

# HORNET LEADER

## I Survol

- 1.0 Introduction
- 2.0 Equipement du jeu
- 3.0 Mise en place

## II Briefing

- 4.0 Type de missions
- 5.0 Séquence de jeu
- 6.0 Briefing de mission

## III Avant le vol

- 7.0 Préparation à la mission

## IV Pendant le vol

- 8.0 En route pour la cible

## V Résolution de l'attaque

- 9.0 Mouvement des Hornets/Largage d'armement
- 10.0 Combat aérien
- 11.0 Attaques au sol
- 12.0 Attaques de SAMs
- 13.0 Attaques d'AAA

## VI Après le vol

- 14.0 Après vol
- 15.0 Niveau de succès de la mission
- 16.0 Perte de commandement

## VII Règles spéciales et informations de campagne

- 17.0 Création aléatoire de pilote
- 18.0 Tour de service
- 19.0 Notes sur les conditions spéciales

## I Survol

### 1.0 Introduction

HORNET LEADER vous donne le commandement d'une escadrille de F/A-18 HORNETS. En termes de jeu, vous êtes à bord d'un porte-avions des Etats-Unis positionné au large d'un point chaud du monde. Votre devoir est de commander avec succès les pilotes et avions de votre escadrille dans une série de missions contre des cibles se trouvant en zone hostile.

En tant que commandant de l'escadrille, vous recevrez des missions et des cibles à détruire. Vous aurez droit à un briefing avant chaque mission ce qui vous donnera suffisamment d'informations (vous pouvez l'espérer) sur les forces et positions des menaces ennemies potentielles lors de votre mission. Selon les informations que vous recevrez, vous choisirez alors les pilotes ainsi que l'armement de chaque avion. Souvent, vous dirigerez votre escadrille (vous êtes représenté par la carte appelée « LEADER ») lors de la mission.

Dans HORNET LEADER, vous ne vous préoccupez pas de comment piloter votre avion. Vous et vos hommes êtes considérés comme des pilotes professionnels, entraînés à tous les aspects du vol. Vous devrez faire face aux défis de « l'utilisation » de votre avion pendant les missions. Vous devrez réussir à répondre aux questions à propos de l'approche de la cible et comment diviser vos forces entre combat aérien et l'attaque au sol. Si vous êtes suffisamment bon, et parfois chanceux, vous accomplirez vos missions et ramènerez tous vos HORNETS à la maison.

Une fois que vous aurez terminé toutes les missions d'une campagne particulière, le CAG (Air Wing Commander) déterminera le degré de votre réussite pour toute la campagne.

Les règles suivantes dirigent le jeu HORNET LEADER. Elles sont présentées dans un ordre similaire à la séquence de jeu. Il est bon de lire les règles une fois avant de jouer.

## 2.0 Equipement du jeu

### 2.1 Matériel

Chaque exemplaire du jeu HORNET LEADER contient :

- 1 Tableau de bord de mission (mission display)
- 1 Livret de règles
- 1 Carnet de bord (Mission Log)
- 1 Tableau de bord de porte-avion (Carrier Display)
- 1 Dé à 10 faces
- 110 Cartes
  - 9 cartes de campagne
  - 26 cartes de cibles
  - 15 cartes de conditions spéciales
  - 18 cartes d'événements de mission
  - 15 cartes de briefing
  - 12 cartes de hornets
  - 15 cartes de pilotes
- 200 pions

Vous utiliserez le tableau de bord de mission pour organiser le combat aérien et les attaques au sol. Il comprend un survol tactique (qui représente une cible et les zones environnantes) et une zone détaillée de combat aérien. Vous trouverez aussi une séquence de jeu succincte et la plupart des tables nécessaires au jeu (le reste se trouve sur le carnet de bord).

## 2.22 Le carnet de bord

Après avoir fini chaque mission, vous marquez les résultats de cette mission sur le carnet de bord. Il comprend aussi un espace pour le nom de votre escadrille et celui de son commandant. Vous êtes libres de choisir le nom du commandant ainsi que celui de l'escadrille (ex : stringers). Cette feuille devrait être photocopiée.

## 2.23 Le tableau de bord de porte-avion

Il est utilisé pour l'organisation de vos pilotes et HORNETS lorsqu'ils ne sont pas en mission.

