

SCHWARM !

JEU CONÇU par JEREMY WHITE & MARK AASTED

NOTES DU TRADUCTEUR (NdT)

Le seul errata connu a été intégré à cette traduction (l'exemple sur la valeur d'inertie à 6 heures, qui est de 5 et non de 6).

Pour la cohérence des éléments du jeu, la forme anglaise de certains termes est précisée, en majuscules et entre parenthèses.

Je me suis permis de supprimer certaines répétitions inutiles.

INTRODUCTION

À la fin de l'automne 1943, un B-17F américain quitte sa formation et rentre se mettre en sécurité en Grande-Bretagne. Un *schwarm* (NdT : en allemand, un *essaim*) de chasseurs allemands dévie de sa trajectoire pour lui faire ses adieux. Dans ce jeu en solitaire, le joueur mène l'escadrille allemande dans une attaque contre le B-17. Le joueur gagne s'il détruit le bombardier tout en ne perdant aucun de ses propres avions. Une tasse opaque et deux dés à 10 faces sont nécessaires pour ce jeu, mais non fournis avec.

Termes importants.

Valeur d'inertie. Le nombre de points noirs à proximité de la silhouette du bombardier dans une heure (par exemple, à 6 heures, la valeur d'inertie est de 5).

Espace. L'intersection de l'heure et de l'altitude (par exemple, 12 heures haute).

PT. Point Tactique (TACTICAL POINTS).

Zones. Il y a quatre zones : Avant (FRONT), Gauche (LEFT), Droite (RIGHT) et Arrière (REAR). Chaque zone contient 3 heures.

JD. Jet de dés (à 10 faces).

1.0 MISE EN PLACE

1.1 Les pions. Mettez en place le jeu en détachant les 12 pions de chasseurs. Choisissez le type de chasseur à utiliser, les Fw 190 ou les Bf 109, et mettez-les dans une tasse pour les tirer au hasard lorsque vous les placez sur la carte (chapitre 2.0). Placez le marqueur PT dans l'espace 5 de la piste numérique sur la carte. Placez les huit marqueurs de dégâts B17 dans la case 0 (zéro) de cette piste.

1.2 Dégâts de départ. Le bombardier vole hors de sa formation et retourne en Grande-Bretagne, probablement parce qu'il a subi des dégâts ou qu'il souffre de problèmes de moteur ou de navigation. Lancez un dé et regardez le résultat sur la table ci-dessous. Utilisez ensuite le marqueur de dégâts approprié pour indiquer les dégâts de départ sur la piste numérique de la carte.

JD	1	2 à 4	5	6 à 8	9 ou 10
Dégâts	Aucun	1 Fuselage	2 Fuselage	1 Moteur	1 Queue

Pour une partie plus corsée, sautez cette étape, et pour une plus facile, lancez deux fois le dé.

1.3 Le soleil. Lancez le dé et placez le marqueur Soleil (SUN) dans l'espace correspondant au chiffre d'un des disques jaunes (par exemple, si vous obtenez un 1, placez-le à 11 heures haute).

1.4 Mise en place des tourelles. Le B-17 a deux canons montés

sur tourelle rotative : une tourelle supérieure (TOP TURRET) qui ne peut cibler un chasseur qu'aux altitudes hautes (HIGH) ou égales (LEVEL) et une tourelle sphérique (BALL TURRET) située sous le bombardier et qui ne peut cibler que des chasseurs à des altitudes basses (LOW) ou égales. Choisissez au hasard un des deux marqueurs de tourelle et placez-le dans la zone Avant. Placez ensuite l'autre dans la zone Arrière, puis lancez un dé. Si le résultat est pair, déplacez le marqueur de tourelle supérieur dans la zone avec le marqueur Soleil, s'il est impair, laissez le marqueur où il se trouve. Les deux marqueurs de tourelle doivent être placés avec leur face arrosage (SPRAY) visibles, avec seulement les modificateurs au JD de tir de défense (en rouges).

