



# RAF



## La Bataille d'Angleterre : 1940

### EAGLE :

#### Règles pour jeu en solitaire allemand

(Traduction : Jean-Marc Lafay – 2011)

<b><u>1. INTRODUCTION</u></b>	<b>2</b>	<b><u>13. PRIORITES DES OBJECTIFS</u></b>	<b>17</b>
Présentation générale du jeu	2	13.1 Changement des priorités	17
<b><u>2. COMPOSANTS DU JEU</u></b>	<b>2</b>	13.2 Choix libre des objectifs	17
2.1 Carte de jeu	2	13.3 Stratégie de terreur	17
2.2 Pions	3	<b><u>14. REMPLACEMENTS ET RENFORTS</u></b>	<b>17</b>
2.3 Cartes	4	14.1 Gagner des points de remplacement	17
2.4 Tableaux et tables	5	14.2 Dépenser des points de remplacement	18
2.5 Echelle de jeu	5	14.3 Pilotes britanniques <i>novices</i> et Pool de Riposte	18
<b><u>3. MISE EN PLACE</u></b>	<b>5</b>	14.4 Affaiblissement de la <i>Luftwaffe</i>	18
<b><u>4. SEQUENCE DE JEU</u></b>	<b>6</b>	14.5 Renforts britanniques	19
<b><u>5. PLANNIFICATION DES RAIDS</u></b>	<b>8</b>	14.6 Plan de stabilisation britannique	19
5.1 Sélection des objectifs	8	<b><u>15. CARTES STRATEGIQUES ALLEMANDES</u></b>	<b>19</b>
5.2 Affectation des bombardiers	9	15.1 Tirer et affecter les cartes stratégiques	19
5.3 Affectation des chasseurs	9	<b><u>16. VICTOIRE ET DEFAITE</u></b>	<b>19</b>
5.4 Restriction aux affectations	9	16.1 Opération "Seelöwe"	19
<b><u>6. DEPLOIEMENT DES RAIDS</u></b>	<b>10</b>	16.2 Elimination d'une des forces aériennes	20
6.1 Procédure de déploiement	10	<b><u>17. SCENARI POUR RAF : EAGLE</u></b>	<b>20</b>
6.2 Détection britannique des raids	10	17.1 Les jours les plus durs	20
6.3 Tentative de rendez-vous	11	17.2 La mince ligne bleue	20
<b><u>7. REACTION BRITANNIQUE AUX RAIDS</u></b>	<b>11</b>	17.3 Campagne : La Bataille d'Angleterre	21
7.1 Pool d'unités de Riposte	11	<b><u>18. RAIDS NOCTURNES (optionnel)</u></b>	<b>21</b>
7.2 Priorités de Riposte	12	18.1 Engagement allemand dans les raids nocturnes	21
7.3 Tactiques de Riposte	12	18.2 Patrouilles nocturnes britanniques	21
7.4 Déploiement des Squadrons	12	18.3 Interception des raids nocturnes	21
<b><u>8. INTERCEPTION</u></b>	<b>12</b>	18.4 Combats nocturnes	21
8.1 Les <i>JagdGruppen</i> interceptent les Squadrons	12	18.5 Bombardements nocturnes	22
8.2 Les Squadrons interceptent les <i>KampfGruppen</i>	13	<b><u>19. ♦ REGLES AVANCEES</u></b>	<b>22</b>
<b><u>9. COMBATS AERIENS</u></b>	<b>13</b>	19.1 Aérodromes cibles éloignés	22
9.1 Résoudre un combat	13	19.2 Instructions du Haut Commandement	22
9.2 Dommages au combat	14	19.3 <i>Jabos</i> (chasseurs/bombardiers)	22
<b><u>10. BOMBARDEMENT</u></b>	<b>15</b>	19.4 Allongement du rayon d'action des Me109	22
10.1 Attaque au sol par chasseurs	15	19.5 La <i>Luftwaffe</i> met la pression ou marque la pause	23
10.2 Dégâts par bombardement infligés aux objectifs	15	<b><u>LEXIQUE DES EVENEMENTS</u></b>	<b>23</b>
10.3 Réparation des dégâts suite à bombardement	16	Evénements pendant l'approche d'un raid	23
<b><u>11. QUITTER UN RAID</u></b>	<b>16</b>	Evénements pendant un raid	24
11.1 Réorganisation allemande	16	Evénements quotidiens	24
<b><u>12. SCENARIO D'INTRODUCTION : PRELUDE AU "JOUR DE L'AIGLE"</u></b>	<b>16</b>		

## 1. INTRODUCTION

**RAF – Lion contre Eagle** (abrégé : RAF) simule les six semaines critiques de la Bataille d'Angleterre pendant l'été de 1940 - la plus grande campagne aérienne de l'histoire pendant laquelle la *Luftwaffe* tenta de détruire la RAF et ainsi dégager le ciel en vue de l'*Operation Sealion*, l'invasion planifiée des îles britanniques.

RAF est composé de trois jeux différents :

- **RAF : Lion** est un jeu en solitaire dans lequel vous contrôlez le Fighter Command, contrant les raids lancés par la *Luftwaffe* contrôlée par le système.
- **RAF : Eagle** (ce livret) est un jeu en solitaire dans lequel vous contrôlez la *Luftwaffe*. Le système contrôle le Fighter Command.
- **RAF : 2-Joueurs** place 2 joueurs face à face, l'un contrôlant le Fighter Command et l'autre la *Luftwaffe*.

Chaque jeu dispose de son propre livret de règles. Celles-ci débutent par la section présentant les composantes du jeu puis comment débiter. Ensuite, vient la Séquence de Jeu qui expose les procédures et les actions de jeu dans l'ordre où elles se produisent. Certaines procédures simples sont expliquées directement dans la Séquence de Jeu. Ensuite, les règles fournissent plus de détails sur des procédures nécessitant plus d'explications. Enfin, un résumé alphabétique de tous les événements pouvant se produire termine le livret.

### **Présentation générale du jeu**

**RAF : Eagle** est une simulation pour joueur solitaire recréant la Bataille d'Angleterre dans une série de *Jours de Raid*. Chaque *Jour de Raid* couvre plus de 12 heures durant lesquelles la *Luftwaffe* planifie et exécute des raids contre des objectifs dans le sud de l'Angleterre. Ces raids mettent en œuvre des groupes de bombardement (*Gruppen* en allemand) et des groupes de chasse chargés de les escorter et de les protéger des squadrons de chasse de la RAF. Votre rôle est double : infliger des dommages aux objectifs terrestres et détruire les squadrons afin d'acquies la supériorité aérienne en vue de l'invasion de l'Angleterre – l'*Opération Seelöwe* (Lion de Mer, en allemand). Le système contrôle les squadrons du Fighter Command qui doivent s'opposer à vos raids en les repoussant avant qu'ils n'atteignent leurs objectifs.

Bien que vous commandiez 2 flottes aériennes (*Luftflotte* 2 et 3 de la *Luftwaffe*), vous n'avez pas les mains libres dans le choix des décisions stratégiques. Le Haut Commandement (Goering et Hitler) peut émettre des directives sous la forme d'événements et de priorités d'objectifs tandis que les services de renseignement restreignent vos choix d'objectifs. Toutefois, avec le succès vient plus de liberté et de possibilité d'initiative – si la bataille tourne en faveur des Allemands, vos choix stratégiques augmentent.

Les unités de chasse (*Gruppen* allemands et squadrons britanniques) peuvent intervenir plusieurs fois par jour, tandis que les bombardiers (venant de bases plus éloignées) ne peuvent participer qu'à un seul raid par jour. Afin de suivre le passage du temps, la planification des raids ainsi que la remise en condition des *Gruppen* et des squadrons, l'action est divisée en 7 tranches horaires de 2 heures, de 6h à 18h.

## 2. COMPOSANTS DU JEU

RAF comprends :

- 2 cartes de jeu : une pour **RAF : Lion** et **2-Joueurs**, et l'autre pour **RAF : Eagle**.
- 165 cartes.
- 3 livrets de règles (un pour chaque jeu)
- Plusieurs aides de jeu
- Un tableau de planification allemand (non utilisé dans **RAF : Eagle**)
- 2 dés à 6 faces

◆ **Règles Avancées**. Ce symbole apparaît en divers endroits sur les cartes, tableaux et pions afin de repérer les situations applicables aux règles avancées (Voir 19).

### **2.1 Carte de jeu**

La carte représente le sud de l'Angleterre, où se sont déroulés la majorité des combats durant la Bataille d'Angleterre.

Cette carte est divisée en **secteurs**, repérés par un numéro secteur/groupe. Chaque secteur comprends un aéroport ainsi que divers objectifs (Exception : le secteur de Londres n'a ni aéroport, ni numéro de secteur/groupe). Chaque objectif est repéré par son nom et son type : aéroport, port, radar, usine, ville ou QG. Chaque radar porte aussi un numéro. La position géographique de certains lieux a été légèrement modifiée afin de faciliter le jeu.

Une ligne divise l'Angleterre en deux et détermine les zones d'opérations des *Luftflotte* 2 et 3 respectivement (Errata : dans le nord, les zones d'intervention sont erronées : la *Luftflotte* 2 opère à l'est et la 3 à l'ouest). Une autre ligne marque la limite du rayon d'action des chasseurs Me109. Deux petites cases météo (**weather box**) reçoivent les marqueurs indiquant la météo de chaque zone d'opération.

Le **Tote Board Track** reçoit les squadrons qui sont au sol mais non disponibles pour prendre l'air. Ce tableau comprend des cases correspondant à chaque secteur sur la carte, qui reçoivent les squadrons en cours d'atterrissage, de réarmement ou qui ont subi des pertes légères. Les cases **Patrouilles Nocturnes** (Night Patrol) ne sont utiles que dans le cadre des règles optionnelles des Raids Nocturnes.

Les bases aériennes des *Luftflotte* 2 et 3 situées en France sont représentées par des cases recevant chacune les *Gruppen* par type d'avion.

Les raids sont planifiés en plaçant les cartes et les marqueurs sur le **Raid Planning Track** courant tout le long de la partie supérieure de la carte.

Le **Calendrier** couvre chaque jour de bataille – du 11 août au 1er octobre 1940, une case par jour. Placé sur le calendrier, le marqueur Jour indique le jour en cours.

- Certains jours indiquent des renforts allemands entrant ce jour.
- Chaque case du calendrier après le 10 septembre porte des valeurs de début et d'annulation de l'opération *Seelöwe* (Voir 16.1).
- Les jours après le 22 septembre sont *prévisionnels*.

**L'horloge** est divisée en sept tranches de 2 heures le long desquelles le marqueur Horloge est déplacé afin de suivre le passage du temps durant la journée.

- Au retour d'un raid, les *Jagd Gruppen* sont placés sur l'horloge afin de déterminer l'heure à laquelle ils seront à nouveau disponibles pour un autre raid.

Le **Raid Display** reçoit les *Gruppen* et les squadrons participant au raid en cours de résolution. Il est divisé en plusieurs cases (chasse, bombardement, escorte rapprochée, patrouille de la Manche) afin de différencier les types de missions (Voir 6.2). Les tableaux à l'intérieur de ces cases rappellent les procédures d'interception. La zone Patrouille de la Manche contient le tableau de répartition de la Patrouille de la Manche.

La case **Inflight Box** (En Vol) reçoit toutes les unités (*Gruppen* et squadrons) ayant participé à un raid mais n'ayant pas encore atterri.

La **German Light Loss Box** (Pertes Légères) reçoit les *Gruppen* en attente des remplacements devant combler les pertes subies. La **Heavy Loss Box** (Pertes Lourdes) reçoit toutes les unités (*Gruppen* et squadrons) en attente de remplacements.

Sur le **Replacement Track** sont placés des marqueurs indiquant le nombre de points de remplacement disponibles par type d'avions pour chaque camp ainsi que de pilote confirmés pour les Anglais.

Le **Luftwaffe Depletion Track** reçoit un marqueur indiquant, en points, l'affaiblissement de la *Luftwaffe*. Il existe deux niveaux qui, lorsqu'ils sont atteints, réduisent l'efficacité globale des *Gruppen* en combats aériens (Voir 14.4).

Le **Victory Point Track** (Tableau des points de victoire - PV) tient à jour le niveau de points de victoire. Un petit tableau à sa gauche indique les cas dans lesquels des points sont gagnés ou perdus. Les chiffres en petit caractère indiquent le nombre de cartes stratégiques que vous recevez.

La **German Raid Priority Table** (Table de Priorité des Raids) reçoit les marqueurs indiquant les priorités à donner aux différents objectifs.

Le **Raid Detection Track** (Tableau de Détection des Raids) est utilisé pour déterminer le niveau d'alerte et la précision du renseignement anglais à l'approche d'un raid.

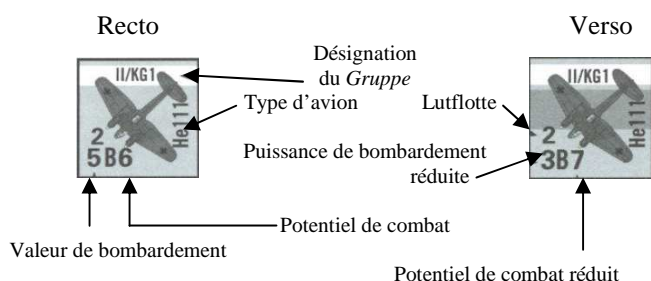
Les **Night Raid Boxes** (Raids Nocturnes) reçoivent les *Gruppen* de bombardement participant à des raids nocturnes, si les règles optionnelles sont jouées.

## 2.2 Pions

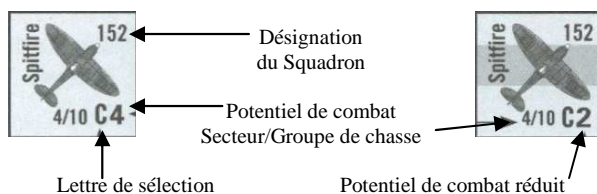
### 2.2.1 Unités

Les 47 pions anglais et les 84 pions allemands représentent les squadrons et *Gruppen* qui prirent part à la campagne. Squadrons et *Gruppen* sont appelés unités.

#### Kampfgruppe (Groupe de bombardement allemand)



#### Squadrons



RAF : Eagle

**Couleurs et faces des unités.** Les squadrons britanniques sont bruns, les *Gruppen* de chasse sont gris et ceux de bombardement sont bleus. Chaque unité a 2 faces, l'une indiquant son potentiel **plein** et l'autre, son potentiel **réduit**. Le potentiel normal d'une unité est plein. Une unité réduite peut signifier plusieurs choses, dépendant de l'unité elle-même mais aussi de sa localisation :

- Une unité réduite dans le Raid Display ou la case En Vol est moins efficace en combat.
- Un *Gruppe* réduit sur sa base en France est indisponible pour un raid.
- Un squadron réduit sur le Tote Board, sur un secteur ou en patrouille a des pilotes novices (14.3).

Le potentiel de combat (**Combat Rating**) représente l'efficacité d'une unité au combat.

La **puissance de bombardement** représente l'efficacité en terme de bombardement d'une unité de bombardiers.

**Types d'avions.** Les squadrons anglais sont équipés de Spitfires, Hurricanes et Blenheims. Les *Gruppen* de chasse allemands (*JGr*) sont équipés de Me109 et de Me110. Les *Gruppen* de bombardement (*KGr*) sont équipés de Do17, He111, Ju87 et Ju88. Deux *Gruppen* de Me110 sont marqué d'un **E** indiquant des unités d'élite. Les abréviations suivantes sont utilisées pour les avions allemands :

Do : *Dornier*, He : *Heinkel*, Ju : *Junker*, Me : *Messerschmitt*.

Chaque unité est repérée par une *identification* en trois parties. Les britanniques indiquent le numéro de *squadron/secteur/groupe de chasse*, tandis que les allemandes indiquent le numéro de *Gruppe/Geschwader/Luftflotte*. Certains *Gruppen* indépendants ne possèdent pas d'identification de *Geschwader* (*Escadre*). Les abréviations suivantes sont utilisées dans les identifications :

Britanniques : RCAF : Royal Canadian Air Force

Allemands : EGr : *Erprobungsgruppe* (Groupe expérimental)

JG : *Jagdgeschwader* (Escadre de chasse)

KG : *Kampfgeschwader* (Escadre de bombardement)

KGr : *Kampfgruppe* (Groupe de bombardement)

KuGr : *Kustenfliegergruppe* (Groupe d'aviation côtière)

LG : *Lehrgeschwader* (Escadre école)

SG : *Stukageschwader* (Escadre de bombardiers en piqué)

ZG : *Zerstörergruppe* (Escadre de chasseurs lourds)

Le **sélecteur** (A, B ou C) sur les 2 faces de chaque unité permet de repérer les unités affectées par tel ou tel évènement ou par certains résultats de combat. Il n'a aucune influence sur la qualité ou l'efficacité de l'unité qui le porte.

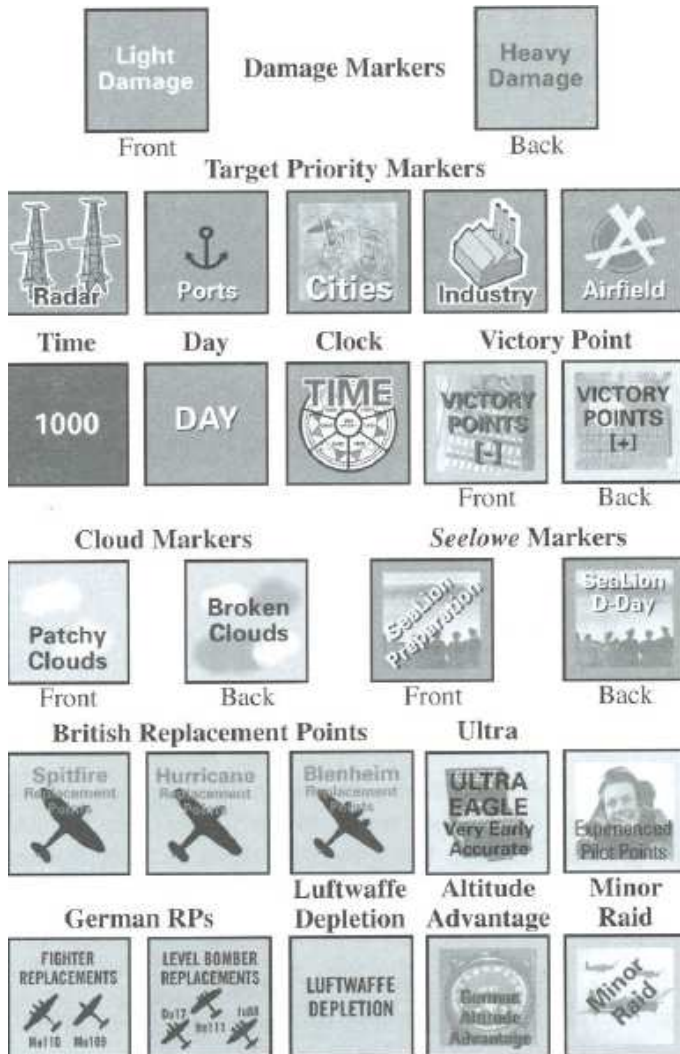
Les unités avec un **R** sur leur verso sont des renforts.

Deux squadrons marqués **◆ ACE** ne sont pas utilisés dans *RAF : Eagle*.

### 2.2.2 Marqueurs

Plusieurs marqueurs sont utilisés :

- **Dégâts** : ces marqueurs sont placés sur la carte pour indiquer des dégâts infligés aux radars, aérodromes ou QG (10.2).
- **Cinq marqueurs de priorités** (radars, ports, villes, usines et aérodromes) placés sur le **German Raid Priority Track** indiquent quelle priorité le Haut Commandement allemand applique à ces objectifs.
- Le marqueur **Jour** est placé sur le calendrier afin d'indiquer le jour en cours.
- Le marqueur **Horloge** est placé sur l'horloge et indique l'heure du jour.



- Le marqueur **Points de Victoire** indique le total actuel de points de victoire. Sur une face, un signe - indique un total de points inférieur à zéro (en faveur du camp allemand), et sur l'autre face, un signe + indique un total supérieur ou égal à zéro (en faveur du camp anglais).
- Les marqueurs **Nuages** sont placés sur les cases appropriées dans chacune des zones d'opération des 2 *Lufflotten*, seulement si la situation météo l'exige. Si celle-ci est claire, aucun marqueur n'est posé.
- Le marqueur **Seelöwe** est placé sur le calendrier et indique les dates de préparation ou d'exécution de l'*Opération Seelöwe*.
- Les marqueurs de **Points de Remplacement** sont placés sur le **Replacement Track** et indiquent le nombre de points de remplacement disponibles pour les types d'avions suivants : Spitfires, Hurricanes, Blenheim, chasseurs allemands (Me109 et Me110 combinés), et bombardiers allemands (Ju88, Do17 et He111 combinés). Un autre marqueur indique le nombre de points de pilotes confirmés pour les Anglais.
- Le marqueur de **Depletion** (affaiblissement) indique, en points, l'affaiblissement de la *Luftwaffe*, conséquence des pertes non comblées.
- Le marqueur d'**Avantage d'altitude** est placé, pour mémoire, sur le **Raid Display** lorsque l'un ou l'autre des deux camps bénéficie de cet avantage.
- Les marqueurs de **Raid Mineur** sont placés sur les cartes d'objectifs et rappellent que celui-ci est soumis à certaines limitations.