## 2.24 La carte de Désert Storm

Cette feuille est seulement utilisée pour la campagne de Désert Storm. Elle représente les cibles principales en IRAK et au KOWEIT et fournit la base de possibilités sur le côté aérien de l'Opération Tempête du Désert.

## 2.3 Les cartes

### 2.31 Les cartes de campagnes

Le jeu comprend 9 cartes de campagne, qui donnent les zones géographiques où se passeront vos batailles et les pays ennemis que vous combattrez.

Les cartes donnent les modifications aux défenses que vous rencontrerez lors de chaque campagne particulière. Cela peut donner un ajustement sur le niveau de densité des SAMs (missiles sol-air) et sur les types de MIGs rencontrés pendant les missions.

Exemple : Une note « heavy to Moderate » (Lourd à Modéré) indique que a chaque fois que l'on rencontre une cible qui serait normalement défendue par une densité lourde de SAMs, la densité sera en fait modérée. Une note « 25s to 23s » indique que a chaque fois que l'on rencontre des MIGs-25, on prend des MIGs-23.

La qualité générale des pilotes ennemis est aussi spécifiée dans la carte de campagne. Elle modifie leurs capacités en combat aérien (10.0).

Les campagnes sont divisées en niveau de difficulté. Nous suggérons aux joueurs débutants de commencer les campagnes dans l'ordre suivant.

### Niveau débutant

Amérique Centrale, Libye, Iran

### Niveau expérimenté

Israël, Irak, Pacifique (3eme GM)

### Niveau expert

Corée du Nord, Atlantique (3eme GM), Méditerranée (3eme GM)

## 2.32 Les cartes cibles

Mélangez le paquet de cartes de cibles au début de chaque campagne. Elles donnent les détails de la cible de votre mission et de ses défenses. Placez la carte au centre du survol tactique du tableau de bord de mission. Voir 4.0 pour les types de cibles et missions.

## 2.33 Les cartes de briefing

Mélangez ce paquet de cartes au début de chaque campagne. Elles donnent les détails sur les conditions spécifiques de votre mission. Cela comprend la distance de la mission, si elle se passe de jour ou la nuit et le nombre de points de poids et de zones de chargement que chaque HORNET pourra utiliser pour transporter des munitions.

## 2.34 Les cartes de conditions spéciales

Mélangez ce paquet de cartes au début de chaque mission. Lors du briefing de chaque mission, vous jetterez un dé pour déterminer s'il y aura une condition spéciale lors de la mission. Si le résultat du dé se retrouve dans la case « spéciale » de la carte briefing de la mission, il y aura une condition spéciale (voir 19 pour les détails sur les cartes particulières).

## 2.35 Les cartes d'événements de mission

Mélanger ce paquet de cartes au début de chaque mission. Chacune des cartes a deux événements. Celui du haut est utilisé lorsque l'escadrille vole vers la cible et celui du bas lorsqu'elle revient au porte-avion (voir 19 pour les détails sur les cartes particulières).

## 2.36 Les cartes de HORNETS

Chaque carte de Hornet représente un avion. Elle donne une vue du dessus de l'avion ainsi que 5 zones de chargement potentielles. Les deux zones en haut de la carte sont utilisées seulement pour Sidewinders (qui se trouvent sur le bout des ailes) et les trois autres peuvent transporter des bombes, missiles et pods. Notez qu'il y a des limites sur le nombre d'armes que peut transporter un Hornet dans chaque zone. Voir la section concernant ces zones sur le tableau de bord de mission ainsi que la règle 7.3. Il y a 12 Hornets dans votre escadrille au début de la campagne.

## 2.37 Les cartes de pilotes

Chaque carte représente un pilote de l'aéronavale de votre escadrille. Elle donne la valeur de combat de chaque pilote. Le dos de la carte indique un pilote « ébranlé ». Si un pilote vole en étant ébranlé, il utilise les valeurs de combat du dos de la carte. Il y a 15 pilotes

dans votre escadrille au début de la campagne.

## 2.4 Le dé

On considère les résultats 0 comme 10.