Arrosage et viseur ? Lorsque le côté arrosage est visible, le tireur scrute le ciel sans particulièrement cibler quelque chose. Le modificateur d'attaque du marqueur s'applique à toutes les attaques de chasseurs dans cette heure. Le côté viseur simule le tireur ciblant un seul chasseur, les deux modificateurs au JD s'appliquant uniquement à ce chasseur (chapitre 3.0).

2.0 PREMIER PASSAGE

Commencez une partie en faisant un premier passage vers le bombardier. Tirez au sort 2 chasseurs de la tasse ; cette paire s'appelle une *rotte* (NdT : en langage militaire allemand, deux avions exploités conjointement). Ne regardez pas les modificateurs aux JD imprimés à leur verso. Ensuite, placez-les un par un, face avion visible, sur un espace de la carte. Les deux chasseurs d'une *rotte* doivent être placés dans la même zone, bien qu'ils puissent être placés dans des espaces différents à l'intérieur de cette zone. Vous pouvez placer une deuxième *rotte*, mais cela coûte 1 PT pour chaque *rotte* après la première. Ainsi, si le joueur envoie six chasseurs contre le bombardier lors du premier passage (3 *rottes*), il paie 2 PT. Une fois que tous les chasseurs sont en place, effectuez un test de position pour chaque chasseur (section 2.1).

Pourquoi tous dans la même zone ? Le *schwarm* vient de se jeter sur le bombardier lors de cette première attaque. Les passages suivants représentent des chasseurs revenant sous divers angles.

2.1 Test de position. Après avoir placé les chasseurs, testez si l'un d'eux se déplace vers un nouvel espace. Un décalage est un changement de l'angle d'attaque du chasseur, qui peut résulter du tir du bombardier, d'une manœuvre soudaine ou d'un autre facteur imprévisible. Testez pour chaque chasseur séparément.

2.1.1 Procédure. Sélectionnez un chasseur et lancez un dé. Ajoutez 1 si un marqueur de tourelle est empilé avec lui. Si le nombre obtenu est supérieur à la valeur d'inertie de l'heure, le chasseur doit décaler sa position vers l'arrière du bombardier. Un chasseur continuera de se décaler vers 6 heures, cumulant de l'inertie jusqu'à la valeur du JD. L'inertie est dépensée pour sortir d'un espace, pas pour y entrer. Au fur et à mesure que le chasseur passe d'une heure à l'autre, gardez la trace des points d'inertie accumulés et, si en sortant d'une heure, le coût total d'inertie dépensé devait dépasser

le résultat du dé, le chasseur reste dans cet espace et ne se décale pas.

Si un chasseur se décale vers 6 heures et doit continuer à se déplacer, il le fait dans la même direction (par exemple, s'il est passé de 5 à 6 heures et qu'il doit se déplacer à nouveau, il se déplace à 7 heures). Si la position de départ d'un chasseur se situe à 6 ou 12 heures, effectuez un JD pour déterminer la direction du décalage : si le résultat est pair, le décalage de fait dans le sens des aiguilles d'une montre, et si le résultat est impair il se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

2.1.2 Perte d'altitude. Si un chasseur se décale de 2 ou 3 heures, il doit également descendre d'un niveau d'altitude (de haute à égale, ou d'égale à basse). Si un chasseur est déjà à basse altitude et doit se décaler, il abandonne (remettez-le dans la tasse). S'il est obligé de se décaler de 4 heures, il doit descendre de deux niveaux.

Exemple de décalage et de descente. Un chasseur a été placé dans l'espace 1 heure haute. Le JD du test de position est 7. Cet espace a une valeur d'inertie de 3, il se déplace donc vers l'espace adjacent arrière à 2 heures (en dépensant 3 d'inertie). Ce nouvel espace a une valeur d'inertie de 2. Parce que $3+2$ ne dépasse pas le résultat de 7 du JD, le chasseur continue de se déplacer vers l'arrière du bombardier, dépensant 2 points d'inertie supplémentaires pour sortir de l'espace 2 heures vers l'espace 3 heures haute. Cet espace a une valeur d'inertie de 1. Le chasseur se déplace à nouveau dans l'espace 4 heures haute, dépensant 1 point d'inertie. Un total de 6 points d'inertie a été dépensé ($3+2+1$), toujours moins que les 7 obtenus. Ce nouvel espace a une valeur d'inertie de 3 (3 points). Un nouveau décalage signifierait que l'inertie totale dépensée serait de 9 ($6+3$), dépassant le 7 obtenu. Ainsi, le chasseur achève son décalage dans l'espace 4 heures haute. Comme le chasseur s'est déplacé d'au moins 2 espaces, il doit également baisser d'un niveau en altitude (dans cet exemple, de haute à égale). Son espace final est à 4 heures égale.