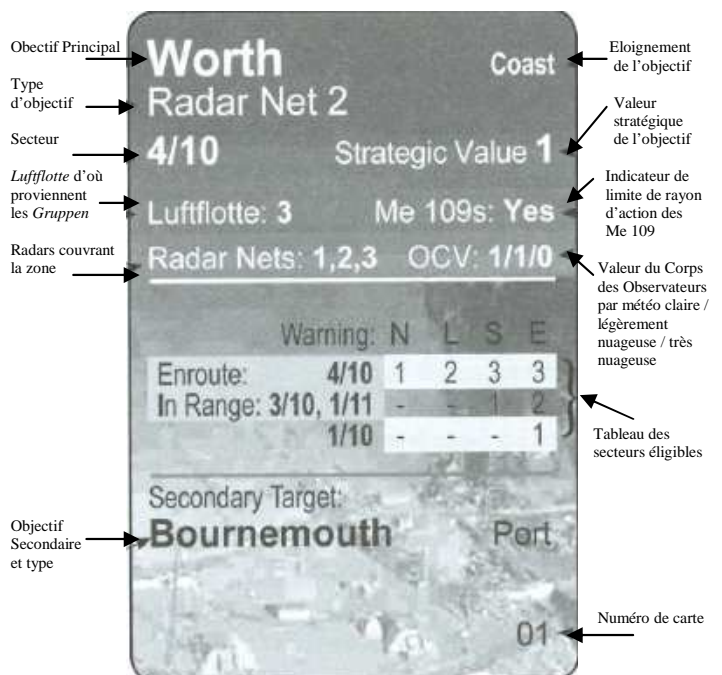
- Sept **marqueurs horaires** (0600, 0800, 1000, 1200, 1400, 1600 et 1800) sont placés sur le **Raid Planning Track** et indiquent le timing des raids planifiés durant le jour en cours.
- Le marqueur **ULTRA** est placé lui aussi sur le **Raid Planning Track** lorsqu'un événement donne aux Anglais un avantage en terme de détection.
- Les marqueurs **Raid Approach** et **Réaction Retardée** ne sont pas utilisés dans *RAF : Eagle*.
- Les marqueurs suivants sont utilisés avec les règles avancées :
  - Deux marqueurs **Jabo** (Jagd Bomber / chasseurs-bombardiers) sont placés sur deux *Gruppen* de Me109 afin d'indiquer qu'ils portent des bombes.
  - Le marqueur **Aérodrome Éloigné** (au verso du marqueur de **Raid Mineur**) est placé sur une carte d'objectif afin de rappeler que ce raid a pour objectif un aérodrome éloigné (à l'intérieur des terres).

## 2.3 Cartes

Quatre types de cartes sont utilisées dans *RAF : Eagle* – Objectif, Événement de Raid, Événement du Jour et Stratégie Allemande. Durant le jeu, disposez ces cartes en piles séparées et tirez une carte au moment indiqué pendant la séquence de jeu. Tirez une carte depuis le dessus d'un paquet et placez-la, face visible, à côté du paquet pour former une pile de défausse. Mélangez de nouveau un paquet au moment demandé pendant la séquence de jeu. Les cartes de **Force** et **Système Radar Désarmé** ne sont pas utilisés dans *RAF : Eagle*.

### 2.3.1 Cartes Objectifs

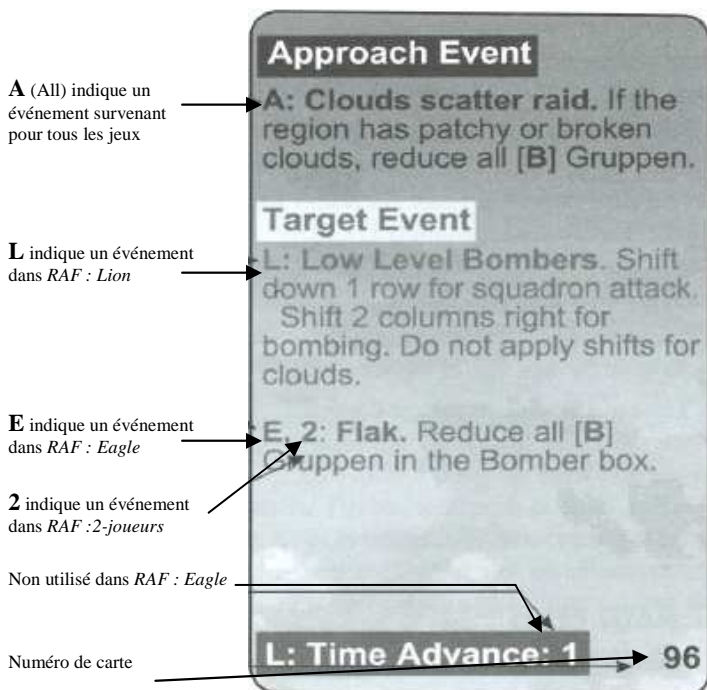
Les **Cartes Objectifs**, numérotées de 1 à 60, identifient les objectifs par nom et par type. La localisation de l'objectif est donnée par secteur et par éloignement (proche des côtes, à l'intérieur des terres, très éloigné). On trouve aussi sur ces cartes des informations servant à déterminer la précision et la rapidité avec lesquelles les raids sont détectés, quels squadrons peuvent tenter l'interception et quelle est la route suivie par le raid.





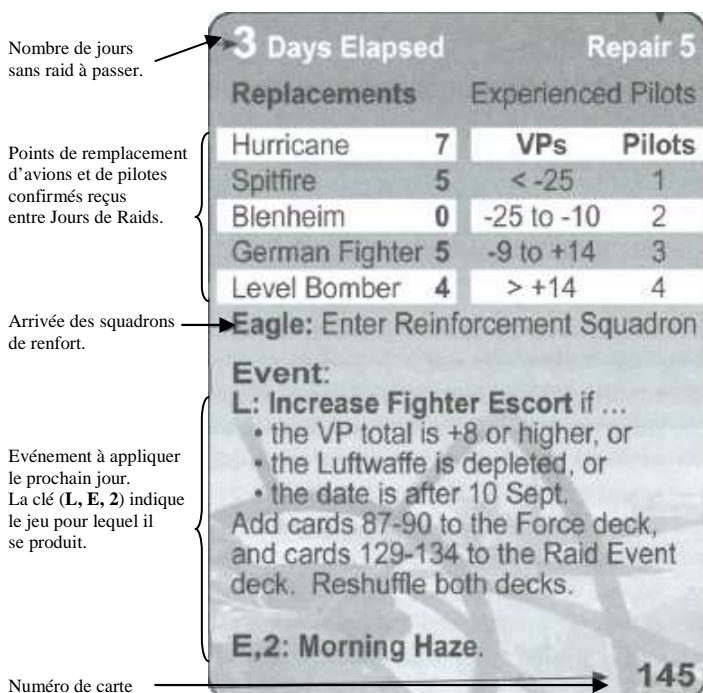
### 2.32 Cartes Événement de Raid

Sur chacune de ces cartes, numérotées de 91 à 134, se trouvent deux types d'événements dont un seul est applicable à chaque tirage. Si vous tirez une carte d'événement durant l'étape de **Raid Approach** de la phase de Raid, appliquez l'événement correspondant. Si vous tirez une carte durant l'étape de Raid pendant la phase de Raid, appliquez l'événement correspondant. Sur certaines cartes, se trouvent 2 ou 3 événements de même type. N'appliquer que celui correspondant au jeu joué (**L** indique un événement applicable lorsque l'on joue à *RAF : Lion*, **E**, lorsque l'on joue à *RAF : Eagle* et **2** lorsque l'on joue à *RAF : 2-Players*). Les effets de ces événements sont expliqués brièvement sur la carte elle-même et plus en détail à la fin du livret de règles dans le résumé alphabétique.



### 2.33 Cartes d'Événement Quotidien

Une de ces cartes (N° 135 à 154), est tirée à la fin de chaque jour.



### 2.34 Cartes Stratégiques Allemandes

*RAF : Eagle*

Ces cartes, numérotées de 155 à 164, sont assignées par le joueur à un raid afin de lui conférer un certain bénéfice (15.1).

### 2.4 Tableaux et tables

Des aides de jeu séparés sont aussi utilisés dans *RAF : Eagle*.

- Résumé de la séquence de jeu
- Table météo
- Tables de rendez-vous
- Tableaux de priorités et tactiques de riposte de la RAF
- Table de résultats de combats
- Tableau des dommages au combat
- Table de bombardement
- Tables de raids nocturnes (optionnel)

### 2.5 Echelle de jeu

Un pouce sur la carte équivaut approximativement à 15 miles (2,54 cm ≈ 1.609 m) soit approximativement 8 cm pour 5.000 m. Les squadrons britanniques comprennent entre 10 et 15 avions opérationnels. Les *Gruppen* allemands à effectifs complets comprennent entre 25 et 30 avions. Avec les pertes et l'affaiblissement général de la Luftwaffe, ceux-ci sont réduits à 15/25 avions.

## 3. MISE EN PLACE

Déployez la carte et asseyez-vous face au côté sud.

Choisissez un scénario :

- **Prélude au Jour de l'Aigle** est recommandé pour les nouveaux joueurs. Il couvre un seul jour – le 11 août – n'utilise que les sections 1 à 12 des règles, et se joue en 75 minutes environ pour une première fois.
- **Les Jours les Plus Durs** couvre la première semaine de la Bataille d'Angleterre et nécessite environ 4 heures.
- **La Bataille d'Angleterre** couvre la campagne complète et nécessite environ 14 heures.
- **La Mince Ligne Bleue** débute le 27 août, au plus fort de l'effort allemand, court jusqu'à la fin de la campagne et nécessite environ 7 heures. Si vous jouez ce scénario, voir 17.2 pour les modifications à apporter aux instructions qui suivent.

**Préparation des cartes.** Séparez les cartes et disposez-les en 4 piles : Objectifs, Événement de Raid, Événement du Jour et Stratégie Allemande. Retirez les cartes 35 à 60 et 132 à 134 (29 cartes au total). Si le scénario Prélude au Jour de l'Aigle est joué, les cartes Stratégie Allemande ne sont pas utilisées. Mélangez chaque pile et posez-les faces non visibles.

**Placement des unités.** Placer 27 squadrons de Hurricanes et de Spitfires sur la carte, chacun dans son secteur. Tous les squadrons débutent à effectifs complets. Ne pas placer les squadrons de Blenheim ni ceux de renforts.

Placer les 77 Gruppen sans les renforts sur leurs bases aériennes d'affectation, à effectifs complets.

*Exemples : placer le squadron de Spitfires 54/6/1 n'importe où sur le secteur 6 du Groupe 11. Placer le Groupe de Me109 I/JG51/2 sur la base aérienne Me109 de la Luftflotte 2.*

**Priorités des objectifs.** Placer les 5 marqueurs de priorité sur le tableau Priorités comme suit :

- Priorité basse : villes et usines
- Priorité moyenne : aérodromes
- Priorité haute : ports et radars.

### Placement des autres marqueurs

- Le marqueur Horloge sur 0600
- Les 7 marqueurs Heures sur le **Raid Planning Track**
- Le marqueur de Détection n'importe où sur le tableau de détection
- Le marqueur Jour sur le 11 août
- Le marqueur de Points de Victoire sur la case 0, face + visible
- Mettre de côté pour plus tard les marqueurs Nuages, Dommages et Avantage d'Altitude.

Préparer un pot ou un petit récipient quelconque qui contiendra les squadrons tirés au hasard lors de l'étape de riposte britannique (Raid Response Pool).

Si vous jouez le scénario *Les Jours les plus Durs* ou la campagne complète *La Bataille d'Angleterre*, placez les 15 squadrons de renfort dans un récipient depuis lequel vous les tirerez au hasard au cours du jeu – en addition à celui du Raid Response Pool. Placez le marqueur d'affaiblissement de la *Luftwaffe* sur la case 0 et les marqueurs de points de remplacement sur les cases suivantes :

- Bombardiers allemands : 9
- Chasseurs allemands : 11
- Hurricane : 9
- Spitfire : 7
- Pilotes confirmés : 7

Si vous jouez *La Mince Ligne Bleue* ou *La Bataille d'Angleterre*, placez les *Gruppen* de renfort sur le calendrier à leur date d'arrivée et le marqueur de début de l'*Opération Seelöwe* sur le 11 septembre.

Les joueurs confirmés peuvent souhaiter jouer les règles optionnelles de Raid Nocturne (18) et les règles avancées (19). Les ajustements nécessaires lors de la mise en place se trouvent dans les règles générales.

## 4. SEQUENCE DE JEU

**RAF : Eagle** est joué en tours de jeu appelés **Raids Days** (jours de raid), chacun représentant une journée de raids intensifs menés par les Allemands pendant la Bataille d'Angleterre. Chaque Raid Day est divisé en 4 phases, chacune divisées en plusieurs étapes :

- La phase de planification intervient une seule fois chaque jour, en début de journée.
- La phase de raid a lieu plusieurs fois par jour, une pour chaque raid.
- La **Airfield Operations Phase** (phase de gestion des aérodromes), est répétée plusieurs fois par jour, à chaque fois que le marqueur Horloge avance sur une tranche horaire de l'horloge.
- La phase de remise à jour du calendrier se produit une fois par jour, après le dernier raid de la journée. Durant cette phase, un certain nombre de jours peuvent s'écouler avant le prochain jour de raid.

Les jours de raid se déroulent dans l'ordre suivant :

### I. PHASE DE PLANIFICATION QUOTIDIENNE

#### 1. Planification des raids nocturnes (optionnel)

Si les règles optionnelles des raids nocturnes sont jouées, désignez les *KGr* pour les raids nocturnes et placez-les dans la **Night Raid Box** (18.1).

#### 2. Cartes stratégiques allemandes (à partir du 12 août)

Tirez des cartes stratégiques en fonction du total actuel de points de victoire.

### 3. Sélection des objectifs

Tirez 10 cartes Objectifs. Sélectionnez parmi ces cartes celles correspondant aux objectifs que vous désirez attaquer. Placez-les face visible le long du Raid Planning Track, en indiquant à l'aide des marqueurs horaires, l'heure à laquelle ils vont se dérouler. Si vous avez des cartes stratégiques, affectez-les à ces raids (5.1).

**Exception** : si la *brume matinale* est présente, tirez seulement 8 cartes et n'utilisez pas les marqueurs 0600 ni 0800.

### 4. Affectation des *KGr*

Affectez les *KGr* aux raids en les déplaçant depuis leur base aérienne jusque vers une carte de raid (5.2).

### 5. Affectation des *JGr*

En commençant par le 1<sup>er</sup> raid de la journée, affectez des *JGr* aux raids dans les **3 premières tranches horaires** de la journée (5.3).

### 6. Affectation des patrouilles de nuit (optionnel)

Si ces règles optionnelles sont jouées, référez-vous à la table de patrouilles de nuit anglaise et placez les sqn de Blenheim en conséquence sur leurs cases.

### 7. Réparations

Retirez tous les marqueurs Dommage de la carte. Effectuez une vérification des réparations pour chaque marqueur de dommages importants (Heavy Damage).

- Passer au 1<sup>er</sup> jour du scénario.

### 8. Heure du jour et météo

Placez le marqueur Horloge sur celle-ci, sur la tranche horaire correspondant au 1<sup>er</sup> raid de la journée. Lancez un dé et consultez la table météo afin de déterminer la météo dans les zones d'opération des *Luftflotte 2* et 3. Placez les marqueurs Nuages en conséquence. Si la météo est délogée, ne placez aucun marqueur.

## II. PHASE DE RAID

Celle-ci a lieu plusieurs fois par jour, une pour chaque raid.

### 1. Déploiement des *Gruppen*

Sélectionnez la carte de raid correspondant à la tranche horaire en cours – c'est le raid qui va être exécuté durant cette phase de raid. Placez tous les *Gruppen* affectés à ce raid sur le Raid Display afin d'indiquer leurs missions (6.1).

### 2. Détection anglaise

Lancez un dé et consultez la table de détection en appliquant les modificateurs dus aux radars, au Corps d'Observateurs ainsi qu'au nombre de *Gruppen* dans le raid, afin de déterminer les niveaux d'*alerte* et de *renseignement* à appliquer à ce raid (6.2).

- Si le renseignement est *faible*, déterminer si les Anglais considèrent ce raid comme *majeur* ou *mineur*.

### 3. Test de rendez-vous

Lancer le dé pour une tentative de rendez-vous (6.3).

### 4. Riposte anglaise aux raids

Déterminer quels sqn vont contrer le raid :

- Sur la carte Objectif, référez-vous au tableau des unités disponibles afin de créer un Pool de squadrons qui vont contrer ce raid (7.1).
- Lancez le dé et référez-vous au Raid Response Chart pour déterminer la priorité de riposte au raid – *minimum*, *faible*, *haute* ou *totale*. Réduisez la taille du Pool en conséquence en renvoyant des sqn dans leur secteur (7.2).

- c. Déterminez quels sont les sqn restant qui contrent effectivement le raid, en accord avec le niveau de renseignement et la Table des Tactiques de Riposte (7.3).
- d. Tirez les sqn contrant le raid et placez-les dans la Case Chasse. Replacez les autres dans leur secteur (7.4).

### 5. Interception par la chasse

Dans la Case Chasse (Hunt Box), déterminez si les sqn sont interceptés par les *JGr* (8.1).

### 6. Événement pendant l'approche d'un raid

Tirez une carte d'événement de raid et exécutez l'événement d'approche s'il est applicable.

### 7. Combat entre chasseurs

Dans la Case Chasse, menez l'attaque de tous les *JGr* contre tous les sqn (9). En fonction des résultats du combat, les *JGr* quittent le raid ou rejoignent la case d'Escorte Rapprochée. De même, les sqn quittent le raid ou rejoignent la Case Bombardement.

### 8. Carte d'Événement de Raid

Tirez une carte d'événement de raid et exécutez l'événement d'objectif s'il est applicable.

### 9. Interception par les squadrons

Déterminer quels *Gruppen* dans la Case Bombardement et dans la Case Escorte Rapprochée sont interceptés par les squadrons présents dans la Case Bombardement (8.2).

### 10. Attaque des squadrons

Les sqn présents dans la Case Bombardement attaquent les *Gruppen* interceptés présents dans la Case Bombardement et dans la Case Escorte Rapprochée (9). Tous les sqn et les chasseurs d'escorte rapprochée quittent le raid après combat. Les bombardiers et les chasseurs d'attaque au sol restent dans la Case Bombardement ou quittent le raid, en fonction du résultat du combat.

### 11. Bombardement

Les *Gruppen* restant dans la Case Bombardement mènent le bombardement de leur objectif (10). Si l'objectif est endommagé, appliquer le résultat et soustraire des points de victoire (10.2). Après le bombardement, retirer tous les *Gruppen* du Raid Display et les placer dans la Case En Vol.

### 12. Remise en condition allemande

Retirer tous les *Gruppen* de la Case En Vol et les replacer comme indiqué sur le tableau de la Case En Vol (11.1).

### 13. Gestion du timing

Afin de bien indiquer que le raid est résolu, retourner la carte Objectif sur l'horloge. S'il y a encore des raids à résoudre pour la même tranche horaire, retournez à l'étape 1 de la Phase de Raid et résolvez-les. S'il n'y en a plus, posez toutes les cartes Objectif des raids résolus à côté de leur pile d'origine, face visible.

Ensuite, avancez le marqueur Horloge jusque sur l'heure du prochain raid planifié, en sautant toute tranche horaire pour laquelle aucun raid n'est planifié. S'il n'y a plus de raid planifié pour la journée, placez le marqueur sur la case Fin de Journée.

- Si vous déplacez le marqueur Horloge sur une tranche horaire, procédez à la Phase de Gestion des Bases Aériennes.
- Si vous le déplacez sur la case Fin de Journée, passez directement à la Phase de Remise à Jour du Calendrier.

## III. PHASE DE GESTION DES AERODROMES

Cette phase se déroule chaque fois que vous déplacez le marqueur Horloge sur celle-ci sauf lorsqu'il arrive sur la case Fin de Journée.

### 1. Remise en condition des squadrons

Ajustez la position de tous les sqn en fonction du nombre de tranches horaires parcourues par le marqueur Horloge :

1 tranche horaire : déplacez les sqn selon la séquence suivante :

- a. De la Case Réarmement au Secteur sur la carte.
- b. De la Case Atterrissage à la Case Réarmement.
- c. De la Case En Vol à la Case Réarmement (sqn complets).
- d. De la Case En Vol à la Case Atterrissage, retourné sur sa face Complet (sqn réduits).

2 tranches horaires :

- a. De Réarmement ou Atterrissage → Secteur.
- b. De En Vol → Secteur (sqn complets).
- c. De En Vol → Réarmement, face Complet (sqn réduits).

3 tranches horaires :

- a. De Réarmement ou Atterrissage → Secteur.
- b. De En Vol → Secteur, face Complet (Tous sqn).

Sauf précisé ci-dessus, bien garder les sqn sur leur face en cours.

### 2. Remise en condition des *JGr*

Déplacez tous les *JGr* présents sur la tranche horaire actuelle et dans les précédentes, jusque sur leurs bases aériennes, face Complet.

### 3. Réaffectation des *JGr*

Affectez des *JGr* à des raids planifiés pour la tranche horaire en cours (celle sur laquelle se trouve le marqueur Horloge), ainsi que pour celle immédiatement suivante, en les transférant de leur base aérienne aux cartes Objectif (5.4). Cependant, n'affectez pas de *JGr* à une tranche horaire à laquelle vous en avez déjà affecté.

### 4. Retournez à la Phase de Raid (II) et menez un autre raid.

## IV. REMISE A JOUR DU CALENDRIER

Cette phase intervient à l'arrivée du marqueur Horloge sur la case Fin de Journée. Si vous jouez le scénario *Prélude au Jour de l'Aigle*, sautez cette phase, le jeu est terminé.

### 1. Résolvez les Raids Nocturnes (optionnel)

Voir 18.

### 2. Réinitialisation des squadrons et des *Gruppen*

- Replacez sur leur secteur sur la carte, face Complets, tous les sqn présents sur la Case En Vol.
- Replacez sur leur secteur sur la carte, en les gardant sur leur face actuelle (Complet ou Réduit), tous les sqn présents sur les Cases Réarmement et Atterrissage.
- Replacez sur leur base aérienne, face Complets, tous les *Gruppen* présents sur les Cases En Vol, Raid Nocturne et toute tranche horaire sur l'horloge.
- Sur les bases aériennes, retournez tous les *Gruppen* réduits sur leur face Complet.

### 3. Avance du jour

Tirez une Carte d'Événement Quotidien.

Déterminez le nombre de jours dont vous devez avancer le marqueur Jours sur le calendrier.

- Si la carte vous demande d'avancer de 1 jour et si la carte précédente demandait aussi 1 jour, n'utilisez pas celle-ci et tirez une autre carte.
- Si la carte vous demande d'avancer de 5 ou 6 jours et si la carte précédente demandait aussi 5 ou 6 jours, ne l'utilisez pas non plus et tirez une autre carte.

Sur le calendrier, déplacez le marqueur du nombre de jours indiqué sur la carte : par exemple, sur une avance de 1 jour, avancez le marqueur du 11 au 12 août ; sur une avance de 4 jours, avancez-le du 11 au 15. Ajoutez un point de victoire par jour sauté. Si le marqueur arrive sur ou dépasse le 8 septembre, appliquer le *Plan de Stabilisation* (14.6). Si c'est après le 10 septembre, vérifier la préparation de l'*Opération Seelöwe* (16.1).

### 4. Évènement Quotidien

Appliquez l'évènement indiqué sur la carte tirée.

### 5. Mise à jour des points de remplacement

Grâce aux indications portées sur la Carte d'Événement, mettez à jour le total de points de remplacement pour les différents types d'avions et pour les pilotes confirmés anglais (14.1).