## 2.5 Les pions

Le jeu utilise différents types de pions

### Missile air-air

Modificateur de position de tir longue distance

Nombre du haut : si on tire un missile

Nombre du bas : si on tire deux missiles

Modificateur de position de tir en combat tournoyant

Nombre du haut : si on tire un missile

Nombre du bas : si on tire deux missiles

### Arme d'attaque au sol

Si la cible est dans la même zone que le Hornet

Si la cible est à une zone de distance du Hornet

Si la cible est à deux zones de distance du Hornet

Les valeurs sont les résultats des dés à faire pour marquer : 1, 2 ou 3 dégâts

### SAM

Taille du SAM

Indicateur graphique de la taille du SAM

Valeur du SAM

### Artillerie anti-aérienne (AAA)

Valeur d'attaque de l'AAA

Taille de l'AAA

Pénalité d'attaque contre l'AAA : à utiliser quand un Hornet attaque une AAA

### MIG ennemi

Type du MIG

Valeur de défense du MIG : à utiliser quand un Hornet attaque le MIG

Indicateur du style du MIG (A, N, D : non représenté)

## Autres pions :

**F-14** : Mêmes valeurs que les MIGs

**A-10, F117, EA-6, A-6** : Pas de valeurs voir la règle 19

**Indicateur d'habilité (+1, +2)** : Utilisés pour noter les pilotes ayant de l'expérience.

**Pions numérotés (300-311)** : Utilisés pour faire un tirage au hasard sur les Hornets.

**Evénements de mission** : Utilisés quand un événement demande à être noté.

**Marqueurs de dégâts (explosions)** : Utilisés pour marquer les dégâts sur la cible.

« **Did not move** » : désigne les Hornets qui sont restés sur une zone d'approche ou sur la cible pendant plus d'une étape consécutivement.

**Target, Arming, Hight profile, Hussein** : Utilisés dans le module Désert Storm.

## 3.0 MISE EN PLACE DU JEU

### 3.1 Choix d'une campagne

Il y a 9 cartes de campagne fournies.

Choisissez-en une ou tirez-la au hasard pour déterminer la zone où vous effectuerez vos missions. Placez le paquet de cartes de campagne choisie face visible dans la case correspondante sur le tableau de bord de mission.

Chaque carte spécifie le nombre de missions à accomplir pendant le conflit.

Les modifications à apporter sur les SAMs et MIGs ennemis sont aussi indiquées. La qualité des pilotes s'applique à tous les chasseurs ennemis de la campagne.

On doit enlever certaines cartes cibles avant le début de chaque campagne.

Le porte-avion d'où vous décollerez est aussi indiqué pour l'intérêt du joueur seulement. Cela ne change rien au jeu.

### 3.2 Mise en place

Placez le tableau de bord de mission sur une surface plane devant vous. Mélangez les paquets de cartes suivants et placez-les faces cachés sur le tableau de bord de mission : Briefing, Conditions spéciales, événement de mission.

Placez les cartes des Hornets dans la section du tableau de bord de porte-avion appelé « Flight Deck ». Placez les cartes de pilotes dans la section appelée « Briefing Room ».

## II Briefing

### 4.0 Types de mission

Il y a trois types principaux de missions :

#### 4.1 Missions d'attaque au sol

Elles constitueront la plupart de vos missions. L'objectif est d'aller détruire des cibles terrestres ennemies. Il y aura en général des SAMs et des MIGs en défense. Les missions d'attaque maritimes sont aussi des missions d'attaque au sol.

#### 4.2 Missions de chasse

L'objectif est d'aller détruire des chasseurs ennemis. On détermine les MIGs à attaquer lors de la phase « Déterminez/Placez les MIGs ». On ne place pas de SAM dans les zones d'approche et de cible pour ce type de mission.

#### 4.3 Missions de défense de flotte.

La flotte est attaqués par des avions ennemis. Votre objectif est de protéger votre porte-avion. Déterminez les avions d'attaque et leur escorte lors de la phase « Déterminez/Placez les MIGs ». On ne place pas de SAM dans les zones d'approche et de cible pour ce type de mission.

