 15.3.5

Disponible – **1.1**, 9.2.2, 9.5.2, 9.5.4, 9.5.4.1, 10.4, 11.0

Distance – **1.1**, 7.2.1, 7.2.2, 9.2.5, 11.0

Doctrine – 3.3.2, **5.1**

Encombrement de la Radio – **9.4.2**, 9.5.4.1

Ennemi – **1.1**, 7.2

Escadre – Voir Chef d'Escadre

Escadron – 1.1, 2.1, **3.0-3.1**, 3.2, 3.3, 5.1-5.3.1, 8.1, 8.1.2, 9.3-9.3.2, 9.5.4, 9.5.6, 10.2, 10.7, 12.1, 13.6

Escorte/Escorte (mission) – 2.1, 3.2.1, 5.3, 6.0, 6.1, 6.1.4, 7.1, 8.2, 9.2, **9.2.2**, 9.2.6, 9.3.1, 10.2, 10.3, 10.4-10.4.5, 15.2.1, 15.2.2, 15.2.3, 15.2.5

Escorte Rapprochée (*Close Escort*) – 5.3, **9.2.2.1**

Experte – 2.1, 5.1, **5.2.1**, 9.3.1, 9.5.1, 10.6, 10.7.3

Flak – 4.7, 6.0, 10.7, 10.7.2, 11.0, 14.0, 14.1.1-14.1.3, **14.2-14.2.8**

Flexibilité Tactique – 7.2.1, 9.3, **9.3.2**, 9.5.4, 10.4.2

Formation – 1.1, 5.3, **9.1**, 9.2.2, 9.2.4, 9.5-9.5.6, 13.5.5, 13.6, 15.2.1-15.2.3

Freins de Piqué – 3.3, **15.3.2**

Frein de Vitesse (*Speed Brakes*) – 3.3, **15.3.3**

GCI – 5.1, 6.0, **9.2.4-9.2.4.1**, 9.4, 9.4.2

Green (escadron) – 2.9, 5.1, **5.2.1**, 10.8

Grimper (mouvement) – 1.1, 12.1, 3.3, 3.3.1, 3.3.2, 8.3, **8.5**, 8.5.1, 9.2.1, 9.2.2, 9.2.5, 9.5.6, 10.4.2, 13.8.1, 13.8.2, 15.2.1, 15.2.2

ID (marqueur) – **2.1**, 5.2, 7.1, 7.2.1

Indisponible – Voir Disponible

Initiative (ordre) – 1.1, 3.3.2, 5.3.1, 6.1, **6.1.1-6.1.2**

Interception (mission) – 2.1, 3.2.1, 5.3-5.3.1, 8.2, 9.2, **9.2.4-92.4.1**, 9.3, 9.5.3

Jet – 3.3, 8.2, 9.2.1, 9.2.2, **13.8-13.8.3**, 15.2.1

Kamikaze – **15.5.3**

Lent – 2.1, 3.3, 3.3.2, 8.5, **8.5.1**, 9.2.5

Ligne de vue (LoS) – **1.1**, 4.3, 4.6-4.6.2, 4.7, 7.2, 7.2.2, 9.5.4, 10.4, 11.0, 14.2.2, 14.2.4, 15.2.1.2, 15.3.2-15.3.4

Lufbery – 2.1, 7.1, 8.1.2, 8.3, 9.2.2, 9.2.6, 10.7.1, 10.8, 13.4.1-13.4.2, **13.4.3**, 13.6

Mer – Voir Sol

Marqueur de Tour – 5.3, **6.0**

Mitraillage (mission) – **15.2.1.1**

Mitraillage (attaque) – 13.5.6, 15.1, 15.2.1, 15.2.1.1, 15.2.3, **15.3.7**, 15.5.5

Modificateur de Défense (unités de surface) – 13.7.1, **14.0**, 14.1.3

Moteur Fusée – Voir Jet

Mouvement Gratuit – 7.2.3, 9.2.4, 9.2.6, **9.2.7**, 15.2.1.1, 15.2.3

Munitions – 2.1, 9.3.1, 10.2, **10.7.2**, 13.3, 13.5.3, 14.2.7, 14.3, 15.1, 15.2.1.1, 15.2.3, 15.3.7, 15.5.5