### 6. Remplacement des pertes légères

Pour chaque sqn ou *Gruppe* présent dans la Case Pertes Légères, dépensez 1 point d'avion pour pouvoir le ramener sur sa base ou son secteur. Pour chaque squadron, dépensez aussi 1 point de pilote.

### 7. Remplacement des pertes lourdes

Pour chaque sqn ou *Gruppe* présent dans la Case Pertes Lourdes, dépensez 1 point d'avion pour pouvoir le transférer dans la Case Pertes Légères (14.2).

### 8. Arrivée des renforts

Lorsque le marqueur Jour arrive sur une case correspondant à l'arrivée de renforts allemands, placez ces *Gruppen* sur leur base. Si la Carte d'Évènement indique l'arrivée de renforts britanniques, tirez au hasard 2 sqn parmi ceux qui ne sont pas encore en jeu, placez-en 1 sur son secteur (à effectifs Pleins) et remettez l'autre dans la réserve (14.5).

### 9. Reconditionner les cartes

Remettez les cartes stratégiques allemandes dans leur pile et battez-les.

Comparez la pile des Cartes Objectif avec sa pile défaussée. Dès qu'elle est plus petite que sa pile défaussée, mélangez et battez-les deux pour en recréer une nouvelle.

- Ne remélangez les Cartes Évènement du Jour que lorsque la pile est totalement vide.
- Si vous jouez le scénario *La Bataille d'Angleterre*, à la fin du 4<sup>ème</sup> Jour de Raid, ajoutez les cartes 35 à 44 à la pile Objectif et remélangez-la.

Retournez à la Phase de Planification Journalière et débutez le Jour de Raid suivant.

## 5. PLANNIFICATION DES RAIDS

Chaque Jour de Raid, vous planifiez des raids contre des objectifs en Angleterre en choisissant une Carte de Raid pour chacun d'eux et en lui assignant des *Gruppen*. Ce processus se déroule pendant la Phase de Planification Journalière et pendant la Phase de Gestion des Aérodrômes.

Pendant la Phase de Planification Journalière, choisissez les objectifs que vous désirez traiter en sélectionnant des Cartes d'Objectif. Assignez chaque raid à une tranche horaire donnée en plaçant la Carte d'Objectif et le marqueur horaire correspondant sur le Raid Planning Track. Affectez vos *KGr* pour la journée entière en les plaçant sur les Cartes d'Objectif. Comme les *KGr* ne peuvent effectuer qu'un seul raid par jour, leur répartition sur les Cartes d'Objectifs doit être terminée à la fin de cette phase.

Les *JGr* peuvent participer à plusieurs raids par jour ; un *JGr* qui survit à un raid planifié tôt dans la journée peut se retrouver à nouveau disponible pour un autre plus tardif. Pour rendre ceci possible, les *JGr* ne peuvent être affectés, pendant la phase présente, qu'à des *raids planifiés pendant les 3 premières tranches horaires de la journée*. C'est plus tard dans le jeu, durant les Phases de Gestion des Aérodrômes, qu'il sera possible de les réaffecter à un second raid quotidien.

### 5.1 Sélection des objectifs

Pendant l'étape 3 de la Phase de Planification Journalière, vous allez sélectionner un objectif donné à traiter à une heure donnée. Mais les priorités données à tel ou tel objectif peuvent restreindre votre choix.

#### Procédure :

- Tirez les 10 premières Cartes d'Objectif. Si la *brume matinale* est présente, tirez seulement 8 cartes.
- Consultez la Table des Priorités de Raid (sur la carte) et défaussez toute carte correspondant à un objectif "No Raid" – carte qui ne sera pas utilisée.
- Gardez toutes ou seulement certaines des cartes restantes et défaussez celles que vous ne gardez pas.
- Assignez chacune des cartes sélectionnées à une tranche horaire donnée en la plaçant sur le Raid Planning Track à côté du marqueur horaire correspondant. Vous pouvez affecter jusqu'à 3 raids par tranche horaire.

Chaque Carte d'Objectif est éligible soit pour un **raid mineur** (1 à 3 *Gruppen*), soit pour un **raid majeur** (1 à 16 *Gruppen*), soit "**No Raid**" (la carte est défaussée), dépendant des priorités et des valeurs stratégiques, comme indiqué sur la Tables des Priorités de Raid.

*Par exemple, si les aérodrômes sont des objectifs à priorité moyenne, une Carte d'Objectif pour un aérodrôme avec une valeur stratégique de 1 sera défaussée, une carte avec une valeur stratégique de 2 autorisera un raid mineur et une carte avec une valeur de 3 autorisera un raid majeur.*

**5.11** Dans le cas rare où vous ne tirez pas au moins 3 cartes éligibles pour des raids majeurs, tirez des cartes en supplément, une par une, jusqu'à disposer de 3 cartes pour raids majeurs. Les cartes tirées mais ne correspondant pas sont défaussées.

### 5.12 Le Raid Planning Track et les marqueurs horaires

Utilisez la totalité du tableau pour bien étaler vos cartes de raid et indiquer leur timing, de la gauche vers la droite. Placez le premier marqueur horaire sur la première case de gauche. Puis, posez à côté la ou les cartes correspondant au(x) raid(s) prévu(s)



pour cette tranche horaire. Placez ensuite le marqueur horaire suivant sur l'espace immédiatement consécutif, puis la ou les cartes correspondant au(x) raid(s) planifié(s) pour cette tranche horaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les marqueurs horaires et toutes les cartes de raid du jour soient posés. Si aucun raid n'est planifié pour une tranche horaire donnée, placez quand même le marqueur horaire, seul.

N'empilez pas les cartes et laissez-les face bien visible. Lorsque plusieurs raids sont prévus pour une même tranche horaire, l'ordre de placement de leur carte n'a aucune importance. De même, ils peuvent être résolus dans n'importe quel ordre.

### Exemple



Dans cet exemple, les marqueurs horaires, les cartes d'objectif et les marqueurs pour raids mineurs ont été placés pour indiquer les raids suivants :

- 0600 : raid mineur contre le radar de Rye ;
- 0800 : 2 raids contre l'aérodrome de Biggin Hill ;
- 1000 : pas de raid ;
- 1200 : raid contre l'aérodrome de Hornchurch, raid mineur contre le port de Weymouth ;
- 1400 : pas de raid ;
- 1600 : raids contre les aérodromes de Kenley et Hornchurch, ainsi que contre une usine à Southampton ;
- 1800 : pas de raid.

**5.13** Si la brume matinale est présente, aucun raid ne peut avoir lieu pendant les tranches horaires 0600 ni 0800 – mettez de côté les 2 marqueurs horaires.

### 5.14 Limitation Temps/Objectif

Vous ne pouvez pas planifier plus de 3 raids pour une même tranche horaire.

## 5.2 Affectation des bombardiers

Pendant l'étape 4 de la Phase de Planification Journalière, affectez à une carte Objectif spécifique tous les *KGr* que vous voulez voir participer au raid. Pour affecter un *KGr* à un raid, déplacez-le depuis sa base aérienne vers une carte Objectif.

## 5.3 Affectation des chasseurs

Les *JGr* peuvent être affectés à un raid à plusieurs moments durant la Séquence de Jeu. Pour affecter un *JGr* à un raid, déplacez-le depuis sa base aérienne jusque vers une carte Objectif. Seuls les *JGr* à effectifs complets (non réduits) peuvent participer à un raid.

- Pendant l'étape 5 de la Phase de Planification Journalière, affectez les *JGr* à la première tranche horaire au cours de laquelle un raid est prévu, ainsi qu'aux 2 suivantes – 3 au total. Par exemple, si le premier raid est planifié pour 06h00, les *JGr* sont affectés aux raids de 0600, 0800 et 1000. Si le premier raid est planifié pour 10h00, les *JGr* sont affectés aux raids de 1000, 1200 et 1400.
- Pendant l'étape 3 de la Phase de Gestion des Aéroports, vous pouvez affecter des *JGr* à la tranche horaire en cours ainsi qu'à la suivante.

Puisque la Phase de Gestion des Aéroports intervient plusieurs fois par jour, il y a donc plusieurs opportunités pour affecter des *JGr* à un raid. Toutefois, vous ne pouvez affecter des *JGr* à une tranche horaire que la 1<sup>ère</sup> fois où l'occasion se présente, sans possibilité de modification ou rajout plus tard dans la journée.

### 5.31 Limite de rayon d'action des Me109.

Vous pouvez affecter des *Gruppen* de Me109 à des objectifs situés au-delà de leur rayon d'action (comme précisé sur la Carte Objectif), mais ceux-ci devront être placés dans la case Patrouille de la Manche lors du déploiement sur le Raid Display (6.1).

**5.32** Un *JGr* se trouvant sur sa base aérienne et réduit ou bien sur l'horloge, ne peut pas être affecté à un raid.

## 5.4 Restriction aux affectations

**Taille minimum d'un raid.** Vous devez affecter au moins un *Gruppe* à chaque carte Objectif – *KGr* ou *JGr*. Lors de la répartition des *KGr* sur les cartes Objectif, vous pouvez laisser des cartes sans *KGr*, mais vous devrez plus tard leur affecter obligatoirement au moins un *JGr* lorsque le moment de le faire se présentera.

- **Exception** : si vous affectez la carte stratégique *Decoy Raid*, n'affectez aucun *Gruppe* au raid.

**Limite aux Raids Mineurs.** Une carte éligible pour un raid mineur ne peut pas recevoir plus de 3 *Gruppen*. Placez, pour mémoire, un marqueur de Raid Mineur sur la carte. Les 4 marqueurs présents dans la boîte de jeu ne sont pas une limite. Si vous avez besoin de plus de marqueurs, vous pouvez en utiliser d'autres types ou en fabriquer de nouveaux.

- La carte stratégique *Major Raid* autorise le dépassement de ces limitations.

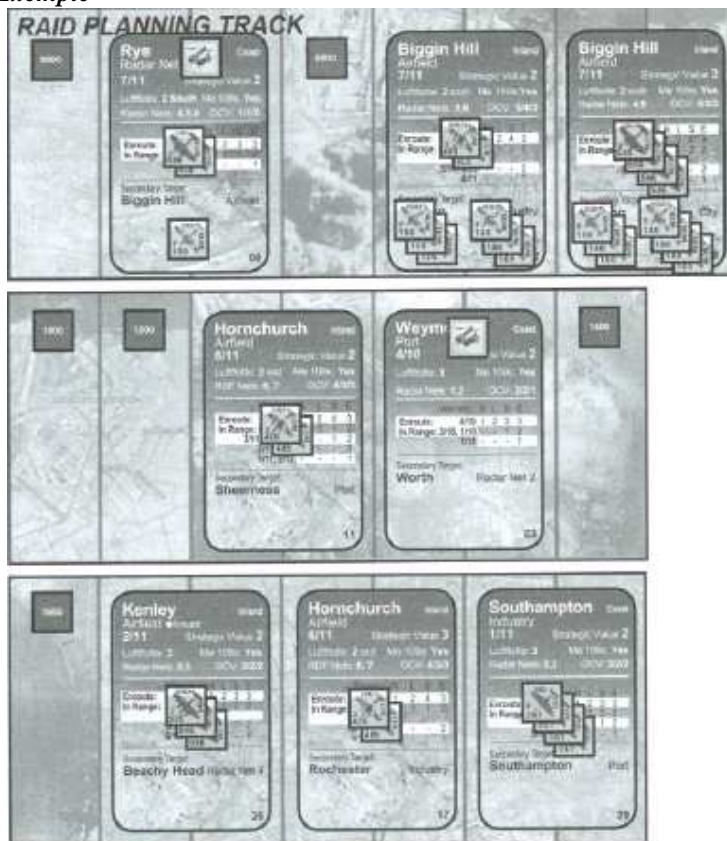
**Limite aux Raids Majeurs.** Pas plus de 16 *Gruppen* ne peuvent participer à un Raid Majeur.

**Répartition des Luftflotten.** Un *KGr* ne peut participer à un raid que si l'objectif se situe dans la zone d'opération de la *Luftflotte* de laquelle il dépend (LF2 ou LF3, comme noté sur la carte).

**Exception** : si l'événement *LF3 to LF2* est activé, des *Gruppen* dépendant de la LF3 peuvent être affectés à des raids contre des objectifs situés dans la zone d'opération de la LF2. L'inverse n'est pas applicable.

Lorsque vous sélectionnez des *Gruppen* pour un raid donné, sélectionnez-les si possible à part égale entre les différentes lettres de sélection, après avoir satisfait à toutes les autres obligations de sélection et à votre propre stratégie. Par exemple, pour 3 *Gruppen* donnés, il est préférable d'en prendre un de chaque lettre (A, B ou C), plutôt que les 3 de la même. Ce principe est valable aussi bien pour les *KGr* que pour les *JGr*.

### Exemple



En continuant l'exemple de 5.1, cette illustration montre le déploiement complet d'une journée. Les cartes objectifs ont reçu les *KGr* qui leur étaient destinés, tandis que les *JGr* ont été placés sur les cartes affectées aux 3 premières tranches horaires du jour (0600, 0800 et 1000). Notez qu'aucun *KGr* ne se trouve sur la carte Weymouth. Plus tard dans la journée, au moins un *JGr* devra y être placé afin de satisfaire l'obligation minimum du nombre de *Gruppe* par carte Objectif.

## 6. DEPLOIEMENT DES RAIDS

Pour débiter une Phase de Raid, vous sélectionnez un raid et déployez vos forces sur le Raid Display, ensuite vous déterminez la détection britannique, puis vous vérifiez la réussite des rendez-vous entre vos différentes forces.

### 6.1 Procédure de déploiement

Choisissez une carte Objectif affectée à la tranche horaire en cours – c'est le raid que vous allez mener. Placez tous les *Gruppen* affectés à cette carte sur le Raid Display, étalés et bien visibles.

Placez tous les *KGr* sur la Case Bombardement.

Placez tous les *Gruppen de Me110* sur la Case Escorte Rapprochée ou Bombardement selon votre choix.

- Pour pouvoir placer des *Me110* sur la Case Escorte Rapprochée, il doit y avoir au moins un *Gruppe* (de tout type) dans la Case Bombardement.

Si 2 *KGr* ou plus se trouvent sur la Case Bombardement, placez des *Gruppen de Me109* sur la Case Patrouille de la Manche comme indiqué sur le Tableau Patrouille de la Manche. Ceci doit être effectué avant le déploiement des *Me109* sur toute autre case. *Par exemple, si 4 KGr participent au raid, placez en premier lieu 2 JGr de Me109 sur la Case Patrouille de la Manche avant de les affecter à d'autres missions.*

- Si l'objectif se situe au-delà du rayon d'action des *Me109*, tous les *JGr* de *Me109* doivent être affectés à la Patrouille de la Manche.
- Des *JGr* dans la Case Bombardement n'ont pas besoin de patrouille de protection au-dessus de la Manche.
- Il n'y a pas de pénalité s'il n'y a pas assez de *Me109* disponibles pour la Patrouille de la Manche. Cela signifie que le raid ne dispose d'aucune escorte rapprochée – une proie facile pour la RAF...
- *Note historique : la Luftwaffe faisait habituellement protéger les bombardiers revenant d'Angleterre par des chasseurs patrouillant au-dessus de la Manche.*

Placez les *Gruppen* de *Me109* restant sur les cases Chasse, Escorte Rapprochée ou Bombardement selon votre choix.

- Pour pouvoir placer des *Me109* sur la Case Escorte Rapprochée, il doit y avoir au moins un *Gruppe* (de tout type) dans la Case Bombardement.

**Résumé d'un Raid.** La case occupée par un *Gruppe* indique sa mission.

1. Les bombardiers allemands accomplissent toujours des missions de bombardement, ils sont donc placés dans la Case de Bombardement.
2. Les chasseurs allemands accomplissent l'une des 4 missions suivantes : chasse, escorte rapprochée, attaque au sol ou Patrouille au-dessus de la Manche.
  - Case Chasse : les *JGr* interceptent et attaquent les squadrons (*Me109* seulement).
  - Case Escorte Rapprochée : les *JGr* et *ZGr* soutiennent les *KGr* placés dans la Case Bombardement lorsqu'ils sont attaqués par des squadrons (*Me109* et *Me110*).
  - Case Bombardement : les *JGr* et *ZGr* mitraillent les objectifs au sol en lieu et place de tout soutien aux bombardiers présents dans la même case (*Me109* et *Me110*).
  - Patrouille de la Manche : les *JGr* en patrouille au-dessus de la Manche n'ont pas de rôle actif dans le raid à moins que le résultat de la tentative de détection britannique donne le résultat "No Warning" (pas d'alerte), auquel cas ils sont placés dans la Case Escorte Rapprochée, ou orientés ailleurs par un événement. (*Me109* seulement).

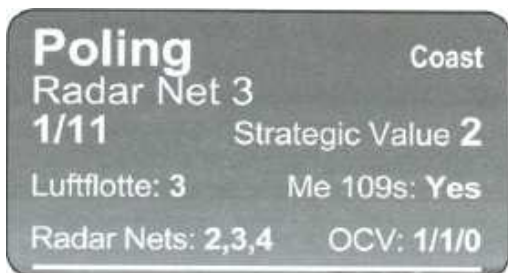
### 6.2 Détection britannique des raids

Pendant l'étape 2 de la Phase de Raid, utilisez le Tableau de Détection des Raids afin de déterminer le niveau d'alerte et de renseignement. Faites la somme de tous les modificateurs applicables, ensuite lancez un dé et ajoutez le total des modificateurs au résultat du dé. Placez le marqueur sur le Tableau de Détection en fonction du résultat.



Les modificateurs sont :

- +2 pour chaque radar opérationnel listé sur la carte ;
- la valeur du Corps des Observateurs pour la situation météo en cours ;
- un modificateur en fonction du nombre de *Gruppen* dans le raid (précisé sur le Tableau de Détection) ;
- -2 si le raid est mené uniquement par des Me109. Toutefois, un modificateur inférieur à 0 (zéro) est traité comme 0.



**Exemple :** vous menez un raid avec 8 *Gruppen* contre le radar de Poling (Carte Objectif 05). La météo est légèrement nuageuse et tous les radars sont opérationnels. Consultez la Carte Objectif et le Tableau de Détection, additionnez tous les modificateurs : la Carte Objectif indique 3 radars, chacun ajoutant un modificateur de 2, plus une valeur de 1 pour le Corps des Observateurs à cause des conditions légèrement nuageuses. La taille du raid (8 *Gruppen*) ajoute un modificateur de 3, ce qui donne un total de 10. Le jet de dé donne 3, pour un résultat final de 13. Placez le marqueur de détection sur la case 13 du Tableau de Détection – alerte précoce et renseignements faibles.

Si la précision du renseignement est faible, déterminez si les Britanniques considèrent ce raid comme mineur ou majeur, indépendamment de toute classification donnée par la Table de Priorité des Raids. Si le raid comprend :

- 1 à 3 *Gruppen*, il est mineur.
  - 6 *Gruppen* ou plus, il est majeur.
  - 4 ou 5 *Gruppen*, il est mineur ou majeur, selon votre choix.
- Lorsque le renseignement est restreint ou précis, les catégories mineur ou majeur ne sont pas utilisées, les Anglais connaissent le nombre exact de *Gruppen* dans le raid.

**6.21** Sur un résultat "Pas d'Alerte", déplacez les *JGr* de la Case Patrouille de la Manche jusque dans la Case Escorte Rapprochée, même si l'objectif se trouve au-delà de leur rayon d'action (on considère qu'ils engagent près de la côte les squadrons répondant au raid).

### 6.3 Tentative de rendez-vous

Après avoir déterminé la détection de votre raid, testez la réussite du rendez-vous (RdV) entre vos unités. Lancez le dé et consultez la **Table de Tentative de RdV**. Si la situation correspondant au résultat du dé est applicable, le RdV est raté. Relancez le dé et consultez la Table des Echecs de RdV. Les *Gruppen* portant la lettre de sélection indiquée devront...

- être réduits – retournez tous les *Gruppen* concernés sur leur face réduite et laissez-les à leur place ; ou
- quitter le raid – déplacez tous les *Gruppen* concernés vers la Case En Vol.

**6.31** Vous ne pouvez pas modifier le déploiement des *Gruppen* dans les différentes Cases après le test de RdV, autrement que les réduire ou les déplacer, comme résultats de la tentative.

**6.32** La carte **Decoy Raid** est considérée comme un raid si vous tentez le RdV d'autres raids pendant la même tranche horaire.

## 7. REACTION BRITANNIQUE AUX RAIDS

Les squadrons s'opposent à vos raids via la procédure de Riposte. D'abord, déterminez quels squadrons de Spitfire et de Hurricane sont éligibles et placez-les dans le Pool de Riposte. Ensuite, ajustez le nombre de squadrons présents dans le Pool grâce aux *priorités de riposte*. Enfin, découvrez combien de squadrons contrent effectivement le raid, grâce aux *tactiques de riposte*, et déployez-les sur le Raid Display.

Pour former le Pool, utilisez une tasse ou tout autre récipient dans lequel vous placerez les squadrons que vous tirerez ensuite au hasard.

### 7.1 Pool d'unités de Riposte

Afin de créer ce Pool, consultez la Carte Objectif. Celle-ci indique les secteurs depuis lesquels les squadrons peuvent potentiellement intervenir contre le raid. Repérez la colonne correspondant au niveau d'alerte – **None** (pas d'alerte), **Late** (alerte tardive), **Sufficient** (suffisante), **Early** (avancée). Si le niveau d'alerte est **Very Early** (très avancée), utilisez la colonne **Early** (avancée). La colonne vous indique à hauteur de combien de squadrons, chaque secteur contribue à la formation du Pool.

	Warning:	N	L	S	E
Enroute:	6/11	1	2	3	3
In Range:	5/11, 7/11	-	1	2	2
	2/11, 3/11	-	-	-	2
	4/11	-	-	-	1

**Exemple :** vous attaquez le port de Dover (Carte Objectif 34) et le niveau d'alerte est Suffisant. Les secteurs suivants fournissent des sqn pour le Pool : 6/11 → 3 sqn, 7/11 et 5/11 → 2 sqn chacun. Si le niveau d'alerte était Avancé ou Très Avancé, les secteurs suivants fourniraient aussi des sqn : 2/11 et 3/11 → 2 sqn chacun et 4/11 → 1 sqn.

Prenez le nombre de sqn indiqués pour chaque secteur, si disponibles, et placez-les dans le Pool. Si le secteur ne dispose pas d'assez de sqn, prenez-en autant que possible. S'il en a plus, ne prenez que le nombre indiqué, selon la priorité suivante :

- Prenez parmi le type de sqn le plus abondant dans le secteur (Hurricane ou Spitfire),
- S'il y a autant de Hurricanes que de Spitfire, prenez un Spitfire.