### 5.0 Séquence de jeu

#### Briefing

- Tirez une carte cible
- Tirez une carte briefing
- Vérification d'un événement spécial
- Déterminez et placez les SAMs
- Placez l'AAA

#### Avant le vol

- Choix des pilotes et Hornets pour la mission
- Armement des avions/ placement initial

#### Pendant le vol

- Vérification des événements en route vers la cible
- Test de la certitude des SAMs/ Ajustement - des pions SAMs
- Déterminez/ Placez les MIGs

### Résolution de l'attaque (4 fois)

- Mouvement des Hornets (sauf pendant l'étape 1)
- Décision de largage
- Combat aérien
  - Détermination du positionnement en combat aérien
- 1ere étape (seulement)
  - Déterminez les engagements
  - Choix des Hornets à mettre en évasif
  - Jets de dés pour les positions de tir/résultats
- 2eme, 3eme, et 4 étapes (seulement)
  - Choix des chefs/alliers d'Hornets.
  - Déterminez les engagements.
  - Jets de dés pour les positions de tir/résultats.
- Attaque au sol
  - Attaque d'HARMs
  - Verrouillage de SAM
    - Choix des Hornets en évasif
    - Résultat du verrouillage
  - Attaque d'AAA dans la zone cible
    - Choix des Hornets en évasif
    - Résultat d'AAA
  - Attaque d'AGW
    - Chaque Hornet tire des missiles, lance des bombes ou tire au canon.

### Après le vol/ Résultat de la mission

Vérification de l'événement de retour au porte-avion  
Jet de d10 pour les Hornets revenant endommagés  
Faire les ajustements sur la feuille de porte-avion  
Vérification du pilote  
Vérification de l'Hornet  
Déterminez le succès de la mission  
Remplir le carnet de bord

## 6.0 Briefing

Tirez la première carte de cible et placez-la au centre de la cible sur le tableau de bord de mission. C'est la cible de votre mission. Tirez la première carte de briefing et placez-la au dessus du paquet de cartes de briefing face visible.

### 6.1 Vérification des conditions spéciales

Jetez un d10. Si le résultat se trouve dans la case « spécial » de la carte briefing, alors la mission aura une condition spéciale. Dans ce cas, on tire la première carte de conditions spéciales et on la place face visible sur son

paquet. On applique les conditions spécifiques pour la mission en cours.

*Exemple : Le résultat du jet de dé est 8. Les nombres sur la case spéciale sont 1-8. Donc on tire la première carte de conditions spéciale qui est « Low Clouds Over Targe » (Nuages bas au-dessus de la cible). Vous appliquerez les modificateurs indiqués sur la carte tout au long de cette mission.*

## 6.2 Déterminez et placez les SAMs

Il peut y avoir des SAMs sur la zone de la cible et dans la zone d'approche environnante.

Vérifiez la carte de la cible pour déterminer la densité des SAMs sur et autour de la cible.

En bas à droite de chaque carte de cible (sauf mission air-air) il y a un symbole de SAM, divisé en deux parties. La partie du haut donne la densité sur la cible, celle du bas la densité de chaque zone d'approche autour de la cible. Les niveaux de densité sont les suivants : aucun, minimal, léger, modéré et lourd.

Les cibles 16 et 18 ont une densité de SAMs nulle dans la zone d'approche. Il n'y a donc pas de SAMs dans les zones d'approche de ces cibles. Toutes autres cibles ont une densité au moins minimale.

On jette un d10 sur la colonne appropriée de la table de SAMs pour déterminer le niveau des défenses SAM de chacune des 5 zones. On jette le dé une fois par zone. On place les pions de SAM sur le tableau de bord de mission dans les zones appropriées.

Les résultats possibles sont les suivants :

- Pas de SAMs dans la zone

**Small** : Placez une SAM « Small » (petit) dans la zone

**Médium** : Placez une SAM «Médium » (moyen) dans la zone

**Large** : Placez une SAM « Large » (grand) dans la zone

**Very Large** : Placez une SAM « Very Large » dans la zone

De plus, il y a deux niveau de SAM longue distance possibles : Long et Large Long. Un seul « \* » sur la table de densité de SAM indique un SAM longue distance en plus du SAM normal. UN « \*\* » indique un SAM large longue distance en plus du site normal.

*Exemple : La case SAM sur la carte de cible donne « Modérate » sur la cible et « Light » sur les zones d'approche. Pour déterminez les SAMs dans la cible, on jette un d10 sur la colonne « Modérate » de la table de densité de SAM. On obtient par exemple 9 ce qui donne « Large ». Cela signifie que vous placerez un*

*pion de SAM large dans la case normale de la cible et un pion de SAM Longue distance sur la case long de la cible. On jette ensuite le dé une fois par zone d'approche sous la colonne « Light ». Par exemple, pour un 3 sur la zone Nord on obtient un SAM petit ; pour un 10 en ES, on a un SAM grand ; pour un 1 en SUD, il n'y a pas de SAM et pour un 6 en Ouest, il y a un SAM longue distance.*

Note : Les SAMs ne sont jamais placés sur les zones de pré approche.