Navire Blindé – **14.0**

Nacelle AT – Voir Nacelle de Canon

Nacelle de Canon – 2.1, 3.3, 3.3.2, 5.2, 9.3.1, 13.5.1, **13.5.6**, 15.3.7

Navire – 4.1, 4.6.2, 13.5.6, **14.0-14.1.3**, 14.2, 14.2.8, 15.3.5, 15.5.1, 15.5.2, 15.5.4

Non Alerté – Voir Alerté

Non Brisé – Voir Brisé

Nuages – 2.1, **4.5-4.5.1**, 4.6.1-4.6.2, 4.7, 5.1, 5.3

Ordres – 6.0, 7.2.2, 7.2.4, 9.3, 9.3.1, 9.4, 9.4.2, 9.5.3, **9.5.4-9.5.4.1**, 9.5.5

Patrouilles – 1.1, 2.1, **3.1**, 3.3, 3.3.2, 5.1, 9.3-9.3.1, 9.5.4, 9.5.6, 10.2, 10.4.2, 10.5, 10.7, 12.1, 13.6, 13.7, 13.8.2, 15.4, 15.5.3

Patrouille de Combat Aérien (*CAP*) – **9.2.4.1**

Perte – 1.1, 2.1, 5.1, 9.3.1, 10.2.2, 10.5.1, **10.6-10.6.1**, 10.7, 10.7.3, 12.1, 13.5.2, 13.6, 14.3, 15.5.3

Piquer (mouvement) – 1.2, 2.1, 3.3.2, 4.1, 8.2, 8.3, **8.5**, 9.2.1-9.2.3, 9.2.5, 9.2.6, 9.5.6, 10.4.2, 10.8.2, 13.8.2, 14.2.8, 15.2.1-15.2.3, 15.3, 15.3.2-15.3.4, 15.3.6-15.3.7, 15.5.3

Pluie – **4.5.1**, 4.7, 5.1

Protection – **3.3**, 10.6-10.6.1, 14.3

Puissance de Feu – **3.3**, 10.3, 10.5.3, 10.6, 13.5.2, 13.5.4, 13.5.6, 14.2.5, 14.2.7, 15.3.7

Points de Mouvement (MP) – 3.3, 4.6.2, 7.2.3, 8.1.1, **8.2-8.5.1**, 9.2.1-9.2.3, 9.2.5-9.2.6, 9.5.6, 10.4.2, 10.8.2, 13.4.3, 13.7, 13.8.2, 14.2.3, 15.2.1, 15.2.1.1, 15.2.4, 15.3, 15.3.5.1, 15.5.3

Radio – 5.1, 6.0, 7.1, 9.2.3-9.2.4, 9.3.1, **9.4-9.4.2**, 9.5, 9.5.2, 9.5.4-9.5.4.1

Réaction – Voir Escortes

Reco (mission) – 3.2.1, 14.1.1, **15.2.1.2**, 15.2.4

Réseau Radio – Voir Radio

Réservoir Largable – 2.1, 3.3, 3.3.2, 5.2, 6.0, 7.1, 9.3.1, **13.2**

Retour à la Base – 9.2.1.1, 9.2.2-9.2.4, **9.2.6**, 10.7.1, 15.2.1-15.2.3

Rigide (doctrine) – Voir Doctrine

Roquettes (arme) – 2.1, 3.3, 3.3.2, 5.2, 9.3.1, 10.7.2, **13.5.1-13.5.3**, 15.1, 15.3.6, 15.5.5

Se Débarrasser – 3.2.1, 6.0, 7.1, **9.2.1.1-9.2.1.2**, 10.7.1, 13.2, 13.5.6, 15.2.4

Séparation d'Escadron – 3.1, 7.2.1, **9.3-9.3.2**, 9.5.4, 10.4.2-10.4.3, 15.3.5

Sol – 1.1, 2.1, **4.1**, 4.5.1, 5.3, 13.7, 14.2.2, 14.3, 15.0

Soleil – 1.1, 2.1, **4.2**, 4.6.2, 5.1, 5.3, 13.4.1, 14.1.3

Tir de Barrage de Flak – 2.1, 6.0, **14.2-14.2.3**, 14.2.4-14.2.5, 14.2.7-14.2.8

Tir Direct de Flak – 4.7, 6.0, 14.2-14.2.2, **14.2.4-14.2.5**, 14.2.7-14.2.8

Torpille 2.1, 3.3, 3.3.2, 4.1, 5.2, 9.3-9.3.1, 13.5.1, 15.1, **15.3.5-15.3.5.1**, 15.5.1