En continuant l'exemple ci-dessus, le secteur 7/11 dispose de 3 sqn (1 Hurricane et 2 Spitfires), et vous n'avez besoin d'en prendre que 2, choisissez donc les 2 Spitfires. Si les 2 autres secteurs (6/11 et 5/11) disposent de suffisamment de sqn, vous allez donc en tirer un total de 7. En revanche, si le secteur 6/11 ne disposait que de 2 sqn, au final, vous ne pourriez tirer que 6 sqn pour le Pool.

**7.11** Tous les secteurs notés sur la Carte Objectif peuvent fournir des sqn pour le Pool. La zone jaune ainsi que les annotations *Enroute* et *In Range* ne sont pas utilisés dans RAF : Eagle.

**7.12** Les Blenheim ne sont pas utilisés dans le Pool, seulement les Spitfires et les Hurricanes. Voir aussi 14.3.

**7.13** Si aucun sqn n'est disponible pour le Pool, il n'y a donc aucune opposition au raid. Passez directement à l'Etape 5 de la Phase de Raid – Interception par la Chasse.

## 7.2 Priorités de Riposte britannique

Après avoir créé le Pool de Riposte, consultez la Table de Riposte Britannique afin de déterminer quelle priorité la RAF applique à votre raid. Lancez le dé et additionnez les modificateurs applicables. Repérez le total modifié en haut de la Table, correspondant à l'une des 4 priorités – Minimum, Faible, Haute ou Totale.

**Exemple** : votre raid a lieu le 1er Septembre (+2) contre l'aérodrome de Biggin Hill (+2) dépendant du Groupe 11 (+1). Le niveau du renseignement britannique est Précis, des bombardiers sont présents (+2) et 7 Gruppen au total participent au raid (+1). Vous avez 2 Cartes Objectifs encore à résoudre dans la même tranche horaire (-2). Le modificateur total est +6. Le dé donne un 2, ajoutez 6 pour un total modifié de 8 – la priorité est **Haute**.

Une fois déterminée la Priorité de Riposte britannique, croisez la colonne de Priorité avec la ligne correspondant au nombre de sqn présents dans le Pool de Riposte. Le résultat donne le nombre de sqn qui ne **contreront pas** le raid. Tirez au hasard ce nombre de sqn depuis le Pool et remplacez-les chacun dans leur secteur, face Complet visible.

**En continuant l'exemple ci-dessus** : il y a 9 sqn dans le Pool. Le résultat du croisement de la ligne correspondant à 9 sqn avec la colonne **Priorité Haute** donne 3 sqn qui ne participent pas à l'interception du raid. Tirez au hasard ces 3 sqn et remplacez-les dans leur secteur sur leur face Complet.

**7.21** Le nombre de cartes Objectif restant à résoudre dans la même tranche horaire peut modifier le jet de dé de la Priorité de Riposte sous la forme d'une soustraction. Cependant, si le résultat modifié est inférieur à '0', traiter comme '0'.

**7.22** Si, après avoir déterminé la Priorité de Riposte, le Pool est vide, alors il n'y a pas de riposte au raid. Passez directement à l'Etape 5 de la Phase de Raid – Interception par la Chasse.

## 7.3 Tactiques de Riposte

Après avoir ajusté la Priorité de Riposte, les sqn restant dans le Pool contrent effectivement le raid en respectant le Tableau Tactique. Il existe 4 tableaux différents :

- Tableau 1 (A et B) : le renseignement est précis et au moins 1 *Gruppe* est présent dans la Case Bombardement.
- Tableau 2 : le renseignement est précis et aucun *Gruppe* n'est présent dans la Case Bombardement.
- Tableau 3 : le renseignement est restreint.
- Tableau 4 : le renseignement est faible.

Suivez les instructions des tableaux pour déterminer combien de sqn contrent le raid.

Exemples :

**Situation** : le renseignement est précis et des bombardiers sont présents dans la Case Bombardement. Sur le tableau 1/A, comparez le nombre de sqn dans le Pool avec le nombre JGr dans la Case Chasse. S'il y a 3 JGr et 4 sqn, le tableau A indique que les 4 sqn répondent. S'il n'y a que 2 sqn dans le Pool, le tableau A vous renvoie directement au tableau B qui compare le nombre de sqn dans le Pool avec le nombre de JGr dans les Case Chasse et Escorte Rapprochée combinées. Si 3 JGr sont dans la Case Chasse et 1 dans la Case Escorte (4 au total), le tableau B indique que les 2 sqn répondent. S'il y avait eu 1 JGr de plus dans la Case Escorte (5 au total), aucun sqn n'aurait répondu.

**Situation** : le renseignement est précis et aucun *Gruppe* n'est présent dans la Case Bombardement. S'il y a 3 JGr dans la Case Chasse et 6 sqn dans le Pool, le tableau 2 indique que tous les 6 sqn répondent.

**Situation** : le renseignement est restreint. S'il y a 2 sqn dans le Pool et 9 *Gruppen* dans le raid (hors Patrouille de la Manche), le tableau 3 indique que les sqn ne répondent pas. S'il y a 3 sqn ou plus, tous répondent.

### 7.31 Limitation de Riposte en cas de renseignement précis.

Lorsque le niveau du renseignement est précis, le nombre maximum de sqn pouvant contrer le raid est limité au double du nombre de *Gruppen* participant au raid. Par exemple, si 7 sqn sont éligibles pour contrer un raid de 3 *Gruppen*, seuls 6 sqn répondent effectivement.

## 7.4 Déploiement des Squadrons

Après avoir déterminé les tactiques de Riposte, prenez les sqn contrant le raid depuis le Pool et placez-les dans la Case Chasse, face Complet visible (Exception : voir 14.32).

- Si tous les sqn du Pool répondent, placez-les tous sur le Raid Display.
- Si certains répondent et pas d'autres, tirez au hasard ceux qui répondent et remplacez les autres sur leur secteur, face Complet visible.
- Si aucun sqn du Pool ne répond, remplacez-les tous sur leur secteur, face Complet visible.

Une fois terminé le déploiement depuis le Pool, assurez-vous que celui-ci est vide.

## 8. INTERCEPTION

L'interception se produit 2 fois pendant un raid : pendant l'Etape 5 de la Phase de Raid lorsque les JGr dans la Case Chasse interceptent les sqn, et pendant l'Etape 9 lorsque les sqn interceptent les *Gruppen* dans Case Bombardement.

### 8.1 Les JagdGruppen interceptent les Squadrons

Pendant l'Etape 5 de la Phase de Raid, les JGr interceptent les sqn dans la Case Chasse. Le résultat de l'interception dépend du nombre relatif d'unités dans la Case Chasse.

**Pas de JGr dans la Case Chasse** : pas d'interception ; déplacez tous les sqn depuis la Case Chasse vers la Case Bombardement.



**Moins de JGr que de sqn dans la Case Chasse** : lancez le dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de sqn en excès, tous les sqn restent dans la Case Chasse. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de sqn en excès, tous les sqn en excès sont placés dans la Case Bombardement. Déplacez les Hurricanes avant les Spitfires. Ne déplacez pas les sqn réduits. Suite à ces mouvements, tous les sqn restant dans la Case Chasse sont interceptés.

*Exemple* : il y a 6 sqn et 3 JGr dans la Case Chasse – 3 sqn sont en excès. Sur un jet de dé de 1, 2 ou 3, les 6 sqn restent dans la Case Chasse. Sur un jet de 4, 5 ou 6, 3 sqn vont dans la Case Bombardement.

- S'il n'y a aucun *Gruppen* dans la Case Bombardement, les sqn en excès restent dans la Case Chasse – ne lancez pas le dé.

**Autant ou plus de JGr que de sqn dans la Case Chasse** : tous les sqn sont interceptés ; tous les JGr et sqn restent dans la Case Chasse.

**Aucun sqn dans la Case Chasse** : déplacez tous les JGr de la Case Chasse vers la Case En Vol (ils quittent le raid après une chasse infructueuse), et déplacez tous les *Gruppen* de la Case Escorte Rapprochée vers la Case Bombardement (ils deviennent des chasseurs d'attaque au sol). Passez les Etapes 7, 9 et 10 de la Phase de Raid. Résolvez les Etapes 6 et 8 (Événements de Raid) et appliquez au bombardement à résoudre à l'Étape 11, les modificateurs dus aux chasseurs d'attaque au sol.

## 8.2 Les Squadrons interceptent les *Kampfgruppen*

Pendant l'Étape 9 de la Phase de Raid, déterminez quels KGr dans la Case Bombardement sont interceptés par les sqn, et décidez quels JGr ou ZGr dans la Case Escorte Rapprochée les soutiennent. Le résultat de l'interception dépend du nombre relatif d'unités dans la Case Bombardement et dans la Case Escorte Rapprochée.

**Autant ou plus de sqn que de Gruppen dans la Case Bombardement** : tous les *Gruppen* (bombardiers ou chasseurs d'attaque au sol) sont interceptés.

**Moins de sqn que de Gruppen dans la Case Bombardement** : déterminez quels *Gruppen* vont être interceptés et attaqués par les sqn. Sélectionnez un nombre de *Gruppen* (bombardiers ou chasseur d'attaque au sol) égal au nombre de sqn. Prenez les *Gruppen* Complètes avant les Réduits. Ensuite, sélectionnez tous les *Gruppen* d'un même type d'avion avant le suivant en respectant cet ordre :

- He111
- Ju88
- Do17
- Ju87
- Me110
- Elite Me110
- Me109

Si une sélection doit être faite entre *Gruppen* d'un même type d'avion, essayez d'équilibrer entre les lettres de sélection A, B et C si possible.

*Exemple* : 2 *Gruppen* de He111, 2 de Do17 et 1 de Me110, ainsi que 3 sqn sont dans la Case Bombardement. Les 2 He111 et 1 Do17 sont interceptés. Mettez les autres de côté mais toujours dans la Case Bombardement.

**Aucun sqn dans la Case Bombardement** : déplacez tous les JGr et ZGr de la Case Escorte Rapprochée vers la Case Bombardement (ils deviennent des chasseurs d'attaque au sol), et appliquez au bombardement à résoudre à l'Étape 11, les modificateurs dus aux chasseurs d'attaque au sol.

### 8.21 Escorte Rapprochée

Si tous les *Gruppen* dans la Case Bombardement sont interceptés, tous ceux présents dans la Case Escorte Rapprochée sont eux aussi considérés comme interceptés ; ils se défendent tous ensemble contre les attaques des sqn à suivre.

Si certains *Gruppen* dans la Case Bombardement (bombardiers ou chasseurs d'attaque au sol) ne sont pas interceptés, un nombre équivalent de *Gruppen* dans la Case Escorte Rapprochée sont eux aussi considérés comme non interceptés et ne participent donc pas au combat à suivre contre les sqn. Pour chaque *Gruppe* dans la Case Bombardement non intercepté, vous devez choisir un *Gruppe* dans la Case Escorte Rapprochée et le mettre de côté (mais toujours dans la Case Escorte Rapprochée). Il peut en résulter qu'aucun *Gruppe* présent dans la Case Escorte Rapprochée ne soit intercepté.

*Exemple 1* : 2 sqn + 4 KGr sont dans la Case Bombardement, 3 JGr ou ZGr sont dans la Case Escorte Rapprochée. Les sqn interceptent 2 KGr. Les 2 KGr non interceptés sont mis de côté ainsi que 2 *Gruppen* de chasse de votre choix. Les sqn vont donc intercepter et attaquer les 2 KGr ainsi que le 3<sup>ème</sup> *Gruppe* de chasse restant.

*Exemple 2* : 1 sqn + 3 KGr sont dans la Case bombardement et 2 *Gruppen* de chasse sont dans la Case Escorte Rapprochée. Le sqn intercepte 1 KGr. Les 2 autres KGr sont mis de côté ainsi que les 2 *Gruppen* de chasse. Le sqn va donc attaquer l'unique KGr mais pas l'escorte rapprochée.

*Exemple 3* : 1 sqn + 3 KGr sont dans la Case bombardement et 4 *Gruppen* de chasse sont dans la Case Escorte Rapprochée. Le sqn intercepte 1 KGr. Les 2 KGr non interceptés sont mis de côté ainsi que 2 *Gruppen* de chasse de votre choix. Le sqn va donc attaquer 1 KGr ainsi que 2 *Gruppen* de chasse d'escorte.

## 9. COMBATS AERIENS

Les combats se produisent 2 fois lors de la résolution d'un raid :

- Lorsque les JGr dans la Case Chasse attaquent les sqn. Les unités dans les Cases Bombardement, Escorte Rapprochée et Patrouille de la Manche ne participent pas.
- Lorsque les sqn présents dans la Case Bombardement interceptent les *Gruppen* de bombardement, d'escorte rapprochée ou d'attaque au sol. Les JGr en patrouille au-dessus de la Manche ne participent pas.

### 9.1 Résoudre un combat

Pour résoudre un combat, consultez la Table de résultats de combats, comme suit :

1. additionnez le potentiel de combat de toutes les unités participant au combat (attaquant et défenseur) en une *valeur de combat totale*.
- Lors de l'attaque des JGr, incluez le potentiel de combat de tous les *Gruppen* et sqn présents dans la Case Chasse (8.1).
- Lors de l'attaque des sqn, incluez le potentiel de combat de tous les sqn et *Gruppen* interceptés dans la case Bombardement (8.2), ainsi que de tous les *Gruppen* interceptés dans la Case Escorte Rapprochée (8.21).

- Comptez le nombre de *Gruppen* participant au raid afin de déterminer quelle colonne utiliser sur la Table de résultats de combats. *Ne comptez pas les sqn*. Utilisez la colonne correspondant au niveau actuel d'affaiblissement de la *Luftwaffe* (14.4).
- Descendez la colonne correspondant au nombre de *Gruppen* jusqu'à la *valeur de combat totale*. Utilisez cette ligne pour résoudre le combat.
- Lancez un dé et localisez la ligne de résultats correspondante.
- Il y a 3 résultats de combat pour chaque nationalité. Le 1<sup>er</sup> s'applique aux unités portant la lettre de sélection A, le 2<sup>ème</sup> pour la lettre B et le 3<sup>ème</sup> pour la lettre C.

## 9.2 Dommages au combat

Le Tableau des Dommages au Combat explique les effets des résultats de combat pour chaque unité individuellement. Vérifiez individuellement chaque unité impliquée dans le combat, en croisant le résultat de combat avec sa nationalité (Sqn ou *Gruppe*), sa face active (complète ou réduite) et sa place sur le Raid Display. Le tableau commande aux unités d'être réduite, de rejoindre différentes cases du Raid Display, ou de quitter le raid en rejoignant les cases de Pertes Légères ou Lourdes. Un résultat donné peut avoir différents effets sur une unité selon son emplacement et sa face active (complète ou réduite).

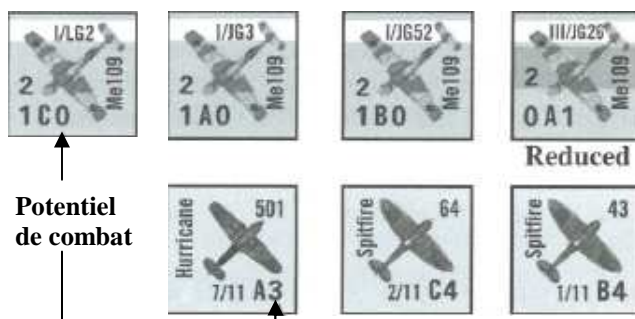
*Par exemple : un JagdGruppe complet qui subit un résultat Abandon (Abort) doit rejoindre la case En Vol, retourné sur sa face Réduit ; tandis que s'il est déjà Réduit, il doit rejoindre la Case Pertes Légères.*

**9.21** Une unité peut subir différents résultats de combat dépendant de sa lettre de sélection. Appliquer les résultats individuellement.

**9.22** Lorsqu'un résultat de combat envoie une unité sur les cases de Pertes Légères ou Lourdes, des points de victoire sont gagnés ou perdus. Ajustez le marqueur en conséquence.

**9.23** Lors d'une attaque de sqn, les *Gruppen* dans les Cases Bombardement et Escorte Rapprochée qui ne sont pas interceptés, ne sont affectés par aucun résultat de combat. Toutefois, tous les *Gruppen* dans la Case Escorte Rapprochée quittent quand même le raid après combat, tandis que ceux non interceptés dans la Case Bombardement y restent pour poursuivre leur mission.

### Exemple de combat N° 1 : attaque des JagdGruppen



4 JagdGruppen et 3 sqn sont dans la Case Chasse. L'un des *Gruppen* est déjà réduit.

Tous les *Gruppen* attaquent tous les sqn.

La somme des potentiels de combat de toutes les unités est 12.

Sur la Table de résultats de combats, descendez la colonne correspondant à 4 *Gruppen* jusqu'à trouver la valeur 12 – ligne D.

Le résultat du dé donne 2.

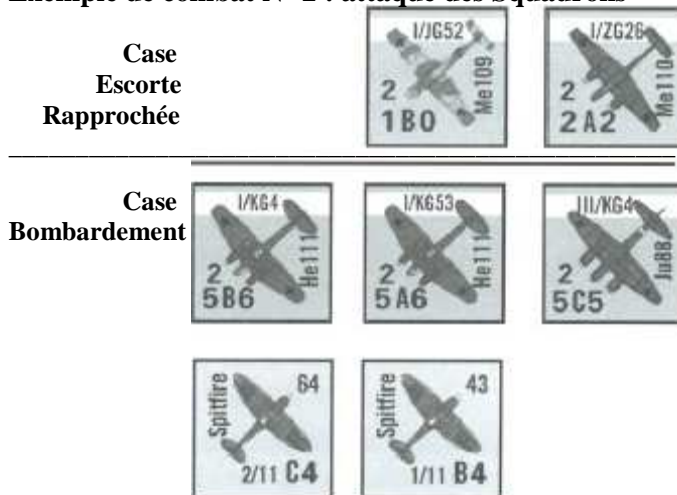
Le résultat du combat est "AA-ALD" et signifie :

*Gruppen avec sélecteur A : Abandon*  
*Gruppen avec sélecteur B : Abandon*  
*Gruppen avec sélecteur C : Pas d'effet*  
*Squadron avec sélecteur A : Abandon*  
*Squadron avec sélecteur B : Pertes Légères*  
*Squadron avec sélecteur C : Dispersé*

Consultez le tableau de dommages au combat afin d'appliquer les résultats.

- Le Me109 "A" complet est réduit et placé sur la Case En Vol.
- Le Me109 "A" réduit est retourné sur sa face Complet, placé sur la case Pertes Légères, et 1 PV est ajouté au total.
- Le Me109 "B" est réduit et placé sur la Case En Vol.
- Le Me109 "C" ne subit aucun dommage et est placé sur la Case Escorte Rapprochée.
- Le sqn "A" est réduit et placé sur la Case En Vol.
- Le sqn "B" est placé sur la case Pertes Légères de son secteur sur le Tote Board et 1 PV est soustrait au total.
- Le sqn "C" est réduit et placé sur la Case Bombardement pour intercepter et attaquer les bombardiers.

### Exemple de combat N° 2 : attaque des Squadrons



3 KGr et 2 sqn se trouvent dans la Case Bombardement, 2 JGr dans la Case Escorte Rapprochée.

Les 2 sqn peuvent intercepter 2 KGr et selon les Priorités d'interception (8.23), ce sont les 2 He111 ; laissant le Ju88 en dehors du combat.

1 JGr d'Escorte doit être mis de côté avec le Ju88 et vous choisissez le Me110, ce qui laisse 2 He111 et 1 Me109 attaqués par les sqn.

La somme des potentiels de combat des sqn, des bombardiers interceptés et des chasseurs d'escorte est 20.

Sur la Table de résultats de combats, descendez la colonne correspondant à 3 *Gruppen* jusqu'à trouver la valeur 20 – ligne G.

Le résultat du dé donne 2.

Le résultat du combat est "DHA-LD" et signifie :

- Le He111 "A" subit une dispersion et est réduit. Il reste sur la Case Bombardement.
- Le He111 "B" ainsi que le Me 109 sont tous deux placés sur la Case Pertes Lourdes et 4 PV sont ajoutés au total de PV.
- Le sqn "B" est placé sur la case Pertes Légères de son secteur sur le Tote Board et 1 PV est soustrait au total.
- Le sqn "C" subit une dispersion et est réduit. Il est placé sur la case En Vol.
- Le Ju88 n'a pas été impliqué dans le combat, il reste donc dans la Case Bombardement avec le He111 "A" maintenant réduit, afin de mener le bombardement lors de la phase suivante.
- Le Me110 n'a pas été non plus impliqué dans le combat, il est placé dans la Case En Vol.

## 10. BOMBARDEMENT

Pendant l'étape de Bombardement de la Phase de Raid, les *Gruppen* présents dans la Case Bombardement attaquent l'objectif par bombardement ou attaque au sol.

Procédure de bombardement :

1. Additionnez la valeur totale de bombardement de tous les *Gruppen* présents dans la Case Bombardement. Si des chasseurs d'attaque au sol sont compris, leur valeur peut être réduite (voir 10.1).
2. Sur la Table de Bombardement, localisez la colonne correspondant à la valeur totale de bombardement.
  - Si la météo est légèrement nuageuse, décalez d'une colonne sur la gauche ; si elle est très nuageuse (nuages épais), décalez de 2 colonnes sur la gauche.
  - Bonus pour les *Stuka* : si tous les *Gruppen* de bombardiers présents sur la Case Bombardement sont des Ju87 et si l'objectif n'est pas un radar, décalez de 2 colonnes sur la droite.
  - Si à aucun moment pendant ce raid il n'y a eu de sqn dans la Case Bombardement, décalez de 2 colonnes sur la droite.
  - Les décalages de colonnes sont cumulatifs, avec un maximum de 3 à droite ou à gauche, et limités à 1 ou 25+.
3. Lancez un dé et croisez le résultat avec la colonne ajustée pour déterminer les dégâts subis par l'objectif : 0, 1, 2 ou **H**.
  - Un résultat **H** indique des dégâts importants. Si l'objectif est un *aérodrome* ou une *usine* (seulement) lancez à nouveau le dé afin de déterminer le nombre de points de dégâts encaissés. Résultat du dé :
    - a. 1, 2 ou 3 = 3 points de dégâts
    - b. 4, 5 ou 6 = 4, 5 ou 6 points de dégâts, respectivement.
4. Retirez des PV en conséquence.
  - Sur un résultat **H**, 3 PV sont soustraits, sans aucune relation avec le nombre de points de dégâts encaissés.
  - Si la Carte Objectif dit **VPx2**, doublez le nombre de PV à retirer (mais pas les effets des dégâts).
  - Si l'objectif est classé *non-essentiel* (suite à un Événement d'Objectif) réduire la soustraction de PV de 1 (-3 devient -2, -2 devient -1 et -1 devient 0).
5. Si l'objectif est un aérodrome, un radar, une usine ou un QG, appliquer les effets des points de dégâts subis.

