

Choix du Scénario

Nom du Scénario	Complexité	Jet de D6
Scénario 0 : Vol d’Intrusion	Introduction	I
Scénario 1 : Combat Tournoyant	Basique	III & II
Scénario 2 : Coup de Balai	Basique	IIII
Scénario 3 : Surgis du Soleil !	Basique	IIII
Scénario 4 : Mission d’Escorte	Avancée	♠

Niveaux des pilotes aux dés

Jet de D6	(Compétence de Pilote)
♠	5 (As)
IIII	4 (Vétéran)
II, III & IIII	3 (Régulier)
I	2 (Bleu)

Niveau d’Avantage de Départ aux dés

Jet de D6	Niveau d’Avantage
♠ & IIII	Avantagé
III & IIII	Neutre
I & II	Désavantagé






Construction d’une Force en points

Type d’Appareil	Coût en Points
SuperMarine Spitfire II	31
SuperMarine Spitfire V	32
Messerschmitt Bf-109E	31
Yakovlev Yak 1	19(t28)
North American P-51D Mustang	46(t44)
Mitsubishi A6-M5 Zero	42(t33)
Grumman F4F	23
Hawker Hurricane II	29
De Havilland DH.98 Mosquito II	55
De Havilland DH.98 Mosquito FB VI	60
Focke-Wulf Fw190A	47
Messerschmitt Bf-110C	48
Messerschmitt Bf-110G	50

Nombre de Cartes de Doctrine et de Théâtre

Nombre d’Avions (par camp)	Cartes de Doctrine	Cartes de Théâtre
1-6	1	2
7-12	2	2
13-18	3	2
Par tranche de 6 avions supplémentaires	+1	+0

Carte de Doctrine Historique

Force Aérienne	Début de Guerre (1939-1942)	Fin de Guerre (1943-1945)
	Évitement en Piqué Tactiques Agressives Déluqe de Feu	Évitement en Piqué Performance à Haute Altitude Pilotes Aguerries
	Tactiques Agressives Déluqe de Feu	Performance à Haute Altitude Pilotes Aguerries
	Évitement en Piqué Performance à Haute Altitude Pilotes Aguerries	Évitement en Piqué Performance à Haute Altitude Déluqe de Feu
	Tactiques Agressives Pilotes Aguerries	Tactiques Agressives Éperonnage Aérien
	Performance à Basse Altitude Éperonnage Aérien	Performance à Basse Altitude Déluqe de Feu

Carte de Théâtre Historique

Théâtre d’Opérations	Pour l’Axe	Pour les Alliés
Europe du Nord-Ouest 1939-1940	Ciel Dégagé Effectifs	Avantage du Terrain Soutien Radar
Europe du Nord-Ouest 1941-1942	Forte Présence de Flak Soutien Radar	Mauvais Temps Soutien Radar
Europe du Nord-Ouest 1943-1945	Forte Présence de Flak Soutien Radar	Effectifs Adversaires Mal Entraînés
Méditerranée 1941-1942	Ciel Dégagé Adversaires Mal Entraînés	Effectifs Soutien Radar
Méditerranée 1943-1945	Forte Présence de Flak Soutien Radar	Forte Présence de Flak Soutien Radar
Pacifique 1937-1942	Effectifs Adversaires Mal Entraînés	Armement Supérieur Mauvais Temps
Pacifique 1943-1945	Avantage du Terrain Forte Présence de Flak	Effectifs Adversaires Mal Entraînés
Front de l’Est 1941-1942	Effectifs Adversaires Mal Entraînés	Avantage du Terrain Mauvais Temps
Front de l’Est 1943-1945	Avantage du Terrain Forte Présence de Flak	Effectifs Adversaires Mal Entraînés

Les cartes de Doctrines et de Théâtres non listées ici peuvent être utilisées durant n’importe quelle période si votre objectif est de jouer des engagements historiques.

Compétence de Pilote	Coût en Points
As Nommé (As)	Cf. carte de Pilote
5 (As)	+100
4 (Vétéran)	+75
3 (Régulier)	+50
2 (Bleu)	+25