Tourner en Rond (mouvement) – 6.0, **8.3.1**, 8.5, 9.2, 9.2.4.1, 14.2.3, 15.2.1-15.2.3, 15.3

Trainard (*Straggler*) – 1.1, 2.1, 9.3.1, **10.6-10.6.1**, 15.5.3

Trainée Faible (*Low Drag*) – 3.3, **3.3.2**

Trainées (*Contrails*) – 2.1, **4.4**, 5.1, 5.3

Unité de Surface – 2.1, 4.1, 5.1, 5.3, 12.1, 13.7, 13.7.1, **14.0-14.3**, 15.0, 15.2.1, 15.2.1.1, 15.2.3, 15.2.4, 15.5.3

Valeur de Défense (avions) – 3.3, 10.2, 10.5.1, **10.5.2**, 13.5.5

Valeur/Niveau de Dégât – **14.0-14.1.3**

Viseur de Bombardement – 3.3, 15.2.1.2, **15.3.1**, 15.4

Verrouillé/Verrouilage (*Tally*) – 1.1, 2.1, 3.3, 4.6.2, 4.7, 5.2, 6.0, 6.1.2, **7.0-7.2.4**, 9.2.1.1, 9.2.2-9.2.4.1, 9.2.6-9.2.7, 9.3-9.3.2, 9.4, 9.4.2, 9.5.3-9.5.5, 10.0-10.1, 10.1.2-10.1.3, 10.2-10.2.1, 10.4, 10.4.2-10.4.4, 10.7.1, 10.8.1, 13.4.1, 14.2.4, 14.3, 15.2.2-15.2.4

Veteran (escadron) – Voir *Green* (escadron)

Victoire – 10.6, 11.0, **12.0-12.1**

Viseurs Gyro – 3.3, 10.6, **13.5.4**

Virage (valeur) – Voir Virage Basique

Virage Basique – 1.1, **3.3.2**, 6.1.1, 10.8, 13.4.2

Virage de Combat (valeur) – 1.1, **3.3.2**, 5.1, 10.5

Virer (mouvement) – **8.1.1**

Vitesse (valeur) – Voir Vitesse Basique

Vitesse Basique – 1.1, **3.3.2**, 6.1.1, 10.8, 13.4.2

Vitesse de Combat (valeur) – 1.1, **3.3.2**, 5.1, 10.5

Vol Horizontal – **1.1**, 5.3, 8.5.1, 10.8.1, 13.4.3, 13.7

Vue Arrière (*Rear View*) – **3.3**

17.0 NOTES 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 aux 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 le premier volume, situé au début de la guerre, les différences en performance étaient mineures, mais elles sont bien plus prononcées dans le second volume traitant 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 remarque 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 à temps pour les dernières années de la guerre des aviateurs superbement entrainés et préparés.

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 fut telle 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 rendements 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 pente. 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 seul 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 atteignit 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.

18.0 CREDITS

Conception et Graphismes. Lee Brimmicombe-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

Index. Joe Kundlak, Rick Mc Kown

Playtesteurs. Mark Barker, Andrew Brazier, Mike Carberry, Gordon Christie, James Crate, Ian DeArdo, Mats Eden, Mark Green, Eric Hartman, Tom Hilder, Tom Kassel, Jeff Komives, Joe Kundlak, Ken Legg, Chris Milne, Chris Nelson, Elias Nordling, Andy Parsons, Steve Paul, Todd Quinn, Jon Robinson, Craig Simms, Forrest Speck

Relecture. Ron Artigues, Jonathan Fellows, Richard Hartland, Edmund Hudson, Hans Korting, Rick McKown, Karl Mueller, Darrel Sinclair, Jan Stolarek, Roger Taylor, Jeff Twining, Chris Wade

Traduction Française. Marc Adda

Une production *Damn Fine !*