### 10.1 Attaque au sol par chasseurs

Les chasseurs allemands dans la Case Bombardement mitraillent l'objectif au sol, participant avec leur potentiel de combat à la valeur totale de bombardement.

**Pénalités** : lorsqu'ils attaquent au sol un radar, une ville, un QG ou une base militaire, la valeur de bombardement des Me110 est réduite de moitié (arrondie au supérieur). Les Me109 n'apportent rien lorsqu'ils attaquent ces objectifs.

### 10.2 Dégâts par bombardement infligés aux objectifs

En plus des pertes de PV, les points de dégâts peuvent avoir différents effets sur les radars, aérodromes, usines et QG. Ils n'en ont pas sur les ports, les villes ni les bases militaires, mais des PV sont tout de même perdus.

#### 10.21 Radars.

**1 ou 2 points de dégâts** : placez un marqueur *Dégâts Légers* sur le radar sur la carte. Il est endommagé pour le restant de la journée et sera réparé au début du jour suivant (10.3).

RAF : Eagle

**Dégâts importants** : placez un marqueur *Dégâts Importants* sur le radar sur la carte. Il reste endommagé jusqu'à sa réparation lors d'un Jour de Raid ultérieur (10.3).

Conséquences des radars endommagés :

- Un radar endommagé n'apporte aucun modificateur au jet du dé lors de la phase de détection.
- Si 3 radars ou plus sont endommagés, *tous* les radars sont considérés comme endommagés lors de la phase de détection - donc, aucun modificateur.

**10.22 Aérodromes.** Un aérodrome peut encaisser de 1 à 6 points de dégâts suite à un bombardement. Vous devez disperser autant de sqn du secteur **et** perdre autant de points de remplacement que de points de dégâts encaissés.

- **Dispersion des sqn.** Les sqn présents sur un secteur bombardé ou sur la Case Réarmement du même secteur sur le Tote Board, sont susceptibles d'être dispersés, retardant ainsi leur disponibilité pour répondre à un raid. Déplacez autant de sqn de votre choix que de points de dégâts encaissés, sur leur face actuelle, depuis leur secteur sur la carte jusque sur la Case Atterrissage du Tote Board. S'il n'y a pas assez de sqn sur la carte, déplacez-en de la Case Réarmement à la Case Atterrissage. Ceux sur la Case En Vol ne sont pas concernés.
- **Remplacements perdus.** Après avoir appliqué les effets de la dispersion, dépensez 1 point de remplacement du type d'avion concerné pour chaque sqn maintenant sur la Case Atterrissage ou Pertes Légères, jusqu'au total de points de dégâts. Déplacez le marqueur de Points de Remplacement en conséquence.
  - S'il y a plus de points de dégâts que de sqn sur les Cases Atterrissage et Pertes Légères, ou s'il n'y a pas assez de points de remplacement pour le type d'avion concerné, ignorer l'excès.
  - S'il y a plus de sqn sur les Cases Atterrissage et Pertes Légères que de points de dégâts, affectez les pertes d'abord aux sqn sur la Case Atterrissage. Sur une case donnée, affectez les pertes dans l'ordre suivant : Hurricane, Spitfire puis Blenheim.

**Exemple** : l'aérodrome de Hornchurch (6/11) subit 4 points de dégâts suite à un bombardement (un résultat "H" suivi d'un jet de dé 4). 1 sqn de Spitfires est dans le secteur sur la carte, 1 autre sur la Case Réarmement et 1 troisième sur la Case Pertes Légères. Le 4<sup>ème</sup> sqn du secteur 6/11 est en patrouille et n'est donc pas affecté par les dommages. Vous déplacez le Spitfire du secteur vers la Case Atterrissage et celui de la Case Réarmement aussi vers la Case Atterrissage. Ensuite, vous dépensez 3 points de remplacement de Spitfire : 2 pour les sqns maintenant sur la case Atterrissage et 1 pour celui sur la Case Pertes Légères. Puisqu'il n'y a que 3 sqns susceptibles de subir des pertes dans ce secteur, le 4<sup>ème</sup> point de dégâts est ignoré. De plus, vous soustrayez 3 PV à cause du résultat du bombardement - Dégâts Importants.

**10.23 Dégâts à une Salle de Contrôle de Secteur.** Si un aérodrome est bombardé et subit un résultat **H** et que le second jet donne 6, la Salle de Contrôle du Secteur a été touchée, en plus des effets des dégâts contre les sqns. Placez un marqueur *Dégâts Légers* (pas un marqueur *Dégâts Importants*) sur l'aérodrome sur la carte. La capacité des sqns du secteur à répondre aux raids est altérée jusqu'à la fin de la journée comme suit : le secteur ne fournit de sqn au Pool de Riposte que pour contrer des raids dirigés uniquement sur ce secteur et à hauteur de 2 sqns maximum.

**10.24 Usines.** Une usine peut encaisser de 1 à 6 points de dégâts suite à un bombardement. Un nombre de points de remplacement égal au nombre de points de dégâts encaissés doit être dépensé. Le type d'avion disposant du plus important nombre de points subit la totalité des pertes. *Par exemple, si une usine encaisse 3 points de dégâts alors que les Hurricanes totalisent 11 points de remplacement et les Spitfires seulement 9, vous devez abaisser le niveau du marqueur Hurricanes de 3 cases.*

- Si les Hurricanes et les Spitfires ont le même nombre de points de remplacement, prenez tous les points chez les Spitfires.
- Si un type d'avion donné ne dispose pas d'assez de points de remplacement, prenez-les chez un autre. Si les niveaux de points de remplacement de tous les types d'avions arrivent à "0", le reste est ignoré.

**10.25 Q.G.** Les QG sont des objectifs secondaires qui peuvent être bombardés en jouant les Cartes Stratégiques (15.1).

- **1 ou 2 points de dégâts** : placez un marqueur *Dégâts Légers* sur le QG sur la carte. Il est endommagé pour le restant de la journée et sera réparé au début du jour suivant (10.3).
- **Dégâts importants** : placez un marqueur *Dégâts Importants* sur le QG sur la carte. Il reste endommagé jusqu'à sa réparation lors d'un Jour de Raid ultérieur (10.3).

Un QG endommagé altère le fonctionnement du Commandement. Si un QG de Groupe est endommagé, le modificateur ajouté au dé de détection de tout raid dirigé contre un objectif dépendant de ce Groupe est réduit de moitié (arrondi au supérieur). *Box* est le QG du Groupe 10 et *Uxbridge*, celui du Groupe 11.

- Si le QG du Fighter Command (*Stanmore*) est endommagé, le modificateur de détection est réduit de moitié pour tous les raids.
- Si *Stanmore* et un QG de Groupe sont endommagés en même temps, aucun modificateur n'est ajouté au dé de détection pour un raid dirigé contre ce Groupe.

**10.26 Dégâts cumulatifs.** Si un radar ou un QG déjà sous le coup d'un marqueur *Dégâts Légers* encaissent des dégâts supplémentaires, des PV sont perdus et les effets des dégâts sont :

- 1 point de dégâts : pas d'effet supplémentaire. 1 PV perdu.
- 2 points de dégâts ou H (dégâts importants) : retournez le marqueur face *Dégâts Importants* visible. 2 ou 3 PV perdus.

Un objectif déjà sous le coup d'un marqueur *Dégâts Importants* ne subit pas de dégâts supplémentaires mais des PV sont perdus. Un aérodrome avec un marqueur *Dégâts Légers* ne subit pas de pénalités supplémentaires en cas de dégâts encaissés par la Salle de Contrôle du Secteur.

### 10.3 Réparation des dégâts suite à bombardement

Les dégâts provoqués par un bombardement sont réparés pendant l'étape Réparation de la Phase de Planification Journalière. Retirez de la carte tous les marqueurs *Dégâts Légers*. Pour chacun des marqueurs *Dégâts Importants*, lancez un dé et comparez son résultat avec la valeur de Chance de Réparation située en haut à droite de la Carte d'Evènement Quotidien.

- Si le dé est inférieur à cette valeur, l'objectif est réparé, retirez le marqueur.
- Si le dé est égal à la valeur, retournez le marqueur sur *Dégâts Légers*. L'objectif reste endommagé pour le restant de la journée et sera réparé au début du jour suivant.
- Si le dé est supérieur à la valeur, l'objectif n'est pas réparé, laissez le marqueur *Dégâts Importants*.

## 11. QUITTER UN RAID

Les unités quittant un raid suite à un combat rejoignent l'emplacement défini par le Tableau des Dommages au Combat. Mais les unités peuvent aussi quitter un raid sans être orientées par ce Tableau, et ceci dans les circonstances suivantes :

- Suite à l'échec d'un RdV lors de l'étape 3 de la Phase de Raid.
- Les Me109 dans la Case Chasse quittent le raid s'il n'y a pas de sqn à intercepter (8.1).
- Si exigé par un événement de raid ou d'approche.
- Tous les *Gruppen* présents dans les Cases Bombardement, Escorte Rapprochée et Patrouille de la Manche quittent le raid après la résolution du bombardement (Etape 11).

Lorsqu'une unité quitte un raid sans y avoir été invitée par le Tableau des Dommages au Combat, placez-la dans la Case En Vol, sur sa face actuelle (complète ou réduite).

### 11.1 Réorganisation allemande

Les *KGr* ne peuvent participer qu'à un seul raid par jour tandis que les *JGr* peuvent en effectuer jusqu'à 3. Pour suivre leur disponibilité, déplacez tous les *Gruppen* ayant participé au raid (autres que ceux ayant souffert de pertes légères ou lourdes) depuis la Case En Vol, pendant l'Etape 12, comme suit :

- Les *KGr* sur leur base aérienne, complets.
- Les *JGr* sur l'horloge, 3 tranches horaires en avant de l'heure en cours. Ils seront à nouveau disponibles lorsque cette heure arrivera. *Par exemple, si l'heure en cours est 08h00, placez un JGr complet sur 14h00.*
- Retournez les *JGr* réduits sur leur face Complet et placez-les sur l'horloge, 4 tranches horaires en avant de l'heure en cours.

S'il n'y a plus assez de tranches horaires disponibles pour y placez des *JGr*, placez-les sur leur base aérienne, réduits, afin d'indiquer qu'ils ne sont plus disponibles pour le reste du jour.

## 12. SCENARIO D'INTRODUCTION : PRELUDE AU "JOUR DE L'AIGLE"

*Le 13 août 1940, ou Jour de l'Aigle comme les Allemands l'ont appelé, marque le début de leur effort maximum dans la Bataille d'Angleterre. En vue de cette grande journée, d'importants raids de préparation ont aussi eu lieu les 2 jours précédents ce jour historique.*

Ce scénario d'une journée est une bonne introduction aux opérations aériennes typiques du début de la Bataille d'Angleterre ; elles utilisent la majorité des Sections 1-12. Il est recommandé aux joueurs débutants d'achever ce scénario avant d'en jouer de plus longs. Les règles des Section 13-19 ne sont pas utilisées, mais lisez quand même le 1<sup>er</sup> paragraphe de la Section 16 afin de savoir comment utiliser le marqueur de Points de Victoire.

Mettez le jeu en place comme indiqué en Section 3.



Jouez le scénario en suivant la Séquence de Jeu, en commençant par la Phase de Préparation Journalière, ensuite répétez les Phases de Raids et de Gestion des Aéroports jusqu'à la fin du Jour de Raid, le scénario prenant fin à ce moment-là. N'effectuez pas la Phase de Remise à Jour du Calendrier. A la place, évaluez le niveau de victoire comme suit :

- 35 à -16 PV : une brillante journée d'ouverture pour la *Luftwaffe*.
- 15 à -6 PV : victoire tactique allemande mais la RAF s'en remettra.
- 5 à -1 PV : partie nulle.
- 0 à 9 PV : une victoire tactique pour la RAF et une entrée en matière décourageante pour la *Luftwaffe*.
- 10 PV à plus : désastre pour la *Luftwaffe*, la RAF a envoyé "valser" vos raids.

*Note de scénario* : la large choix d'objectifs et d'affectation d'unités aux raids peut vous amener à des résultats totalement différents en terme de PV. Jouez ce scénario 2 fois et vous aurez confirmé différents déroulements et résultats – un bon test permettant d'imaginer comment un scénario plus long peut avoir des résultats variables et fluctuants jour après jour.

### 13. PRIORITES DES OBJECTIFS

La priorité assignée à un objectif (basse, moyenne, haute) représente l'importance que le Haut Commandement allemand accorde à cet objectif. La priorité est assignée à 5 types d'objectifs et est enregistrée par des marqueurs sur le Tableau des Priorités : aéroports, villes, usines, ports et radars. D'autres types d'objectifs (bases militaires et QG) ne disposent pas de marqueurs et n'apparaissent sur les Cartes d'Objectifs que comme objectifs secondaires.

#### 13.1 Changement des priorités

Certains Evénements Quotidiens appellent à modifier les priorités. L'un d'eux dépend de la date en cours et l'autre, des PV. Lorsque l'un ou l'autre apparaît sur une Carte d'Événement Quotidien, localisez la ligne correspondant à la date ou au total de PV en cours et ajustez les marqueurs sur le Tableau des Priorités en fonction de ces nouvelles priorités.

*Exemple* : la Carte Événement 138 est tirée et après ajustement du calendrier, la date est le 2 septembre. Les nouvelles priorités dédiées aux objectifs sont : radars – basse, ports – moyenne, aéroports – haute, usines – basse et villes – moyenne.

EVENT: Set German Target Priorities.					
Date	RA	PT	AF	IN	CI
8/11-20	H	H	M	L	L
8/21-31	H	L	H	L	L
9/1-10	L	M	H	L	M
9/11-20	L	L	H	M	H
9/21-30T	L	L	M	H	H

138

Lorsque débutent les préparatifs de l'Opération Seelöwe (16.1), les priorités sont fixées une fois pour toutes jusqu'à la fin du jeu. Ignorez tous les changements demandés par les Cartes Événements.

#### 13.2 Choix libre des objectifs

Si le total des PV est suffisamment en faveur du joueur allemand, le tableau des priorités sur la Carte d'Événement du Jour peut indiquer *Choix Libre*. Dans ce cas, ignorez les priorités listées sur la carte et changez-les à votre convenance. Les paramètres suivants doivent être respectés lors des nouveaux choix : 2 types d'objectifs doivent être en priorité haute, 1 en priorité moyenne et 2 en priorité basse.

#### 13.3 Stratégie de terreur

Lors du changement des priorités, si la ligne sur le tableau des priorités contient le symbole **T** (Terreur), la stratégie allemande de terreur prend effet immédiatement. Ajoutez les cartes Objectifs 45 à 60 à la pile et rebattez le tout. La stratégie de terreur reste en application jusqu'à la fin du jeu ; les priorités d'objectifs peuvent changer mais plus la pile de cartes.

### 14. REMPLACEMENTS ET RENFORTS

**Les remplacements** représentent les avions neufs arrivant en unités afin de combler les pertes. Chaque camp débute la partie avec des points de remplacement (PR) pour la plupart des types d'avions et augmente son total de points selon le tableau sur la Carte d'Événement du Jour. Les PR sont dépensés afin de permettre à des unités sur les Cases Pertes Légères ou Lourdes de retourner dans le jeu. Les Anglais (seulement) disposent de points de Pilotes Confirmés qui sont dépensés (en plus des PR) pour permettre aux sqn de retourner dans le jeu. S'il n'y a pas de Pilotes Confirmés disponibles, les sqn retournent dans le jeu, mais réduits, pour indiquer qu'ils disposent de *pilotes novices*. Les Allemands ne disposent pas de cette possibilité de remplacer des pilotes. A la place, lorsque les remplacements manquent, la *Luftwaffe* s'affaiblit.

**Les renforts** sont de nouvelles unités entrant en cours de jeu. Les renforts allemands sont placés sur le calendrier avant le début du jeu et entrent en jeu à la date fixée. Les renforts britanniques entrent en jeu selon les indications des Cartes d'Événements du Jour, et ce jusqu'au 7 septembre.

#### 14.1 Gagner des Points de Remplacement

Chaque marqueur de remplacement concerne un type d'avion spécifique. Les Spitfires et Hurricanes ont chacun leur marqueur. Si vous jouez les règles optionnelles de raids nocturnes, les Blenheims ont aussi le leur.

- Les marqueurs pour les **chasseurs** allemands représentent les remplacements pour les 2 types confondus (Me109 et Me110).
- Ceux pour les **bombardiers** représentent les remplacements pour 3 types d'avions : He111, Ju88 et Do17.
- Il n'y a pas de marqueur de remplacement pour les Ju87. Pendant l'Étape 5 de la Phase de Remise à Jour du Calendrier, déplacez les marqueurs de Remplacement et de Pilotes Confirmés du nombre de cases indiquée sur la carte d'Événement du Jour.

Le nombre de points de Pilotes Confirmés reçu dépend du niveau actuel de PV, comme indiqué aussi sur la carte. Un marqueur de Remplacement ne peut pas dépasser le maximum, les points en excès sont perdus.

## 14.2 Dépenser des Points de Remplacement

Pendant l'Étape 6 de la Phase de Calendrier, dépensez des PR afin de permettre aux sqn ou aux *Gruppen* dans la **Case Pertes Légères** de retourner sur leur base ou leur secteur.

- Pour chaque sqn ainsi déplacé, dépensez 1 PR du type d'avion approprié *et* 1 Point de Pilotes Confirmés. Si le PR n'est pas disponible, le sqn reste sur la Case Pertes Légères, ne dépensez pas de point de Pilotes. À l'inverse, si le PR est disponible mais pas le point de Pilote, placez le sqn sur son secteur face Réduit visible afin d'indiquer qu'il dispose de pilotes novices (Exception : 14.23).
- Pour chaque *Gruppe* ainsi déplacé, dépensez 1 PR du type d'avion approprié. Si le PR n'est pas disponible, placez le *Gruppe* n'importe où et avancez le marqueur d'affaiblissement de la Luftwaffe d'un cran vers le haut (Exception : 14.22).

Pendant l'Étape 7 de la Phase de Calendrier, dépensez des PR afin de permettre aux sqn ou aux *Gruppen* dans la **Case Pertes Lourdes** de rejoindre une Case Pertes Légères.

- Déplacez ainsi chaque sqn sur la Case Pertes Légères de son secteur sur le Tote Board. Si le PR n'est pas disponible, le sqn reste sur la Case Pertes Lourdes. Déplacer un sqn de la Case Pertes Lourdes à la Case Pertes Légères ne coûte pas de point de Pilote.
- Déplacez ainsi chaque *Gruppe* sur la Case Pertes Légères et dépensez 1 PR du type d'avion approprié. Si le PR n'est pas disponible, placez le *Gruppe* n'importe où et avancez le marqueur d'affaiblissement de la Luftwaffe d'un cran vers le haut.

**14.21** Lorsque vous dépensez des PR pour Ju88, He111 et Do17, déplacez le marqueur *Bombardiers*. Lorsque vous dépensez des points pour Me109 ou Me110, déplacez le marqueur *Chasseurs*.

**14.22** Il n'existe pas de PR pour Ju87. Un *Gruppe* de Ju87 ayant subi des pertes reste sur la Case Pertes jusqu'à la fin du jeu. Ne **pas** déplacer le marqueur d'affaiblissement de la Luftwaffe pour remplacer des PR pour Ju87.

**14.23 Pas de pilotes novices pour les Blenheims.** Aucun point de Pilote n'est dépensé lors du déplacement d'un sqn de Blenheims depuis une Case de Pertes.

**14.24 Sélection des sqn recevant les PR.** S'il n'y a pas suffisamment de PR ou de points de Pilotes à distribuer aux sqn dans les Cases Pertes Légères ou Lourdes, distribuez ceux disponibles dans l'ordre des priorités suivantes : sqn du Groupe 11, puis 10, puis 12. Ensuite, au sein de chaque Groupe, distribuez-les dans l'ordre inverse des secteurs (7/11, 6/11,...). Au sein de chaque secteur, distribuez aux sqn selon votre choix. Toutefois, lorsque cela est possible, répartissez les points de Pilotes de façon à ce qu'un secteur donné n'ait pas plus d'un sqn avec des pilotes novices.

**14.25** Une unité ne peut pas passer de la Case Pertes Lourdes à la Case Pertes Légères puis à sa base ou son secteur dans la même journée.

## 14.3 Pilotes britanniques novices et Pool de Riposte

*La RAF a souffert du manque de pilotes confirmés. Les pertes augmentant, le Fighter Command fut obligé d'armer les sqn avec des pilotes novices : des hommes avec seulement quelques heures de vol et sans aucun entraînement au combat.*

Les sqn de Hurricane et de Spitfire sont considérés comme novices lorsqu'ils retournent dans le jeu depuis une Case de Pertes Légères et qu'aucun point de Pilotes n'est disponible. Retournez le sqn face Réduite visible en le replaçant sur son secteur pour indiquer qu'il est armé avec des pilotes novices. Il reste sur sa face réduite jusqu'à ce qu'il réponde à un raid.

Un sqn avec des pilotes novices (sqn sur son secteur, face réduite), affecte les procédures du Pool de riposte. Lors de la sélection des sqn pour le Pool, si un sqn réduit est éligible, il **doit** être pris. Si plus d'un est éligible, **un seul** est pris, même si cela doit diminuer le nombre de sqn du Pool.

- Pour savoir quel sqn réduit prendre pour le Pool si plusieurs sont disponibles, le choisir à partir des secteurs listés sur la Carte d'Objectif, dans l'ordre de ceux-ci. Si 2 sqn réduits sont sur le même secteur, prenez celui de votre choix.
- Ne mélangez pas le sqn réduit avec les autres dans le Pool – gardez-le à part ; il est tout de même considéré comme en faisant partie.

**14.31** Lorsque vous retirez les sqn du pool comme indiqué par la Table des Priorités de Riposte (7.2), ne retirez pas le sqn réduit sauf si c'est le seul sqn dans le pool.

**14.32** Lorsque vous sélectionnez les sqn depuis le pool afin de répondre à un raid en application des tactiques de riposte (7.3), prenez le sqn réduit en premier et placez-le sur la Case Chasse, *toujours réduit*.