## 6.21 Placez l'AAA

Le pion d'AAA représente le tir d'armes légères, mitrailleuses, canons automatiques et artilleries dans la zone de la cible.

Le niveau de la densité de SAM dans la zone de la cible donne le niveau d'AAA. On place le AAA approprié sur la case de la zone de la cible.

*Exemple : Une cible a une densité de SAM « Heavy ». Elle aura donc une AAA « Heavy ».*

## III Avant le vol

### 7.0 Préparation à la mission

#### 7.1 Choix des pilotes et Hornets pour la mission

Vous, le chef d'escadrille, devez maintenant décider combien d'avions envoyer pour pouvoir accomplir la mission. Vos pilotes et Hornets subissent le stress d'une mission (voir après le vol), donc vous devriez envoyer aussi peu d'avions que possible, mais suffisamment pour faire la mission.

Chaque cible indique un nombre de Hornets suggérés pour la mission. Cela représente l'allocation du CAG en avions pour cette mission. Vous pouvez envoyer ce nombre d'avions pour cette mission, mais vous pouvez en envoyer 2 de plus ou de moins. En envoyant 2 Hornets de moins, vous gagnerez des pions de missions égaux aux points par dégât donnés sur la carte de la cible. En prenant 2 Hornets de plus on perd des pions de missions égaux aux points par dégâts donnés sur la carte de la cible. Pour les missions de chasse, on utilise les valeurs « endommagé/détruit » plutôt que les points par dégât. Pour les missions de défense de flotte, on prend la valeur donnée pour les MIG-27.

On assigne un pilote par Hornet partant en mission. On place la carte du pilote avec celle de son Hornet.

## 7.1 Assignment

Dans la réalité, les avions opèrent par paires, appelées sections. Avant chaque mission, vous devez désigner vos sections de Hornets. On le fait en général en plaçant les sections ensemble. Vous accomplirez votre mission ensuite avec vos Hornets en section. Les Hornets dans une section peuvent être équipés différemment. Chaque Hornet dans une section doit avoir le même plan de vol. Cela signifie que les deux Hornets doivent toujours être dans la même zone (combat aérien, zone d'approche Est, ou Sud, etc.). Une fois les sections désignées au début de la mission, on ne peut plus les modifier en cours de mission (exception : voir ci-dessous). Vous êtes libres de concevoir vos sections au début de chaque mission.

Important : La seule fois où un Hornet peut agir seul est quand l'autre avion de sa section a été détruit ou forcé à revenir au porte-avion. Si deux Hornets seuls commencent une étape dans la même zone, ils peuvent immédiatement se réunir pour former une section.

## 7.2 Armer les avions

Vous armez maintenant vos avions avec les différentes armes et Pods. Naturellement, les armes que vous choisirez dépendront du rôle en combat que vous attendez de chaque Hornet lors de la mission. Le nombre et le type d'armes que votre avion peut transporter sont limités de 4 façons :

1. Limites de poids
2. Localisation (limite du nombre de zone)
3. Limites de la carte de briefing
4. Limites du nombre de pods.

### Munitions :

On choisit ses armes d'après la liste ci-dessous.

### Missiles air-air

**Sparrows** : Utilisez pour abattre les chasseurs ennemis à longue distance (étape 1)

**Sidewinders** : Utilisez pour abattre les chasseurs ennemis à courte distance (étape 2, 3, et 4).

### Armes d'attaque au sol (AGW)

**MK.82** : Représente une large variété d'armes de 250 kg. Peut être utilisée pour toucher la cible, l'AAA ou les SAMs dans la même zone que le Hornet.

**MK.83** : Représente une large variété d'armes de 500 kg. Peut être utilisée pour toucher la cible, l'AAA ou les SAMs dans la même zone que le Hornet.

**Mavericks** : Ce sont des armes guidées « intelligentes » utilisées pour toucher des

cibles, AAA et SAMs dans la même zone ou à une zone de distance du Hornet.

**Harpoon** : Utilisées pour toucher des cibles navales, AAA et SAMs à longue distance. Elles peuvent seulement être utilisées pour une mission d'attaque maritime (cible 2, 8, 9, 10 et 19). Elles peuvent attaquer jusqu'à 2 zones de distance.