3.0 LES TOURELLES

Lorsque le joueur place un chasseur pour la première fois dans une zone avec un marqueur de tourelle, empilez immédiatement le marqueur de tourelle au-dessus du pion du chasseur s'il est à une bonne altitude (section 1.4). Si un marqueur de tourelle est déjà empilé sur un chasseur, il y reste même lorsqu'un autre chasseur est placé dans cette zone. Lorsqu'un marqueur de tourelle est empilé sur un chasseur, retournez-le sur sa face viseur, avec ses deux modificateurs d'attaque (en noir) et de défense (en rouge) imprimés dessus : ces modificateurs s'appliquent uniquement à ce chasseur. Si pour une raison quelconque le marqueur de tourelle n'est plus empilé avec son chasseur, retournez-le sur sa face arrosage. Une tourelle sur son côté arrosage affectera tous les chasseurs de sa zone. Une tourelle sphérique affecte tous les chasseurs aux altitudes basses et égales de sa zone, tandis qu'une tourelle supérieure affecte tous les chasseurs aux altitudes hautes et égales de sa zone.

3.1.1 Suivi de tourelle. Un marqueur de tourelle empilé avec un chasseur restera sur lui pendant qu'il se déplace et/ou qu'il effectue un changement d'altitude. Si le décalage du chasseur l'amène dans une zone adjacente (par exemple, de la zone Avant à la zone Gauche), le marqueur de tourelle reste en retrait dans la zone initiale du chasseur (dans cet exemple, il resterait dans la zone Avant).

Si un chasseur passe d'une altitude égale à une altitude basse, le pion de tourelle supérieur est désempilé d'avec ce chasseur. Si un marqueur de tourelle n'est plus empilé avec son chasseur, retournez-le sur sa face arrosage (ses modificateurs aux JD en défense doivent désormais être appliqués à tous les chasseurs attaquant dans sa zone).

4.0 AJUSTEMENT TACTIQUE

Le joueur peut dépenser des PT pour ajuster la position de ses chasseurs. De plus, les tourelles rotatives du B-17 peuvent ajuster leur orientation pour attaquer les chasseurs en approche.

4.1 Ajustement latéral du chasseur. Le joueur peut dépenser un PT pour ajuster l'angle d'attaque : un seul chasseur peut se décaler de 2 heures, ou deux chasseurs peuvent se décaler d'une heure chacun. Si deux PT sont dépensés, un total de 4 heures peuvent être décalés (avec jusqu'à 4 chasseurs, mais ne dépassant pas un total de 4 décalages pour tous les chasseurs décalés).

4.2 Ajustement de l'altitude. Le joueur peut dépenser 1 PT pour faire monter un chasseur d'un niveau d'altitude. Si 2 TP sont dépensés, deux chasseurs peuvent monter d'un niveau, ou un seul chasseur peut monter de deux niveaux. Un chasseur peut descendre sans dépenser de PT (par exemple, de 4 heures haute à 4 heures basse).

4.3 Ajustement des tourelles. Si un marqueur de tourelle se retrouve dans une zone sans chasseur, il se déplace vers une zone adjacente. Déplacez-le vers une zone contenant un chasseur (qu'il peut cibler, voir section 1.4). Si aucune zone ne contient de chasseur, ou si les deux zones adjacentes en contiennent un pouvant être ciblé, déterminez aléatoirement la nouvelle zone du marqueur avec un JD. Si le résultat est pair, décalez dans le sens horaire, et s'il est impair décalez dans le sens antihoraire. Lorsqu'une tourelle se déplace de cette manière, elle ne peut tirer que par arrosage à ce passage. Déterminez séparément le décalage des tourelles supérieure et sphérique.