**14.33** Un sqn réduit à cause de pilotes novices est traité comme n'importe quel autre sqn réduit en terme de potentiel de combat, de dommages au combat, quitter un raid et gestion au sol. Si le sqn réduit survit au raid, il sera retourné sur sa face Complet lors de la Remise en Condition des sqn (Gestion des Aérodomes, Étape 2). Si le sqn réduit subit des pertes, il est retourné sur sa face Complet au moment où il est déplacé vers la Case Pertes Légères ou Lourdes. Dans les 2 cas, le sqn n'est pas novice plus longtemps.

**14.34** Si un sqn sélectionné pour le pool de Riposte ne répond pas effectivement au raid, il reste réduit en retournant sur son secteur. Un sqn novice peut ainsi rester indéfiniment réduit sur son secteur, jusqu'à ce qu'il réponde à un raid.

## 14.4 Affaiblissement de la Luftwaffe

*Comme les pertes augmentaient et que les réserves étaient épuisées, de nombreux Gruppen devaient opérer avec un nombre d'avions très inférieur aux effectifs théoriques d'origine.*

Le marqueur d'affaiblissement de la Luftwaffe est déplacé afin d'indiquer les pertes non remplacées (14.2). Au fur et à mesure qu'il se rapproche du haut, l'efficacité au combat des *Gruppen* peut être diminuée, dépendant de la case sur laquelle se trouve le marqueur.

- Cases 0 à 7 : utilisez la ligne **Niveau d'Affaiblissement 0** sur la Table des Résultats de Combat.
- Cases 8 à 14 : utilisez la ligne **Niveau d'Affaiblissement 1**.
- Case 15 : utilisez la ligne **Niveau d'Affaiblissement 2**.

Le marqueur ne peut pas aller au-delà de la case 15 ni en dessous de la case 0 (à moins que ne débutent les préparatifs de l'Opération Seelöwe – 16.1).

En plus des effets sur les combats, l'affaiblissement de la Luftwaffe affecte ce qui suit :

- Les objectifs de Priorité 3 / Valeur Stratégique 1 sont éligibles pour un raid majeur.
- Lorsque le Niveau d'Affaiblissement est 2 (seulement) et qu'aucun PR n'est disponible, les *Gruppen* dans les Cases Pertes Légères ou Lourdes doivent y rester.

## 14.5 Renforts britanniques

Les sqn de renfort entrent dans le jeu selon les indications des Cartes d'Événement du Jour, à l'Étape 8 de la Phase de Remise à Jour du Calendrier. Si la Carte d'Événement mentionne un *Renfort Britannique*, tirez au hasard 2 sqn parmi les sqn de renfort qui ne sont pas encore en jeu. Si aucun des 2 ou les 2 viennent du Groupe 11, gardez le 1<sup>er</sup> tiré. Si un seul vient du Groupe 11, gardez celui-ci et placez-le sur son secteur, face Complet. Renvoyez l'autre sqn dans le pool de renfort.

## 14.6 Plan de stabilisation britannique

*Note de conception : comme la crise des pilotes novices grandissait, la RAF cherchait des solutions. Elle en trouva une dans ce qui fut appelé le plan de stabilisation. Le procédé consistait à affecter en priorité les pilotes confirmés aux sqn le plus près des combats. Ces pilotes venaient de sqn plus éloignés et étaient remplacés par des pilotes novices. Ce fut un long chemin vers la résolution du problème tandis que les réserves s'amenuisaient.*

Pendant l'Étape 5 de la Phase de Remise à Jour du Calendrier lors du 1<sup>er</sup> raid à partir du 8 septembre, tous les sqn de renfort non encore en jeu sont convertis en Points de Pilotes confirmés. Pour chacun des sqn concernés, déplacez le marqueur de Pilotes Confirmés de 2 cases vers le haut, sans toutefois pouvoir dépasser la plus haute case.

**Exemple** : à partir d'un total original de 15 sqn de renfort, 7 restent encore dans le pool au 8 sept. Faites progresser le marqueur de 14 points vers le haut.

Une fois le procédé appliqué, ignorez tous les futurs renforts sur les Cartes d'Événement du Jour, y compris ceux du jour de la mise en œuvre du procédé.

## 15. CARTES STRATEGIQUES ALLEMANDES

Ces cartes vous permettent de faire bénéficier vos raids de certains avantages tactiques et stratégiques. Le nombre de cartes que vous recevez chaque jour dépend du niveau de PV ; si celui-ci est en faveur des anglais, vous recevez moins de cartes, s'il est en votre faveur, vous en recevez plus.

### 15.1 Tirer et affecter les cartes stratégiques

Mélangez les 10 cartes stratégiques allemandes pendant la Phase de Remise à Jour du Calendrier. Au début de chaque jour (sauf le 11 août), tirez le nombre de cartes indiqué sur la case des PV en cours. Si le total est positif, référez-vous au chiffre situé dans le coin inférieur droit de la case et s'il est négatif, à celui dans le coin inférieur gauche. *Par exemple, si le total de PV est -7, tirez 3 cartes.*

Pendant l'Étape 3 de la Phase de Planification Journalière, assignez vos cartes stratégiques à n'importe quel raid planifié en les plaçant avec les cartes d'Objectif. Les cartes portent toutes les explications nécessaires. Appliquez les avantages de la carte lors de la planification et de la résolution du raid.

**15.11** Vous pouvez assigner plus d'une carte stratégique à un raid donné. Par exemple, affecter la carte *Objectif Secondaire* et *Eclaireur* au même raid vous permet de bombarder l'objectif secondaire noté sur la carte Objectif et de bénéficier d'un décalage de 2 colonnes lors du bombardement.

**Exception** : la carte *Decoy Raid* ne peut pas être combinées avec une autre carte stratégique.

**15.12** Lorsque vous terminez un raid, défaussez toutes les cartes stratégiques utilisées pour ce raid. A la fin de la journée, remplacez dans la pile toutes les cartes stratégiques tirées, qu'elles aient été utilisées ou non.

## 16. VICTOIRE ET DEFAITE

La victoire est déterminée par l'accumulation ou la perte de PV comme indiqué sur le tableau sur la carte. Le marqueur de PV débute le jeu sur la case "0" et est déplacé le long du tableau afin d'indiquer le total en cours, qui peut être positif ou négatif selon la face visible du marqueur ("+" ou "-").

Les PV sont gagnés (PV positifs) en faveur du camp anglais. Lorsque des PV sont gagnés, éloignez le marqueur du "0" si le marqueur est sur sa face positive, ou rapprochez-le du "0" s'il est sur sa face négative.

Les PV sont perdus (PV négatifs) en faveur du camp allemand. Lorsque des PV sont perdus, rapprochez le marqueur du "0" si le marqueur est sur sa face positive, ou éloignez-le du "0" s'il est sur sa face négative.

Le scénario *La Bataille d'Angleterre* se termine sur une victoire allemande si l'opération Seelöwe est déclenchée, ou sur une victoire anglaise si Seelöwe est annulée au plus tard le 22 sept. Le jeu peut aussi être gagné ou perdu si l'une ou l'autre des forces aériennes vient à être éliminée (16.2).

Victoire et défaite lors des scénarii *Les jours les plus durs* et *La mince ligne bleue* sont décrites en 18.1 et 18.2.

### 16.1 Opération "Seelöwe"

Le marqueur Seelöwe débute sur la case 11 sept. du calendrier, marquant ainsi le début des 10 jours de préparatifs de l'invasion. A chaque fois que le marqueur quotidien arrive sur ou bien dépasse une case occupée par le marqueur Seelöwe, comparez le total de PV en cours avec la valeur de "déclenchement" (à droite) ou d'"annulation" (à gauche) inscrite sur la case sur laquelle vient d'arriver le marqueur quotidien. Faites cette comparaison après avoir engrangé tous les PV du jour.

1. Si le total de PV est égal ou supérieur à la valeur d'annulation du jour, Hitler annule Seelöwe et le jeu prend fin.

- L'annulation de Seelöwe dès la 1<sup>ère</sup> fois où elle est vérifiée signifie une victoire britannique décisive.
- L'annulation de Seelöwe après la 1<sup>ère</sup> fois où elle est vérifiée mais au plus tard le 22 sept. signifie une victoire britannique opérationnelle (résultat historique).

2. Si le total de PV est entre la valeur de déclenchement et celle d'annulation, Hitler ajourne le déclenchement de l'opération.
  - Avancez le marqueur de Seelöwe de 1 jour après le marqueur quotidien. Par exemple, si le marqueur Seelöwe est sur le 11 sept. et le marqueur quotidien sur le 13, placez le marqueur Seelöwe sur le 14.
  - Si Seelöwe est repoussée après le 22 sept., le jeu se termine sur un match nul.
3. Si le total de PV est égal ou inférieur à la valeur de déclenchement, les préparatifs de Seelöwe débutent.
  - Retournez le marqueur Seelöwe sur la face Jour-J et avancez-le de 10 jours. Il peut être posé sur les cases prévisionnelles, c'est le seul cas où le jeu peut prendre fin au-delà du 22 sept.
  - Soustrayez 5 PV du total.
  - Déplacez le marqueur d'affaiblissement de la *Luftwaffe* de 8 cases vers le *bas*.
  - Modifiez les priorités d'objectifs comme suit :
    - Haute : aérodromes et ports
    - Moyenne : radars
    - Basse : villes et usines.
  - Ces priorités restent en vigueur jusqu'à la fin du jeu, ignorez tout événement "Changez les Priorités d'Objectifs".

**16.11** Lorsque le marqueur quotidien arrive sur ou dépasse le marqueur Jour-J, le jeu prend fin.

Si le total de PV est :

- Inférieur ou égal à la valeur de déclenchement imprimée sur la case, la Wehrmacht débarque ; la Swastika flotte sur l'Angleterre : victoire allemande décisive.
- Entre les valeurs de déclenchement et d'annulation, Seelöwe est annulée mais la *Luftwaffe* peut encore éliminer la RAF : victoire opérationnelle allemande.
- Supérieur ou égal à la valeur d'annulation, Seelöwe est annulée et la RAF a tout juste résisté aux coups de la *Luftwaffe* : victoire tactique britannique.

## 16.2 Elimination d'une des forces aériennes

Si le total des PV est inférieur ou égal à -35 à n'importe quel moment, le jeu prend fin immédiatement sur une victoire décisive allemande. La *Luftwaffe* contrôle le ciel et Hitler peut lancer Seelöwe à tout moment, rassuré par la capacité de la *Luftwaffe* à prévenir toute tentative de la RAF d'entraver les débarquements.

Si le total de PV est supérieur ou égal à +35 à n'importe quel moment, le jeu prend fin sur une victoire décisive britannique. La RAF a gagné la supériorité aérienne au-dessus du sud de l'Angleterre et de la Manche.

## 17. SCENARI POUR RAF : EAGLE

### 17.1 Les jours les plus durs

*Faisant suite à un mois d'escarmouches au-dessus de la Manche en juillet 1940, la Bataille d'Angleterre démarra réellement avec les raids massifs des 11-18 août. Cette période comprend des journées historiques maintenant connues sous les noms de Jour de l'Aigle (13 août), le Plus Grand Jour (15 août) et le Jour le Plus Dur (18 août). Les allemands concentrèrent leurs efforts sur les aérodromes, les ports et les radars dans l'espoir d'engager la RAF dans un choc décisif.*

Ce scénario recrée 4 jours intenses qui ouvrirent la Bataille d'Angleterre. Mettez en place et débutez le scénario

comme indiqué à la Section 3 puis jouez-le en déroulant la séquence de jeu complète jusqu'à la fin des 4 jours. Le 1<sup>er</sup> jour de raid est le 11 août (1<sup>ère</sup> case du calendrier) ; les 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> seront déterminés par les tirages de cartes d'Évènement du Jour.

Le jeu prend fin à la fin du 4<sup>ème</sup> jour de raid. Pour mémoire, à ce moment-là, il y aura eu 3 cartes d'Évènement révélées. Ne résolvez pas la Phase de Remise à Jour du Calendrier du 4<sup>ème</sup> jour (Exception : si vous jouez les règles optionnelles de nuit, ne résolvez que l'Étape 1). A la place, comparez le nombre de PV avec le tableau ci-dessous pour évaluer la victoire. De plus, l'élimination d'une des forces aériennes (16.2) est possible.

-34 à -26 :	victoire allemande décisive
-25 à -11 :	victoire opérationnelle allemande
-10 à -1 :	match nul
0 à 14 :	défaite opérationnelle allemande
15 à 34 :	défaite allemande décisive

### 17.2 La mince ligne bleue

*Le 27 août, la campagne entra dans la phase des raids les plus soutenus. La Luftwaffe attaqua des objectifs situés loin à l'intérieur des terres afin de leurrer le maximum de son pendant que l'escorte rapprochée était de plus en plus nombreuse afin d'attirer et de combattre le maximum d'intercepteurs anglais. Entre-temps, la production britannique d'avions avait facilement comblé les pertes, mais les pertes en pilotes qualifiés avaient asséché les réserves.*

Ce scénario débute le 27 août et se poursuit jusqu'au 1<sup>er</sup> test de déclenchement de l'Opération Seelöwe, au plus tôt le 11 sept. Mettez en place et débutez le scénario comme indiqué à la Section 3, mais avec les rajouts et exceptions suivants :

- Ajoutez les cartes 35-44 (10 cartes) aux cartes d'Objectifs, la pile contiendra donc les cartes 1-44.
  - Retirez les cartes 135, 136 et 138 de la pile des cartes d'Évènements du Jour. Posez la carte 149, face visible, à côté de la pile comme si elle venait d'être tirée, afin d'indiquer que l'Évènement *LF3 to LF2* est activé.
  - Placez le *JGr IV/JG51/2* sur sa base aérienne.
  - Retirez du jeu tous les *Gruppen* de Ju87.
  - Placez les sqn de renfort suivants sur leurs secteurs, Complets : Hurricanes : 249/4/10, RCAF/3/11, 310/2/12. Spitfires : 602/1/11, 616/2/11, 603/6/11.
  - Choisissez 5 sqn sur la carte et retournez-les sur leur face Réduite pour indiquer des pilotes novices (Hurricanes ou Spitfires seulement). Ne choisissez pas plus d'un sqn du Groupe 11, ni pas plus d'un sqn par secteur.
  - Placez les marqueurs de priorités comme suit :
    - Basse : ports et radars
    - Moyenne : villes et usines
    - Haute : aérodromes.
  - Placez le marqueur Jour sur le 27 août, retourné sur sa face *LF3 to LF2*.
  - Placez le marqueur d'Affaiblissement de la *Luftwaffe* sur 0.
  - Placez les marqueurs de PR comme suit : *KGr 5*, *JGr 4*, Hurricane 12, Spitfire 8, Pilotes Expérimentés 2.
- Ce scénario se termine à la 1<sup>ère</sup> vérification de déclenchement des préparatifs de Seelöwe, en accord avec 16.1. Cette vérification doit se faire après avoir ajouté les PV du jour, mais avant d'avoir reçu et dépensé les PR.
- Si Seelöwe est annulé, le jeu se termine sur une défaite allemande décisive.



- Si Seelöwe est ajourné et le niveau d'affaiblissement de la *Luftwaffe* est 2, le jeu prend fin sur une défaite opérationnelle allemande (résultat historique).
- Si Seelöwe est ajourné et le niveau d'affaiblissement de la *Luftwaffe* n'est pas 2 et le total de PV est négatif, le jeu prend fin sur une victoire opérationnelle allemande.
- Si les préparatifs de Seelöwe débutent, le jeu prend fin sur une victoire allemande décisive.

Le scénario peut aussi prendre fin sur l'élimination d'une des forces aériennes (16.2). Si aucune condition de victoire n'est remplie, le scénario est un match nul. Vous pouvez souhaiter continuer sur le scénario de la Campagne Complète.

### 17.3 Campagne : La Bataille d'Angleterre

Ce scénario débute le 11 août et se poursuit jusqu'à la fin du jeu comme défini en Section 16. Mettez-le en place et débutez-le comme il est décrit à la Section 3.

**Règle spéciale : ajoutez les Raids en Profondeur.** Après la résolution des 4 premiers jours de Raid – pendant la Phase de Remise à Jour du Calendrier au cours de laquelle vous tirez les 4 Cartes d'Événement du Jour – ajoutez les cartes 35-44 (10 cartes) à la Pile des Cartes d'Objectifs et rebattez-la.

### 18. RAIDS NOCTURNES (optionnel)

*Note historique : les raids de nuit ont rarement eu d'impact sur les opérations du Fighter Command et sont donc moins détaillés que les raids diurnes. Cependant, ils représentèrent, pour les bombardiers allemands, une méthode dramatique mais efficace pour attaquer les villes et les usines avec un faible risque d'interception.*

Après plusieurs parties, vous pouvez souhaiter ajouter les règles optionnelles des Raids Nocturnes. Ces règles diversifient l'utilisation des bombardiers allemands et ajoutent les Blenheims au jeu, mais augmentent le temps de jeu. Les raids de nuit ne sont pas conduits contre des objectifs bien définis – les cartes Objectifs ne sont donc pas utilisées.

Lors de la mise en place de tout scénario, placez les 5 sqn de Blenheims sur leur secteur, Complets, et placez leur marqueur de PR sur la case 1.

#### 18.1 Engagement allemand dans les raids nocturnes

Pendant l'Étape de Planification des Raids Nocturnes de la Phase de Planification Journalière, affectez à des raids nocturnes des *KGr* de votre choix en les déplaçant de leur base aérienne sur les Cases de Raid Nocturne.

**18.11 Attribution mini/maxi des Raiders Nocturnes.** Le tableau des Attributions mini/maxi détermine le nombre de *KGr* disponibles pour des raids de nuit, en fonction du niveau de priorités des villes et usines. *Par exemple, si les villes sont en priorité basse et les usines en priorité haute, vous devez attribuer entre 4 et 8 KGr (inclusivement) aux raids de nuit.*

**18.12** Vous pouvez affecter les HE111, Ju88 et Do17 aux raids de nuit mais pas les Ju87. Les bombardiers dans les Cases de Raids Nocturnes ne peuvent pas participer à des raids diurnes. Les affectations pour raids de nuit peuvent être réparties entre les LF2 et 3 à votre convenance.

### 18.2 Patrouilles nocturnes britanniques

Pendant l'Étape 6 de la Phase de Planification Journalière, lancez un dé et croisez le résultat avec la date sur la Table des Patrouilles de Nuit afin de déterminer le nombre de sqn de Blenheims disponibles pour les patrouilles de nuit. La Table donne aussi l'ordre dans lequel ils sont tirés ainsi que leur secteur de provenance. Pour affecter un sqn de Blenheims à une patrouille de nuit, déplacez-le de son secteur jusque sur la Case Patrouille de Nuit sur le Tote Board.

*Par exemple, au 20 août, avec 5 au dé, vous obtenez 2 sqn de Blenheims. Sélectionnez-les dans l'ordre : 6/11 puis 3/12 et placez-les sur leur Case de Patrouille de Nuit.*

**18.21** Déplacez les sqn entre leur secteur et les Cases de Patrouilles Nocturnes jusqu'à la situation requise, chaque Jour de Raid. Si un sqn de Blenheim affecté à la Patrouille de Nuit n'est pas disponible (parce qu'il est par exemple sur une Case de Pertes Légères ou Lourdes), prenez le suivant dans l'ordre. Si les sqn de Blenheims ne sont pas disponibles en nombre suffisant, le nombre de patrouilleurs nocturnes est réduit.

**18.22** Un sqn sur sa Case Patrouille Nocturne y reste jusqu'à la fin de la journée et ne peut pas répondre aux raids diurnes.

**18.23** Un sqn sur sa Case Patrouille Nocturne est considéré au sol sur son secteur pendant les raids de la journée et peut être affecté par les obligations de dispersion si son aérodrome est bombardé. Si c'est le cas, placez-le sur sa case Atterrissage – il n'est plus en Patrouille de Nuit. De plus, 1 PR est perdu, en accord avec 10.22.

### 18.3 Interception des raids nocturnes

Les chances pour un sqn de Blenheims d'intercepter un raid nocturne allemand sont minces, mais possibles.

Procédure :

1. Sur la Table d'Interception Nocturne, croisez le nombre de sqn sur leur Case de Patrouille de Nuit avec le nombre total de *KGr* sur les 2 cases de Raid Nocturne afin de déterminer les chances d'interception.
2. Lancez un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la chance d'interception, choisissez un nombre de sqn de Blenheims sur les Cases de Patrouilles Nocturnes égal au résultat du dé. Chacun intercepte un *KGr* de votre choix. Placez les sqn et *KGr* choisis sur la case Bombardement. Si le résultat du dé est supérieur à la chance d'interception, celle-ci échoue.

*Exemple : 4 sqn sont sur les Cases de Patrouilles Nocturnes et un total de 9 KGr sont sur les cases (2 confondues) de Raids de Nuit, ce qui donne une chance d'interception de 3. Le dé donne 2. 2 sqn interceptent 2 KGr. Choisissez 2 sqn et 2 KGr et placez-les sur la Case Bombardement.*

### 18.4 Combats nocturnes

Les combats de nuit sqn-*KGr* se résolvent de la même façon que pour une attaque de sqn. Si une unité quelconque subit des pertes légères ou lourdes, enregistrez les PV et placez l'unité sur la Case de Pertes Légères ou Lourdes. Si un *KGr* subit un résultat Abandon ou Dispersion, renvoyez-le sur la sa base, Complet - il ne participera pas au raid de nuit. Sur un résultat Pas d'Effet, le *KGr* retourne sur la Case Raid de Nuit, Complet, et participera au bombardement. Les sqn subissant un résultat Abandon, Dispersion ou Pas d'Effet retournent sur leur Case Raid de Nuit, Complets.

## 18.5 Bombardements nocturnes

Après avoir résolu les combats aériens, déterminez les dommages infligés aux objectifs par tous les *KGr* restant dans les Cases Raids Nocturnes. Le bombardement n'affecte pas d'objectif spécifique, et la Table de Bombardement de Jour n'est pas utilisée. Au lieu de cela, totalisez le nombre de *KGr* présents dans les 2 cases Raids Nocturnes (et non pas la valeur de bombardement) et lancez un dé. Sur la Table de Bombardement Nocturne, croisez le résultat du dé avec le nombre de *KGr* afin de déterminer le résultat du bombardement, celui-ci étant donné en nombre de PV perdus. Si le dé donne 6, 2 points de dégâts sont en plus appliqués aux usines, en application de 10.24.