**HARMs (missile anti-radiation guidé)** : Ils peuvent seulement être utilisés pour attaquer des SAMs dans la même zone ou à une zone de distance du Hornet.

### Pods :

Ils ne sont pas utilisés comme les autres armes. Ils restent avec le Hornet tout au long du combat et sont toujours actifs.

**E-Pods** : Utilisés pour défendre le hornet d'une attaque de SAM ou une attaque aérienne à longue distance.

**N-Pods** : Utilisé pour les attaques au sol de nuit. Si un Hornet transporte un N-Pod, il ne subit pas la pénalité de -2 pour une attaque au sol. Ils n'ont pas d'effet en combat tournoyant.

**Canon** : En plus des armes à assigner, chaque Hornet est équipé d'un canon de 20mm. Il peut être utilisé de deux façons :

1. En attaque au sol, il peut mitrailler les cibles, AAA et SAMs (11.34)
2. En combat aérien tournoyant, il donne un +1 de position de tir pour son canon Vulcain de 20mm.

## 7.3 Points de poids et limites de zones

Chaque Hornet peut transporter au plus 10 points en poids de munitions. Chaque Hornet à 5 zones de chargement. 3 de ces zones (en bas de la carte Hornet) peuvent être utilisées pour transporter n'importe quelles armes. Les deux du haut ne peuvent porter qu'un Sidewinder chacune.

On regarde les points de poids et les zones données dans la carte briefing pour déterminer les limites pour la mission actuelle (le reste des points de poids et des zones sont utilisés pour les réservoirs de carburant).

### 7.31 Zones en bout d'aile

Elles peuvent toujours être utilisées. Elles sont en plus des zones indiquées dans la carte de briefing et ne peuvent porter chacune qu'un Sidewinder.

### 7.32 Zones sous les ailes

Les deux zones sous les ailes peuvent être utilisées pour porter 1 Harpoon ou 2 autres armes de n'importe quel type. Ces types peuvent être différents (ex : 1 MK.82 et un Sparrow).

### 7.33 Zone centrale

La zone centrale peut transporter une des munitions indiquées sur le tableau de bord de mission (Maverik, N-pod, E-pod, MK.82 ou 83).

Les informations spécifiques sur les points de poids et les zones sont données dans la section « Hornet load Areas » du tableau de bord de mission.

Les pions sont en quantités limitées. On ne peut en utiliser plus que ce qui est fournit. Certains pions ont deux munitions différentes, une sur chaque face, d'autres non.

*Exemple : Vous venez de tirer la cible 5 (batterie de défense anti-aérienne) qui recommande de prendre 4 Hornets pour cette mission. Vous choisissez les Hornets 300,301, 302 et 303. Vous remarquez qu'il n'y a pas de menaces de MIGs pour cette mission et prenez donc vos meilleurs pilotes d'attaque au sol. Vous choisissez Leader (+1 pour l'attaque au sol), Bansai (+2), Mustang (+1) et Griffin (+1). Vous faites des sections (Leader et mustang en 300 et 301, Bansai et Griffin en 302 et 303).*

*La carte de briefing (mission de nuit à courte distance) indique que chaque Hornet peut porter jusqu'à 8 points de poids sur 3 zones. 2 exemples d'avions :*

Avion	Armes	Poids	Position
300	Sidewinders	0	Bout d'aile gauche
	Sidewinders	0	Bout d'aile droite
	2 x HARM	2	Aile gauche
	2 x MK.83	4	Aile droite
	E-pod	1	Centre
301	Sidewinders	0	Bout d'aile gauche
	Sidewinders	0	Bout d'aile droite
	Harm	1	Aile gauche
	MK.82	1	Aile gauche
	2 x Maverick	2	Aile droite
	N-pod	1	Centre

Note : Même s'il n'y a pas de MIGs pour cette mission, certains événements impliquent un combat avec des MIGs. Donc prendre les Sidewinders « gratuit » sur les bouts d'ailes est toujours une bonne idée.

### 7.4 Placement initial et mouvement des Hornets

Dans cette étape, vous prévoyez la position de vos sections lors de l'étape 1 de la phase de résolution d'attaque. C'est une bonne idée de le prévoir en même temps que vous armez vos avions. Le rôle d'une paire de Hornets déterminera habituellement ce qu'ils transporteront en matière de bombes et de missiles air-air.