4.4 Abandon. Un joueur peut volontairement abandonner l'attaque d'un chasseur positionné défavorablement (c'est gratuit, ça ne coûte pas de PT et le chasseur est remis dans la tasse). Pour chaque 2 chasseurs qui abandonnent, le joueur gagne 1 PT (cela inclut les chasseurs qui abandonnent en raison des baisses d'altitude). Notez que lors du premier passage, le joueur ne peut gagner qu'un PT pour les abandons, et seulement s'il a dépensé un PT pour ajouter une deuxième *rotte*.

5.0 COMBAT

Une fois définie la position de chaque chasseur, résolvez chaque attaque séparément. Si deux chasseurs occupent le même espace, ils combinent leur attaque (section 5.3). Résolvez une attaque en sélectionnant un chasseur et en le retournant pour exposer son modificateur d'attaque en noir et son modificateur de défense en rouge. Ensuite, lancez les deux dés et appliquez des modificateurs pour voir si le chasseur a touché le B-17, ou s'il est touché par les tourelles et les mitrailleuses du bombardier. Avant de lancer les dés, le joueur peut décider "d'appuyer l'attaque" en dépensant 1 PT. Ce choix ajoute +1 comme modificateur à chaque dé.

5.1 Résolution de l'attaque d'un chasseur. Résolvez une attaque en sélectionnant un chasseur et en le retournant pour afficher ses

modificateurs en noir et en rouge, puis lancez les dés. Le dé d'attaque noir détermine si le B-17 est touché. Un résultat modifié de 10 ou plus lui inflige un impact (section 5.2). Modifiez ce JD par tous les modificateurs en noir applicables (voir ci-dessous). Chaque heure a sa propre table de dégâts. Recherchez le JD d'attaque (DR DAMAGE) modifié sur cette table pour déterminer les dégâts infligés au B-17.

Modificateurs d'attaque (en noir). Modifiez le JD d'attaque par les nombres noirs imprimés dans l'espace du chasseur, au dos de son pion et sur n'importe quel pion tourelle dans la zone ou empilé avec lui. Si le chasseur se trouve dans un espace opposé au marqueur Soleil, il est considéré comme attaquant face au soleil et subit un modificateur de -2. *Exemple : si le soleil est à 11 heures haute, l'espace opposé est à 5 heures basse ; l'opposé de 8 heures égale est à 2 heures égale*. De plus, si vous appuyez l'attaque, ajoutez un autre modificateur de +1.

5.2 Dégâts. Notez les impacts au B-17 sur la piste numérique en utilisant le marqueur de dommages approprié : COCKPIT, FUSELAGE, MOTEUR (ENGINE), QUEUE (TAIL) ou une zone de CANON (GUN). Le B-17 est considéré comme détruit lorsqu'il a subi 2 impacts au cockpit, 3 impacts à la queue, 4 impacts au moteur ou 6 impacts au fuselage.

Exemple. Supposons que le chasseur se trouve dans l'espace 12 heures haute et que le joueur obtienne un 7. Le modificateur en noir sur le chasseur s'avère être un 1. Ainsi, le jet de dé modifié est 10 (7 au JD, +1 pour le modificateur du chasseur et +2 pour le modificateur de l'espace). Selon la table des dégâts à 12 heures, un 10 marque un impact sur un canon.

Les impacts sur les canons ne détruiront pas le B-17, mais tous les 2 impacts lui réduisent son modificateur de défense de 1 pour les attaques dans cette même zone.

Tous les 2 impacts (de n'importe quel type) rapportent au joueur 1 PT (augmentez le marqueur PT de 1 sur la piste numérique). Pour un jeu plus difficile, augmentez le niveau de PT de 1 seulement après chaque troisième coup.