**Accident à l'atterrissage.** Si le résultat du bombardement est marqué d'une étoile "\*"\*, 1 *KGr* subit un accident à l'atterrissage au retour du raid de nuit. Choisissez 1 *KGr* de votre choix des cases Raid Nocturne et placez-le sur la case Pertes Légères, puis augmentez le total de PV de 1.

## 19. ♦ REGLES AVANCEES

Toutes les règles de cette section sont partie intégrante de *RAF* : *Aigle* et peuvent être introduites dans le jeu dès que vous avez joué suffisamment de scénarii et maîtrisé les règles de base. Elles apportent plus de détails historiques, plus de choix tactiques et stratégiques sans allonger le temps de jeu de façon significative. Elles peuvent être toutes jouées ensemble afin de maintenir l'équilibre du jeu. Elles peuvent aussi être jouées avec ou sans les règles optionnelles des Raids Nocturnes.

Le symbole ♦ apparaît pour mémoire sur les cartes, les pions, les tableaux et les sommaires afin de rappeler quand les règles avancées sont utilisées.

**Ajout lors de la mise en place :** si vous jouez *La Mince Ligne Bleue* ou *La Bataille d'Angleterre*, gardez les 2 marqueurs *Jabo* à portée de main.

### 19.1 Aérodrodromes cibles éloignés

*Note de conception :* beaucoup de secteurs disposaient de 2 ou 3 aérodrodromes, dont certains près des côtes, ce qui les rendaient plus vulnérables aux attaques que d'autres situés plus à l'intérieur des terres. 6 cartes Objectif autorisent des raids contre des aérodrodromes éloignés. Si vous planifiez un raid contre l'objectif principal d'une de ces cartes, vous pouvez attaquer l'aérodrodrome éloigné à la place de l'aérodrodrome du secteur nommé sur la carte, en plaçant un marqueur d'Aérodrodrome Eloigné sur la carte. Si vous ne placez pas de marqueur sur la carte, le raid est mené contre l'aérodrodrome du secteur. Le nombre de marqueurs dans la boîte n'est pas limitatif, si vous avez besoin de plus de marqueurs, vous pouvez en utiliser d'autres types ou en fabriquer de nouveaux.

Appliquez les ajustements spéciaux suivants lors de ce type de raid :

- Soustrayez 2 au modificateur de détection.
- Un résultat "H" est à considérer comme "2" lors du calcul des PV et des dégâts infligés à l'objectif principal.
- Si la carte d'Objectif Eloigné est Middle Wallop (carte 37), considérez le raid comme étant à l'intérieur du rayon d'action des Me109.

### 19.2 Instructions du Haut Commandement

Vous devez suivre les instructions imposées par le Haut Commandement allemand lors de la planification de vos raids, si certaines situations se présentent.

**Ju87.** Au moins 2 *StGr* doivent être affectés à des raids chaque jour. Cette obligation est levée dès qu'au moins 3 *StGr* se retrouvent dans les cases Pertes Légères ou Lourdes.

**Objectifs éloignés.** Si les cartes d'Objectif tirées incluent au moins 2 cartes valides doublant les PV d'un bombardement, un raid **doit** être lancé contre l'un au moins de ces objectifs.

**Londres.** Si les cartes d'Objectif tirées incluent au moins 2 cartes valides avec Londres comme objectif principal, un raid au moins **doit** être lancé contre Londres.

**Escorte Rapprochée Minimum.** Si le niveau d'affaiblissement de la *Luftwaffe* est 1 ou 2, **et** que le total des PV est positif (supérieur à 0), le nombre de *JGr* d'escorte rapprochée doit être au moins égal au nombre de *KGr* du raid, ceci avant que tout autre *JGr* ne soit affecté à l'attaque au sol ou à la chasse. Cette instruction est appliquée lors du déploiement du raid, après avoir satisfait aux obligations de la Patrouille de la Manche. Il n'y a aucune pénalité si le nombre de *JGr* disponible est insuffisant pour respecter cette obligation ; par contre, plus aucun *JGr* ne le sera non plus ni pour l'attaque au sol, ni pour la chasse.

- Cette instruction n'est pas applicable si le total de PV est négatif ou si la *Luftwaffe* est à pleine puissance. Les *Jabos* sont dispensés de cette obligation.

### 19.3 Jabos (chasseurs/bombardiers)

*Tard dans la campagne, quelques JGr furent équipés afin de pouvoir emporter des bombes.*

A partir du 1<sup>er</sup> septembre, vous pouvez affecter 1 ou 2 *JGr* de Me109 à des missions de bombardement, en plaçant un marqueur *Jabo* sur le *Gruppe* et en le considérant comme un bombardier. Ceci a lieu lors du déploiement des *KGr* sur les cartes Objectif, donc, placez ce *JGr* sur la case Bombardement.



Les ajustements spéciaux suivants s'appliquent aux *Jabos* :

- Utilisez les potentiels de combat et de bombardement du marqueur en lieu et place de ceux du *JGr*.
- Un raid mené seulement par des Me109 bénéficie d'un modificateur de détection de -2, même si ce sont des *Jabos*.
- Lors de la détermination des Tactiques de Riposte de la RAF, les *Jabos* sont considérés comme des chasseurs et non comme des bombardiers.
- Lorsqu'un *Jabo* est réduit, retournez le *JGr* **et** le marqueur.
- Lorsqu'un *Jabo* doit quitter un raid, retirez le marqueur (les bombes ont été larguées).
- Lorsque vous résolvez les bombardements, considérez le *Jabo* comme un bombardier, non comme un chasseur d'attaque au sol ; aucune pénalité inhérente aux chasseurs d'attaque au sol n'est appliquée.
- Immédiatement après le bombardement des *Jabos*, retirez le marqueur. Le *JGr* est alors traité comme n'importe quel *JGr* en terme de remise en condition. S'il est attaqué après le bombardement, utiliser ses propres potentiels de combat.

### 19.4 Allongement du rayon d'action des Me109

Les Me109 peuvent être affectés à la chasse, l'attaque au sol ou l'escorte rapprochée dans des raids lancés contre des objectifs situés immédiatement au-delà de leur limite de rayon d'action. Ceci concerne tous les objectifs des secteurs 3/11 et 4/11,

l'aérodrome de Middle Wallop dans le secteur 4/10, comme indiqué sur les cartes de ces Objectifs. Ces *JGr* sont alors réduits au moment de leur déploiement.

- Les Jabos ne peuvent pas dépasser leur rayon d'action.
- Si l'échec d'un Rendez-vous oblige un Me109 à être à nouveau réduit, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

*Les 2 Gruppen de Me110 d'Elite sont composés d'un mix de Me109 et Me110.* Une telle unité peut participer à des raids contre tout objectif sur la carte. Cependant, pour refléter la limite de rayon d'action de la composante Me109, lorsqu'une de ces unités participe à un raid au-delà de cette limite ou contre les objectifs décrits plus haut, elle est réduite au moment de son déploiement. Ceci s'applique pour les raids menés contre tous les objectifs du Groupe 12, du secteur 3/10 et de la ville d'Oxford en 4/10.

## 19.5 La Luftwaffe met la pression ou marque la pause

Avant de tirer la Carte d'Événement du Jour lors de l'étape 3 de la Phase de Remise à Jour du Calendrier, vous devez décider si vous "mettez la pression" ou si vous "marquez la pause". Ensuite, tirez 2 Cartes d'Événement du Jour.

- Si la "pression" est déclarée, jouez la carte demandant de sauter le moins de jours.
- Si la "pause" est déclarée, jouez la carte demandant de sauter le plus de jours.
- Si les 2 cartes demandent le même nombre de jours, jouez la 1<sup>ère</sup> tirée.
- Remettez la carte non retenue dans la pile des cartes non encore tirées et rebattez-la. Ne rebattez pas la pile défaussée.
- Ne tenez pas compte des restrictions concernant les cartes "1 jour" et "5 ou 6 jours".

## LEXIQUE DES EVENEMENTS

Les Événements de Raid apparaissent sur les Cartes d'Événements et peuvent affecter les unités participant au raid en cours, les unités sur la carte, ou d'autres fonctions du jeu, comme indiqué dans les descriptions de ces événements.

- **Les Événements d'Approche de Raid** se produisent pendant l'étape Événements d'Approche de Raid de la Phase de Raid.
- **Les Événements d'Objectifs** se produisent pendant l'étape Événements d'Objectifs de la Phase de Raid. L'annotation Avance du Temps de la Carte d'Événement de Raid n'est pas utilisée dans *RAF : Aigle*.
- **Les Événements Quotidiens** apparaissent sur les Cartes d'Événements Journaliers qui sont tirées pendant la Phase de Remise à Jour du Calendrier.

Chaque événement est précédé d'une lettre code indiquant le jeu auquel il s'applique : **L** – RAF : Lion, **E** – RAF : Eagle, **2** – RAF : 2 joueurs, **A** – All games (tous jeux).

Beaucoup de cartes listent de multiples événements s'appliquant à différents jeux. Pour *RAF : Aigle*, n'appliquez que les événements marqués **E** ou **A**. Certains événements sont expliqués en totalité sur la carte, mais beaucoup requièrent des explications supplémentaires que vous trouverez ci-dessous.

### Événements pendant l'approche d'un raid

**Avantage d'altitude pour les Anglais.** Si au moins une des conditions listées sur la carte s'applique, les Britanniques reçoivent un avantage lors des étapes Attaque des Chasseurs et Attaque des Sqn du raid en cours. Lors de la résolution de ces 2 combats, référez-vous à la ligne au-dessous de celle que vous devriez utiliser. *Par exemple, si le potentiel de combat total vous*

*demande d'utiliser la ligne D, utilisez la ligne E à la place.* Placez le marqueur anglais d'Avantage d'Altitude sur le Raid Display comme aide mémoire.

### Les Patrouilleurs de la Manche deviennent Chasseurs.

Retirez tous les *JGr* de la Case Patrouille de la Manche et placez-les sur la Case Chasse. S'il n'y a pas de sqn dans la Case Chasse, placez les patrouilleurs sur la Case Escorte Rapprochée. Cet événement ne survient que si l'objectif se trouve le long des côtes ou juste à l'intérieur des terres (comme indiqué sur la Carte Objectif).

**Les nuages gênent les chasseurs (A, B ou C).** Si la zone est légèrement ou très nuageuse, tous les *Gruppen* dans la Case Chasse portant la lettre de sélection indiquée quittent le raid, avant l'Attaque des Chasseurs ; placez-les sur la Case En Vol. Si la météo est claire, rien ne se passe.

- Si, comme résultat de ceci, il n'y a plus de *Gruppen* dans la Case Chasse, retirez les sqn de la Case Chasse et placez-les sur la Case Bombardement, à moins qu'il n'y ait pas non plus de *Gruppen* sur la Case Bombardement, auquel cas, tous les sqn vont sur la Case En Vol.

**Les nuages dispersent le raid (A, B ou C).** Si la zone est légèrement ou très nuageuse, tous les *Gruppen* portant la lettre de sélection indiquée sont réduits, retournez-les en conséquence. S'ils sont déjà réduits, il n'y a pas d'effet supplémentaire. Si la météo est claire, rien ne se passe.

**Echec du Rendez-vous avec l'escorte (A, B ou C).** Tous les *Gruppen* dans la case Escorte Rapprochée portant la lettre de sélection indiquée quittent le raid ; placez-les sur la case En Vol.

**Avantage d'altitude pour les Allemands.** Si au moins une des conditions listées sur la carte s'applique, les Allemands reçoivent un avantage lors des étapes Attaque des Chasseurs et Attaque des Sqn du raid en cours. Lors de la résolution de ces 2 combats, référez-vous à la ligne au-dessus de celle que vous devriez utiliser. *Par exemple, si le potentiel de combat total vous demande d'utiliser la ligne D, utilisez la ligne C à la place.* Placez le marqueur allemand d'Avantage d'Altitude sur le Raid Display comme aide mémoire.

**Poursuite acharnée.** Tous les *Gruppen* et sqn sur la case Chasse et portant la lettre de sélection indiquée quittent le raid ; placez-les sur la case En Vol. Les sqn affectés sont réduits. S'ils sont déjà réduits, ils subissent des pertes légères ; placez-les sur leur case Pertes Légères et soustrayez 1 PV. Pour que cet événement puisse s'appliquer, chaque camp doit avoir sur la case Chasse au moins une unité avec la lettre de sélection indiquée. Respecter aussi les indications repérées par ● suite au § : *Les nuages gênent les chasseurs.*

**Changement de la météo dans la zone de la LuftFlotte 3.** Une météo claire devient légèrement nuageuse, une météo légèrement nuageuse devient très nuageuse, une météo très nuageuse devient claire. Ajustez le marqueur météo en conséquence.

**La météo des zones des LF2 ou LF3 s'améliore.** Une météo très nuageuse devient légèrement nuageuse, une météo légèrement nuageuse devient claire. Ajustez le marqueur météo en conséquence. Si la météo est claire, elle le reste.

**La météo des zones des LF2 ou LF3 s'aggrave.** Une météo claire devient légèrement nuageuse, une météo légèrement nuageuse devient très nuageuse. Ajustez le marqueur météo en conséquence. Si la météo était déjà très nuageuse, elle le reste.

**Echec de Rendez-vous (A, B ou C).** Si au moins 7 *Gruppen* composent le raid, certains d'entre eux manquent le point de RdV suite à des erreurs administratives. Tous les *Gruppen* sur les cases Bombardement et Escorte Rapprochée et portant la lettre de sélection indiquée, quittent le raid ; placez-les sur la case En Vol. Si comme résultat, la Case Bombardement est vide, déplacez tous les *Gruppen* de la Case Escorte Rapprochée vers la Case Bombardement. Les *Gruppen* dans les Cases Chasse ou Patrouille de la Manche ne sont pas affectés. Si le raid n'est composé au maximum que de 6 *Gruppen*, l'événement est ignoré.

**Les sqn esquivent les chasseurs (A, B ou C).** Les sqn de Spitfires et de Hurricane Complets présents sur la Case Chasse et portant la lettre de sélection indiquée sont retirés et placés sur la Case Bombardement. S'il n'y a pas de *Gruppen* sur la Case Bombardement, placez-les sur la Case En Vol. Les sqn réduits ne peuvent pas esquiver.

**Les sqn patrouillent ailleurs (A, B ou C).** Tous les sqn Complets portant la lettre de sélection indiquée, présents sur leur secteur sur la carte et repérés sur le Tableau des Secteurs Eligibles sur la carte Objectif, sont déplacés vers la Case En Vol. Ne déplacez pas les sqn répondant au raid en cours, ou sur le Tote Board ou réduits, ni les Blenheims.

*Exemple : le raid en cours est dirigé contre la carte Objectif n°1 (Radar de Worth) et l'événement indique que les sqn A patrouillent ailleurs. Le Tableau des Secteurs Eligibles sur la Carte Objectif donne les secteurs suivants : 4/10, 3/10, 1/11 et 1/10. Prenez tous les sqn A Complets de ces secteurs et placez-les sur la Case En Vol.*

**Les conditions météo se déplacent vers l'est.** Ajustez le marqueur météo de la LF2 de façon à ce qu'il soit identique à celui de la LF3 (tous jeux).

## Evénements pendant un raid

**Grandes Formations.** Si au moins 2 sqn du Groupe 12 attaquent, référez-vous à la ligne au-dessus de celle que vous devriez utiliser sur le Tableau de Résultats des Combats. Cet avantage est cumulable avec l'avantage d'altitude.

**Des Blenheims interceptent des bombardiers.** Sur la Case Bombardement, s'il y a au moins 1 sqn et plus de *KGr* que de sqn (pas de *JGr*), placez-y un sqn de Blenheims. Prenez-le depuis n'importe quel secteur repéré sur le Tableau des Secteurs Eligibles sur la carte Objectif. Si les conditions ci-dessus ne sont pas remplies, ou si aucun sqn de Blenheim ne se trouve sur la carte, l'événement est ignoré.

**Les Patrouilleurs de la Manche deviennent Escorteurs.** Tous les *JGr* présents sur la Case de Patrouille de la Manche sont placés sur la Case Escorte Rapprochée. Cet événement ne survient que si l'objectif se trouve le long des côtes ou juste à l'intérieur des terres (comme indiqué sur la Carte Objectif) ; si l'objectif est plus éloigné, l'événement est ignoré.

**Les nuages gênent les sqn (A, B ou C).** Si la zone est légèrement ou très nuageuse, tous les sqn portant la lettre de sélection indiquée quittent le raid avant l'interception ; placez-les sur la Case En Vol. Si la météo est claire, rien ne se passe. Si à la suite de cela, il ne reste plus de sqn sur la Case Bombardement, appliquez les effets de 8.21.

**Attaque Elargie.** Retournez sur leur face réduite un nombre de *KGr* présent sur la Case Bombardement, égal au nombre de sqn *Complets* qui s'y trouvent aussi, avant l'interception. Choisissez quels *KGr* réduire s'ils sont plus nombreux que les sqn. Les *JGr* et les *KGr* déjà réduits ne sont pas affectés.

**DCA (A, B ou C).** Les *Gruppen* présents sur la Case Bombardement et portant la lettre de sélection indiquée sont retournés sur leur face réduite. Si un *Groupe* déjà réduit est touché par la DCA, il abandonne immédiatement et est renvoyé sur la Case En Vol. Si le *Groupe* touché par la DCA est formé de **Ju87** ou si c'est pendant un **raid à basse altitude**, il subit des pertes légères au lieu d'être réduit – placez-le sur la Case Pertes Légères et ajoutez 1 au total de PV. Si, suite à cela, il ne reste plus de *Gruppen* sur la Case Bombardement, toutes les unités sur le Raid Display quittent le raid et celui-ci se termine là.

**Interception au-delà des côtes.** Si le niveau d'alerte du raid est identique à celui de la Carte d'Événement, déplacez tous les *JGr* de la Patrouille de la Manche vers la Case Escorte Rapprochée. Ensuite, résolvez le bombardement *avant* l'Interception et l'Attaque des Sqn. Les *Gruppen* ne quittent pas le raid après le bombardement, ils restent pour l'Interception et l'Attaque des Sqn. Les *Gruppen* survivant à l'Attaque des Sqn quittent le raid à ce moment-là. Si le niveau d'alerte est différent de celui de la Carte d'Événement, rien ne se passe.

**Interception tardive.** S'il n'y a pas d'alerte pour le raid ou si celle-ci est tardive, résolvez le bombardement *avant* l'Interception et l'Attaque des Sqn. Les *Gruppen* ne quittent pas le raid après le bombardement, ils restent pour l'Interception et l'Attaque des Sqn. Les *Gruppen* survivant à l'Attaque des Sqn quittent le raid à ce moment-là. Si l'alerte est Suffisante, Précoce ou Très Précoce, l'événement est ignoré.

**Erreur de Navigation.** Si l'objectif est à l'intérieur des terres ou en profondeur, décalez de 2 colonnes vers la gauche lors de la résolution du bombardement. S'il est près des côtes, ignorer l'événement.

**Objectif non essentiel.** Les défaillances des Services de Renseignement allemands ont eu pour résultat de lancer un raid contre un objectif non opérationnel ou une installation sans lien avec les opérations de la RAF. Si l'objectif est un **aérodrome**, un **radar** ou une **usine**, n'évaluez pas les dommages. Réduisez de 1 les PV enregistrés contre cet objectif.

- Certaines versions de cet événement suspendent aussi l'évaluation des dommages infligés aux **QG**.

**Remise en condition des Sqn.** Les équipes au sol de la RAF travaillent vite. Menez la remise en condition comme si une avance de tranche horaire de "1" était demandée (voir le sommaire sur la carte). Exception : si l'objectif du raid en cours est un aérodrome, les sqn affectés à celui-ci restent sur la *Case En Vol*. Par exemple, si l'objectif est l'aérodrome de *Hornchurch*, les sqn du secteur 6/11 présents sur la *Case En Vol* y restent.

**Interception par ULTRA.** Placez le marqueur ULTRA sur la tranche horaire au cours de laquelle le plus gros raid va être mené – celle en cours ou la suivante immédiate. Considérez l'alerte comme *très avancée* et le renseignement comme *précis* pour tous les raids de cette tranche – ne lancez pas de dé pour la détection. Ignorez l'événement si la carte est tirée lors du dernier raid de la journée.

## Evénements quotidiens

**Raids anglais contre l'industrie allemande.** Des raids réussis du Bomber Command retardent la production allemande d'avions, ce qui se traduit par une réduction des PR, comme indiqué sur la Carte d'Événement.

**Changez les Priorités d'Objectifs selon la date ou les PV.** Voir 13.1.

**Gruppen de la LF3 vers la LF2.** Entre le 21 août et le 10 sept. (inclus), les *Gruppen* de la LF3 peuvent participer à des raids menés contre des objectifs situés dans la zone d'opération de la LF2, l'inverse n'étant pas possible. Pour mémoire, retournez le marqueur Jour sur la face "LF3 to LF2". Cet événement reste valide jusqu'à ce qu'il soit tiré à nouveau après le 10 sept. Si ceci arrive, retournez le marqueur sur sa face initiale.

**Brume matinale.** Une faible visibilité suspend les opérations aériennes pendant les premières heures du Jour de Raid qui débute. N'utilisez pas les marqueurs horaires 0600 et 0800, et ne tirez que 8 cartes Objectifs.