Placez les sections de Hornets dans une zone du tableau de bord de mission. Chaque section peut commencer dans l'une des zones suivantes lors de la première étape : Approche (n'importe laquelle des 4), pré approche (n'importe laquelle des 4), combat aérien.

Une section ne peut se placer initialement sur une zone d'approche contenant un SAM longue distance. Il est possible de les placer dans une zone d'approche libre de SAM longue distance et plus tard (lors du test de certitude) découvrir qu'il y a un SAM longue distance.

En faisant une mission de chasse ou de défense de flotte, le survol tactique n'est pas utilisé (pas d'attaque au sol et de tir d'AAA ou de SAM).

Les Hornets ne se déplacent pas lors de l'étape 1. Lors des 3 étapes suivantes, une section peut rester dans la même zone ou passer à une zone adjacente.

### 7.41 Zones adjacentes

Les zones adjacentes au combat aérien sont : approche et pré approche.

Les zones adjacentes à une zone de pré approche sont : Combat aérien, zone d'approche situé dans la même direction (les Hornets se trouvant dans la zone de pré approche Ouest sont adjacents à la zone d'approche Ouest) et les deux zones de pré approche adjacente à cette zone (Les Hornets se trouvant dans la zone de pré approche Nord peuvent avancer dans les zones de pré approche Ouest ou Est).

Les zones adjacentes à une zone d'approche sont : Combat aérien, zone de la cible, les deux zones d'approche et la zone de pré approche adjacente à cette zone.

Les zones adjacentes à la zone de cible sont : Les quatre zones d'approche.

### 7.5 Allocation des Hornets pour la couverture aérienne

Un des aspects de votre mission d'allocation des Hornets est de choisir le nombre de Hornets qui feront de la couverture aérienne pour vos avions d'attaque. Comme on doit la

faire avant de connaître le nombre exact et le type de MIGs que l'on rencontrera, cela peut être difficile. Rappelez-vous, si les MIGs réussissent à obtenir un avantage numérique sur vos Hornets en couverture aérienne de plus de 2/1, les MIGs en trop pourront attaquer vos avions d'attaque.

Une fois décidées les sections pour le combat aérien, on place les Hornets choisis sur le tableau de combat aérien dans les cases côte à côte libellées L et W (la case W sur l'arrière est utilisée seulement pour le combat tournoyant ; voir 10.2).

## IV Pendant le vol

### 8.0 En vol vers la cible

Cela représente le temps que prennent vos Hornets à atteindre la zone de la cible depuis le moment du décollage.

#### 8.1 Annulation d'une mission

Si un Hornet est endommagé, il doit annuler la mission. Si un Hornet est endommagé deux fois, il est détruit.

S'il est endommagé par un événement lors du vol vers la cible, il est enlevé de la mission et son sort est résolu à la fin de la mission.

S'il est endommagé par un événement en revenant vers le porte-avion, il n'y a pas de considérations spéciales. On détermine son sort comme le décrit la section après vol.

S'il est endommagé dans la zone des combats, le Hornet sera soit endommagé pendant un combat aérien, ou alors lors d'une attaque au sol. De toute façon, il doit immédiatement jeter toutes ses armes.

S'il est endommagé et annule le combat aérien, il doit rester au combat aérien au moins 1 étape supplémentaire avant d'être enlevé de la mission (il ne reste pas si il est endommagé lors de l'étape 4).

Important : Cela s'applique aussi aux MIGs endommagés en combat aérien. Les MIGs endommagés ne peuvent pas tirer.

S'ils sont endommagés et doivent annuler la mission lors d'une attaque au sol, ils continuent le mouvement normalement (en essayant de s'éloigner des défenses logiquement).

#### 8.2 Vérification de condition en vol vers la cible

Votre vol vers la cible peut ne pas être vide d'événement. On jette 1 d10. Si le résultat se trouve dans la case « spéciale » se trouvant dans la carte de briefing, tirez une carte

événement. On prend en compte l'événement situé en haut de la carte et on le résout.

### 8.3 Test de certitude

Il y a une bonne chance que les défenses seront comme on vous l'a dit. Les probabilités de cette certitude se trouvent sur la carte de briefing indiquent la chance que chaque zone a de contenir en réalité les SAMs placés lors de la phase « Déterminez et placez les SAMs.