Exemple. Disons qu'un bombardier a 1 impact sur le cockpit, 3 impacts sur le canon avant, 2 impacts sur le moteur, 1 impact sur les canons arrière et 3 impacts sur le fuselage. En raison des dommages causés aux canons de la zone avant, tous les DRM de tir défensif sont réduits de 1 dans cette zone (0 deviendrait -1). Un coup de plus aux canons de la zone avant et ce modificateur sera de -2. De plus, le nombre total de coups portés au bombardier est de 10, ce qui signifie que le joueur a gagné 5 PT jusqu'à présent.

5.3 Attaque combinée. Si deux chasseurs occupent le même espace, retournez-les simultanément, puis lancez les dés pour chaque attaque séparément. Au lieu d'utiliser le modificateur en noir de chaque chasseur, n'utilisez que le plus avantageux des deux pour les deux JD d'attaques. Cependant, lors de la résolution du tir défensif du bombardier (section 5.4), chaque chasseur doit utiliser son propre modificateur de défense (en rouge).

Exemple. Si un chasseur a un modificateur d'attaque de +1 et l'autre de 0, ils attaquent avec un modificateur de +1. Cependant, ils utiliseront chacun leur propre modificateur de défense.

Seuls deux chasseurs peuvent se combiner de cette manière. Si un troisième chasseur occupe le même espace, il doit utiliser ses propres modificateurs. Si quatre chasseurs occupent le même espace, chaque paire peut se combiner. La ou les paires doivent être sélectionnées avant de retourner les pions des chasseurs.

Pourquoi seulement deux chasseurs ? Cela simule la pratique de la Luftwaffe de voler par paires : un leader et un ailier.

Pour les puristes, ajoutez cette condition à la règle : seuls les chasseurs initialement placés ensemble dans le même espace peuvent combiner leur attaque, mais uniquement s'ils occupent le même espace après le test de position et l'ajustement tactique.

5.4 Tir défensif du bombardier. Le dé de défense peut occasionner un impact au chasseur. Si le JD modifié est de 10 ou plus, le bombardier touche le chasseur. Modifiez ce JD par tous les nombres rouges applicables (voir ci-dessous). Un impact sur un chasseur détruit ce chasseur, mettant fin à la partie : le joueur perd ! Cependant, un chasseur peut être sauvé si le joueur dépense immédiatement 1 PT. Sauver un chasseur de cette manière simule la rupture de dernière minute du pilote, ce qui signifie également que tout coup porté par le chasseur sur le bombardier est également annulé (n'appliquez pas les dégâts de ce chasseur).

Modificateurs de défense (en rouge). Modifiez le JD de défense par les nombres rouges imprimés dans l'espace du chasseur (eux-mêmes modifiés par les impacts au canon dans cette zone), les marqueurs de tourelle et le nombre rouge imprimé sur le pion du chasseur. Si vous appuyez l'attaque, ajoutez un autre +1 au dé de défense. Si le chasseur attaque dos au soleil (c'est-à-dire que le marqueur Soleil est dans le même espace que lui), soustrayez 2 au JD de défense.

6.0 PASSAGES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que tous les chasseurs ont mené leurs attaques et subis un tir défensif, retirez les pions de chasseurs et remettez-les dans la tasse. Les marqueurs de tourelle restent dans leur zone actuelle, sur leur face arrosage. Le joueur peut maintenant faire un passage supplémentaire. Ceci est effectué de la même manière que le premier passage, mais coûte 1 PT pour chaque *rotte* placée. Lors d'un troisième passage (ou plus), il en coûte également 1 PT supplémentaire pour placer un Fw 190 à haute altitude (1 PT par *rotte*). Le Bf 109 ne subit pas cette pénalité d'altitude.

7.0 FIN DU JEU

La partie est terminée lorsque le B-17 est détruit, qu'un chasseur est éliminé ou lorsque le joueur n'a plus de PT après avoir résolu tous les combats à la fin d'un passage. L'épuisement des PT simule un certain nombre de possibilités : des chasseurs épuisant leur carburant, le bombardier retournant dans sa zone de couverture de chasseurs amis, ou encore en glissant dans la couverture nuageuse.