©2009 Decision Games  
PO Box 21598  
Bakersfield, CA 93390  
Conçu et Imprimé aux USA



## TABLE DES RESULTATS DE COMBAT

Affaiblissement  
Luftwaffe

Nombre de *Gruppen* impliqués dans le combat

		Affaiblissement Luftwaffe											Résultats de combat							
		Nombre de <i>Gruppen</i> impliqués dans le combat											Allemands			Anglais				
		Niveau 0	-	1	-	2	-	3	4	5	6	7	8+	Dé	a	b	c	a	b	c
Niveau 1	-	1	-	2	3	4	5	6	7,8	9	10+									
Niveau 2	1	-	2	3	4	5	6	7,8	9	10+										
<b>Valeur Totale de Combat</b>	<b>A</b>	-1 ou moins	0 ou moins	1 ou moins	1 ou moins	2 ou moins	3 ou moins	4 ou moins	5 ou moins	7 ou moins	10 ou moins	14 ou moins	1	D	-	-	H	L	H	
													2	-	D	-	A	H	H	
													3	-	D	D	H	H	A	
													4	-	A	-	H	L	L	
													5	D	-	A	L	H	L	
													6	A	-	D	L	A	H	
	<b>B</b>	0	1	2	2,3	3,4	4,5	5-7	6-8	8-10	11-14	15-18	1	-	A	-	H	L	D	
													2	D	-	D	A	D	H	A
													3	-	D	A	D	H	A	
													4	A	-	D	L	A	L	
5													A	A	-	L	L	A		
6													D	D	A	A	A	L		
<b>C</b>	1	2	3,4	4,5	5,6	6,7	8-10	9-12	11-14	15-18	19-23	1	D	A	-	A	H	A		
												2	D	D	A	D	A	H		
												3	A	D	D	H	D	D		
												4	-	-	L	A	A	L		
												5	-	L	-	D	L	A		
												6	L	-	D	L	D	D		
<b>D</b>	2	3	5	6,7	7-9	8-10	11-14	13-16	15-19	19-23	24-29	1	A	-	D	L	D	A		
												2	A	A	-	A	L	D		
												3	D	D	A	D	A	L		
												4	-	L	A	L	A	-		
												5	D	D	L	-	L	A		
												6	L	A	D	A	-	L		
<b>E</b>	3	4	6,7	8,9	10-12	11-14	15-18	17-21	20-26	24-30	30-36	1	A	-	A	L	D	A		
												2	-	L	D	A	L	D		
												3	D	A	A	-	A	L		
												4	L	A	-	D	D	L		
												5	A	A	A	L	-	D		
												6	A	D	L	D	L	-		
<b>F</b>	4	5,6	8,9	10-12	13-16	15-18	19-23	22-27	27-35	31-39	37-45	1	L	D	-	L	A	D		
												2	-	L	A	D	D	L		
												3	A	-	L	-	L	A		
												4	D	L	A	D	D	A		
												5	L	A	D	A	A	-		
												6	A	A	L	A	-	D		
<b>G</b>	5	7,8	10,11	13-15	17-20	19-24	24-29	28-35	36-44	40-51	46-58	1	D	A	L	L	D	D		
												2	D	H	A	-	L	D		
												3	A	D	H	D	-	L		
												4	L	L	D	A	D	-		
												5	L	D	L	D	-	A		
												6	H	L	D	-	A	-		
<b>H</b>	6	9,10	12-14	16-19	21-24	25-30	30-37	36-45	45-54	52-64	59-75	1	D	H	A	A	-	D		
												2	L	D	H	D	A	-		
												3	H	L	D	-	D	A		
												4	A	L	H	-	D	D		
												5	H	A	L	D	-	D		
												6	L	H	L	D	D	-		
<b>I</b>	7+	11+	15+	20+	25+	31+	38+	46+	55+	65+	76+	1	L	A	H	A	-	-		
												2	A	H	H	-	A	-		
												3	H	H	A	-	-	A		
												4	H	L	H	-	D	-		
												5	H	H	L	D	-	-		
												6	H	H	H	-	-	D		

- : Pas d'effet    D : Dispersion    A : Abandon    L : Pertes Légères    H : Pertes Lourdes

## TABLEAUX DES DOMMAGES AU COMBAT

Ces tableaux expliquent comment les unités sont affectées par les résultats de la Table des Résultats de Combat. Traitez individuellement chaque unité impliquée dans le combat, en utilisant le tableau correspondant à la case sur laquelle elle se trouve. Croisez le résultat du combat de l'unité avec sa nationalité (Sqn ou *Gruppe*) et sa face visible (Complète ou Réduite) pour connaître les dommages subits.

### Unités sur la Case Chasse

Type d'unité	--	Dispersion	Abandon	Pertes Légères	Pertes Lourdes
GRUPPE COMPLET	Vers Escorte Rapprochée**	Vers En Vol	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères (+1 PV)	Vers Pertes Lourdes (+2 PV)
GRUPPE REDUIT	Vers En Vol	Vers En Vol	Vers Pertes Légères, Complet (+1 PV)	Vers Pertes Légères, Complet (+1 PV)	Vers Pertes Lourdes, Complet (+2 PV)
SQUADRON COMPLET	Vers Case Bombardement ou En Vol*	Vers Case Bombardement, réduit ou En Vol, Complet	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères (-1 PV)	Vers Pertes Lourdes (-2 PV)
SQUADRON REDUIT	Vers Case Bombardement, Réduit**	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères, Complet (-1 PV)	Vers Pertes Légères, Complet (-1 PV)	Vers Pertes Lourdes, Complet (-2 PV)

\* Dans Lion et 2-Joueurs, le joueur anglais choisit. Dans Aigle, aller sur la Case Bombardement.

Dans tous les jeux, s'il n'y a aucun *Gruppen* sur la Case Bombardement, aller sur la Case En Vol.

\*\* S'il n'y a aucun *Gruppen* sur la Case Bombardement, aller sur la Case En Vol.

### Unités sur la Case Bombardement

Type d'unité	--	Dispersion	Abandon	Pertes Légères	Pertes Lourdes
GRUPPE COMPLET	Reste sur la Case Bombardement	Reste sur la Case Bombardement, Réduit	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères (+1 PV)	Vers Pertes Lourdes (+2 PV)
GRUPPE REDUIT	Reste sur la Case Bombardement, Réduit	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères, Complet (+1 PV)	Vers Pertes Légères, Complet (+1 PV)	Vers Pertes Lourdes, Complet (+2 PV)
SQUADRON COMPLET	Vers En Vol	Vers En Vol, Réduit	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères (-1 PV)	Vers Pertes Lourdes (-2 PV)
SQUADRON REDUIT	Vers En Vol, Réduit	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères, Complet (-1 PV)	Vers Pertes Légères, Complet (-1 PV)	Vers Pertes Lourdes, Complet (-2 PV)

### Unités sur la Case Escorte Rapprochée

Type d'unité	--	Dispersion	Abandon	Pertes Légères	Pertes Lourdes
GRUPPE COMPLET	Vers En Vol	Vers En Vol, Réduit	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères (+1 PV)	Vers Pertes Lourdes (+2 PV)
GRUPPE REDUIT	Vers En Vol, Réduit	Vers En Vol, Réduit	Vers Pertes Légères, Complet (+1 PV)	Vers Pertes Légères, Complet (+1 PV)	Vers Pertes Lourdes, Complet (+2 PV)

# TABLE DE BOMBARDEMENT

## Puissance Totale de Bombardement

Dé	1	2	3	4,5	6,7	8,9	10,11	12-14	15-17	18-20	21-24	25+
1	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	2	2
2	-	-	-	-	-	1	1	1	2	2	2	2
3	-	-	-	1	1	1	1	2	2	2	2	H
4	-	-	1	1	1	2	2	2	2	H	H	H
5	-	1	1	2	2	2	H	H	H	H	H	H
6	1	2	2	2	H	H	H	H	H	H	H	H

### Décalages de colonne :

- Pas de bombardiers interceptés : si à aucun moment pendant ce raid il n'y a eu de sqn dans la Case Bombardement, décalez de 2 colonnes sur la droite.
- Bonus pour les *Stuka* : si tous les *Gruppen* de bombardiers sont des Ju87 et si l'objectif n'est pas un radar, décalez de 2 colonnes sur la droite.
- Si la météo est légèrement nuageuse, décalez d'une colonne sur la gauche.
- Si elle est très nuageuse (nuages épais), décalez de 2 colonnes sur la gauche.

Les décalages de colonnes sont cumulatifs, avec un maximum de 3 à droite ou à gauche, et limités à 1 ou 25+.

**Pénalités pour le mitraillage au sol** : lorsqu'ils attaquent au sol un radar, une ville, un QG ou une base militaire, la valeur de bombardement des Me110 est réduite de moitié (arrondie au supérieur). Les Me109 n'apportent rien lorsqu'ils attaquent ces objectifs.

### Explication des résultats :

- : aucun dégât

**1 point de dégât** : soustraire 1 Point de Victoire.

**2 points de dégâts** : soustraire 2 Points de Victoire.

**H-Dégâts Importants** : 3 points de dégâts et soustraire 3 Points de Victoire.

- Les aérodromes et les usines peuvent encaisser plus de 3 points de dégâts sur un résultat **H**.  
Lancez à nouveau le dé :
  - 1, 2 ou 3 = 3 points de dégâts
  - 4, 5 ou 6 = 4, 5 ou 6 points de dégâts, respectivement. Le maximum des points de Victoire perdus est -3.

Réduire la soustraction de PV de 1 (-3 devient -2, -2 devient -1 et -1 devient 0) si l'objectif est non-essentiel (suite à un Événement d'Objectif).

Doublez le nombre de PV à retirer si la Carte Objectif dit **VPx2**, mais pas les effets des dégâts.

## RESUME DES DEGATS DES BOMBARDEMENTS

En plus des pertes de PV, les objectifs subissent les effets suivants :

**Ports, Villes et Bases Militaires** : Pas d'effets supplémentaires.

**Radars et QG** : 1 ou 2 points - placez un marqueur Dégâts Légers.

Dégâts Importants – placez un marqueur Dégâts Importants.

**Aérodromes** : 1-6 points – un nombre de sqn égal au résultat est dispersé (déplacez depuis le secteur et la Case Réarmement vers la Case Atterrissage) ; ensuite, un nombre de points de remplacement d'avions égal au résultat est perdu (maximum 1 point par sqn présent sur les Cases Atterrissage et Pertes Légères).

- Si un aérodrome encaisse 6 points, placez un marqueur Dégâts Légers pour indiquer que la Salle de Contrôle du Secteur est endommagée.

**Usines** : 1-6 points - un nombre de points de remplacement d'avions égal au résultat est perdu. Affectez toutes les pertes au type d'avion possédant le plus de points, si possible.

## TABLES DES RAIDS NOCTURNES (OPTIONNEL)

### TABLE D'INTERCEPTION DES RAIDS NOCTURNES

Nombre de sqn en patrouille de nuit	Nombre de Gruppen participant au raid de nuit				
	2,3	4,5	6-8	9-12	13+
1	0	0	0	1	1
2	0	0	1	1	2
3	0	1	1	2	2
4	1	1	2	2	3
5	1	2	2	3	4

Croisez le nombre de sqn en Patrouille de Nuit avec le nombre de *KGr* participant au raid afin de déterminer les Chances d'Interception. Lancez un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la chance d'interception, un nombre de sqn égal au résultat du dé interceptent les *KGr*. Si le résultat du dé est supérieur à la chance d'interception, celle-ci échoue.

### TABLE DE BOMBARDEMENT NOCTURNE

Dé	Nombre de Gruppen participant au bombardement				
	2,3	4-6	7-10	11-15	16-18
1	0	0	0	0	-1 PV*
2	0	0	-1 PV	-1 PV	-2 PV
3	0	0	-1 PV	-2 PV*	-2 PV*
4	0	-1 PV	-1 PV	-2 PV	-3 PV
5	0	-1 PV*	-2 PV*	-3 PV*	-3 PV*
6	-2 PV et 2 points de dégâts Usine				

Le résultat indique le nombre de Points de Victoire à soustraire. Les dégâts aux usines sont évalués par les règles des bombardements de jour contre les usines.

\* Accident à l'atterrissage lors du retour des *KGr*, voir 18.5.

### TABLEAU DES ATTRIBUTIONS MINI/MAXI

Priorité des villes	Priorité des usines		
	Basse	Moyenne	Haute
Basse	2/4	3/6	4/8
Moyenne	4/8	5/10	7/15
Haute	7/15	9/17	12/20

Les valeurs indiquent le nombre mini et maxi de *KGr* affectés aux raids nocturnes.

### TABLE DES PATROUILLES DE NUIT ANGLAISES

Dé	11-25 août	26 août - 15 sept.	16 sept.- 1er oct.
1	0	1	2
2	1	2	3
3	1	3	4
4	2	3	5
5	2	4	5
6	3	5	5

Le résultat indique le nombre de sqn de Blenheims affectés aux patrouilles de nuit. Sélectionnez-les dans l'ordre suivant : 6/11, 3/12, 1/10, 4/10, 5/11.



## TABLE METEO

Dé	Zone Luftflotte 2	Zone Luftflotte 3
1	Claire	Claire
2	Claire	Légèrement nuageuse
3	Légèrement nuageuse	Claire
4	Légèrement nuageuse	Légèrement nuageuse
5	Légèrement nuageuse	Très nuageuse
6	Très nuageuse	Légèrement nuageuse

Lancez le dé pour chaque zone. Sur un résultat "légèrement" ou "très nuageuse", placez un marqueur Nuage sur la case météo de la zone concernée.  
Sur un résultat "claire", ne placez aucun marqueur.

## TABLE DE RENDEZ-VOUS 1er jet de dé

Dé	Le RdV échoue si...
1	...ce raid est l'un des 2 ou 3 menés par la même Luftflotte pendant la tranche horaire en cours, incluant les raids déjà résolus.
2	...3 raids ont été planifiés pendant la tranche horaire en cours, incluant les raids déjà résolus.
3	...la zone (LF2 ou 3) est très nuageuse et au moins 8 Gruppen participent au raid.
4	...au moins 11 Gruppen participent au raid et la Luftwaffe n'est pas affaiblie. Pas d'échec si la Luftwaffe est affaiblie (Niveau 1 ou 2).
5	...au moins 13 Gruppen participent au raid.
6	...au moins 15 Gruppen participent au raid.

Si le RdV échoue, relancez le dé...

## 2ème jet de dé

Dé	Conséquence de l'échec
1	Gruppen A réduits
2	Gruppen B réduits
3	Gruppen C réduits
4	Gruppen A quittent le raid
5	Gruppen B quittent le raid
6	Gruppen C quittent le raid

## TABLEAU DES PRIORITES DE RIPOSTE

### Modificateurs

La date est...

20-31 août +1

1<sup>er</sup>-10 sept. +2

11 sept.-1<sup>er</sup> oct. +3

L'objectif est situé dans la zone du Groupe 11 +1

L'objectif prioritaire est...

un radar ou un aérodrome +2

une usine +1

L'objectif est situé loin à l'intérieur des terres +1

L'alerte est Très Avancée +1

Le renseignement est précis et

au moins 1 KGr participe au raid +2

Le renseignement est restreint ou précis et...

6-8 *Gruppen* participent au raid +1

9-11 *Gruppen* participent au raid +2

Au moins 12 *Gruppen* participent au raid +3

Le renseignement est faible et le raid est majeur +2

Carte Objectif restant à résoudre pendant

la tranche horaire en cours -1 par carte

Résultat du dé modifié :		1, 2, 5	3, 6, 7, 11	4, 8, 9, 12 14, 17	10, 13, 15, 16, 18+
Priorité de riposte :		MINIMALE	FAIBLE	HAUTE	TOTALE
Sqn dans le pool de riposte	1	1	0	0	0
	2	1	0	0	0
	3	2	1	0	0
	4, 5	3	2	1	0
	6, 7	4	3	2	1
	8, 9	5	4	3	2
	10, 11	6	5	4	3
	12, 13	7	6	5	4
	14+	8	7	6	5

Faire la somme des modificateurs applicables. Si le résultat est inférieur à 0, traiter comme 0. Lancer le dé et ajouter le total au résultat du dé. Localiser le résultat du dé modifié afin de déterminer la **priorité de riposte**. Croiser le nombre de sqn dans le Pool de Riposte avec la priorité pour déterminer le nombre de sqn à **retirer** du Pool.

## TABLEAU DES TACTIQUES DE RIPOSTE

Utiliser le tableau correspondant à la situation.

### RENSEIGNEMENT PRECIS

Lorsqu'au moins 1 KGr est présent sur la Case Bombardement :

Utiliser le tableau A en premier ; sur un résultat "B", utiliser le tableau B.

Nbre de Gruppen sur la Case Chasse						Nbre de Gr sur les cases Ch. et Esc. Rapp.					
Tableau A	0, 1	2	3, 4	5	6+	Tableau B	0-2	3, 4	5, 6	7-9	10+
Sqn dans le Pool	1	Oui	B	Non	Non		Oui	Non	Non	Non	Non
	2	Oui	Oui	B	Non		Oui	Oui	Non	Non	Non
	3	Oui	Oui	Oui	B	B		Oui	Oui	Oui	Non
	4	Oui	Oui	Oui	Oui	B		Oui	Oui	Oui	Oui
	5+	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui		Oui	Oui	Oui	Oui

**Oui** : Tous les sqn ripostent, jusqu'à un maximum de 2 fois plus de sqn que de *Gruppen* participant au raid.

**B** : Utiliser le Tableau B.

**Non** : Aucun sqn ne riposte.

### RENSEIGNEMENT PRECIS

Aucun KGr n'est présent sur la Case Bombardement :

Nbre de Gruppen sur la Case Chasse							
	0	1	2	3	4	5	6+
Sqn dans le Pool	1	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
	2, 3	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
	4	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non
	5, 6	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
	7, 8	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
	9+	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

### RENSEIGNEMENT RESTREINT

Nbre de Gruppen dans le raid (Patr. de la Manche exclue)							
	1	2	3	4-6	7-10	11+	
Sqn dans le Pool	1	Tous	Tous	Tous	Non	Non	
	2	Tous	Tous	Tous	Tous	Non	
	3	2	Tous	Tous	Tous	Tous	
	4	2	Tous	Tous	Tous	Tous	
	5	2	4	Tous	Tous	Tous	
	6	2	4	Tous	Tous	Tous	
	7+	2	4	6	Tous	Tous	

**Tous** : Tous les sqn ripostent.

**#** : Le nombre de sqn indiqué riposte(nt).

**Non** : Aucun sqn ne riposte.

### RENSEIGNEMENT FAIBLE

		Raid mineur	Raid majeur
Sqn dans le Pool	1	1	Non
	2	2	Non
	3-5	2	Tous
	6+	3	6

**Tous** : Tous les sqn ripostent.

**#** : Le nombre de sqn indiqué riposte(nt).

**Non** : Aucun sqn ne riposte.

## RAF Aigle : Séquence de jeu simplifiée

### I. PHASE DE PLANIFICATION QUOTIDIENNE

1. **Plannification des raids nocturnes** *Optionnel* §18.1 Page 21
2. **Tirage des Cartes stratégiques allemandes** *A partir du 12 août, dépend des PVs* § 15 Page 19
3. **Sélection des objectifs** *Table des Priorités de Raids. Tirez 10 cartes, 8 si brume matinale*
  - ◆ *Aérodromes éloignés* § 5.1 Page 8
4. **Affectation des KGr** *Pour la journée entière.* ◆ *Jabos* ◆ *Instructions du Haut Commandement* § 5.2 Page 9
5. **Affectation des JGr** *Pour les 3 premières tranches horaires.* ◆ *Allongement du rayon d'action des Me109* § 5.3 Page 9
6. **Affectation des patrouilles de nuit** *Optionnel* § 18.2 Page 21
7. **Réparations** *Chance de Réparation : Carte d'Evènement Quotidien ; Passez au 1<sup>er</sup> jour du scénario* § 10.3 Page 16
8. **Heure du jour et météo** *Table météo* § 4.I.8 Page 6

### II. PHASE DE RAID

1. **Sélection des raids et déploiement** § 6.1 Page 10
2. **Détection des raids** *Table de détection* § 6.2 Page 10
3. **Test de rendez-vous** *Tables de rendez-vous* § 6.3 Page 11
4. **Riposte anglaise**
  - a. *Tableau des Secteurs sur la carte Objectif pour garnir le Pool de Riposte* § 7.1 Page 11
  - b. *Tableau des priorités de riposte pour ajuster le Pool* § 7.2 Page 12
  - c. *Tableau des tactiques de riposte pour le nombre d'unités ripostant* § 7.3 Page 12
  - d. *Déploiement des sqn ripostant* § 7.4 Page 12
5. **Interception par la chasse** *Case Chasse* § 8.1 Page 12
6. **Evènement pendant l'approche d'un raid** § 4.II.6 Page 7
7. **Combat entre chasseurs** *Table des résultats de combat* § 9 Pages 13, 14
8. **Carte d'Evènement de Raid** § 4.II.8 Page 7
9. **Interception par les squadrons** *Case Bombardement* § 8.2 Page 13
10. **Attaque des squadrons** *Table des résultats de combat* § 9 Page 13
11. **Bombardement** *Table de Bombardement* § 10 Page 15
12. **Remise en condition allemande** *Case En Vol* § 11.1 Page 16
13. **Gestion du timing** *Si d'autres raids dans cette tranche horaire > Nouvelle Phase de Raid.*  
*Si d'autres raids plus tard dans la journée > Avancez l'heure > Gestion des Bases Aériennes.*  
*Pas d'autre raid plus tard dans la journée > Avancez jusqu'à la Fin de Journée >*  
*Remise à Jour du Calendrier.* § 4.II.13 Page 7

### III. PHASE DE GESTION DES AERODROMES

1. **Remise en condition des squadrons** *Voir séquence* § 4.III.1 Page 7
2. **Remise en condition des JGr** *Tranche horaire actuelle* § 4.III.2 Page 7
3. **Réaffectation des JGr** *Raids sur la tranche horaire en cours et la suivante. Sauter si déjà affectés* § 4.III.3 Page 7

### IV. REMISE A JOUR DU CALENDRIER

1. **Résolution des Raids Nocturnes** *Optionnel* § 18 Page 21
2. **Réinitialisation des squadrons et des Gruppen** § 4.IV.2 Page 7
3. **Avance du jour** *Tirage d'une Carte d'Evènement Quotidien* ◆ *Pression ou pause.*  
*Avance du marqueur de Jour, + 1 PV par jour.* § 4.IV.3 Page 8
4. **Evènement Quotidien** § 4.IV.4 Page 8
5. **Mise à jour des points de remplacement** *Par Carte d'Evènement Journalier* § 4.IV.5 Page 8 et § 14 Page 17
6. **Remplacement des pertes légères** § 14.2 Page 18
7. **Remplacement des pertes lourdes** § 14.2 page 18
8. **Arrivée des renforts** § 14.5 Page 19 et § 4.IV.8 Page 8
9. **Reconditionner les cartes** § 4.IV.9 Page 8

◆=Règles Avancées

## CLARIFICATIONS ET CORRECTIONS :

21 Septembre 2009

Compilées par John Butterfield

### **Cartes**

- Carte Objectif N° 13 :

Sur le tableau des Secteurs Eligibles, ajoutez le Secteur 5/11 sur la même ligne que les Secteurs 1/11 et 3/11.

Ceci affecte seulement *RAF : Aigle*.

- Plusieurs Cartes Objectifs indiquent "*RDF Nets*" au lieu de "*Radar Nets*". C'est la même chose.

- Cartes d'Événements Quotidiens N° 149, 150 et 153, lire : '*If the date is Aug. 21 to Sept 10,...*', au lieu de **20** août.

- Sur la Carte, case En Vol, réinitialisation allemande, lire : *Remplacez les KGr sur leur base aérienne, face Complets*.

Ceci n'a aucun effet sur le jeu mais vous évite simplement de les retourner plus tard.

- D'autres corrections concernant les règles ont déjà été intégrées dans le texte.