On jette un d10 pour les 5 zones. Si le jet de dé obtenu dans la case « certainly », les SAMs NE SONT PAS CHANGÉS. Si le résultat du dé est supérieur, on rejette le dé à nouveau sur la table de densité de SAM sur la même colonne qu'indique la carte cible. On remplace les anciens SAMs par les nouveaux.

*Exemple : La carte de briefing indique une certitude de 1-7. Vous obtenez un 4 pour la zone de la cible, puis un 7, 9, 2 et 6 pour les zones d'approche Nord, Est, et Ouest respectivement. Ainsi, les SAMs ne changent pas sauf en est. On rejette le dé sur la table de densité des SAMs pour la zone Est.*

### 8.4 Déterminez/Placez les MIGs

La carte de la cible indique le niveau approximatif de couverture aérienne se trouvant au dessus de la cible, mais le nombre et le type exacts ne sont connus qu'en arrivant sur la cible. On jette une fois le dé sur la table « Fighter Présence » pour déterminer les chasseurs rencontrés.

Chaque chasseur listé sur la table représente une paire de chasseurs (ex : « 21,23 » = 2 MIG21 et 2 MIG23).

Les chasseurs listés sur les tables de missions de chasse et de défense de flotte (sur les cartes) ne représentent pas des paires mais des avions individuels.

On choisit au hasard les MIGs appropriés. On place ces avions dans les zones des MIGs dans la section de combat aérien. Chaque pion représente un chasseur.

*Exemple : La carte de la cible donne une présence de MIGs « modéré ». On obtient un 9 sur la table de présence de chasseurs ennemis ce qui donne sur la colonne « modéré » : 21, 23, 23. On choisit donc 2 MIG-21 et 4 MIG-23 que l'on place dans la section de combat aérien.*



## V Résolution de l'attaque

### 9.0 Définition de Hornets/Largage d'armes

#### 9.1 Définition de l'étape

La phase de résolution de l'attaque de Hornet Leader est divisé en 4 étapes quasi identique. Chaque étape représente à peu près 30 secondes de temps réel. Lors de chaque étape, on fait le mouvement et le combat sur le tableau de bord de mission. Utilisez le pion « Step Marker » pour garder une trace de l'étape en cours.

#### 9.2 Mouvement de Hornet

La première action de chaque étape (sauf l'étape 1 où le mouvement n'est pas permis) on peut déplacer ses Hornets dans une zone adjacente (7.41). Ce mouvement est volontaire, sauf lors de l'étape 4 où tous les Hornets dans la zone cible doivent en sortir. Les Hornets ne peuvent pas entrer ou rester dans la zone de cible lors de l'étape 4.

#### 9.3 Largages d'armes

Les Hornets peuvent larguer des armes. C'est habituellement fait pour les Hornets transportant des AGW et voulant faire un combat tournoyant pour éviter les modificateurs négatifs de combat aérien.

### 10.0 Combat Aérien

Vos Hornets devront engager au combat des chasseurs ennemis lors de leur mission. Il y a deux types de combat aérien : Longue distance et combat tournoyant. Le combat à longue distance se résout lors de l'étape 1, le combat tournoyant lors des autres étapes.

Au début de la résolution du combat aérien, les Hornets que vous avez placé dans le tableau de combat aérien (7.5) et les MIGs que vous avez placé en (7.4) se rencontrent. Pour le moment, quels Hornets font face à quels MIGs a peu d'importance. Le ciblage se fera lors de la résolution des combats longue distance et tournoyant. Tous les Hornets se placent sur les cases avant (LW LW LW LW LW) puisqu'il n'y a pas d'ailier avant l'étape 2.

Il y a 8 positions pour les Hornets, mais on peut avoir plus de 8 Hornets en combat aérien.

### 10.1 Combat aérien à longue distance (étape 1 seulement)

Alors que les deux groupes de chasseurs ennemis volent l'un vers l'autre, ils tentent de se descendre l'un l'autre avec des missiles air-air à longue portée (les Hornets utilisent les Sparrows).

#### 10.1.1 Positionnement initial

On jette un d10 et on se reporte sur la table de positionnement en combat aérien sur le tableau de bord de mission. Le résultat de ce jet de dé (modifié) détermine quel coté a un avantage initial en combat ou s'il n'y a pas d'avantage. Cela simule un camp acquérant l'autre sur ses radars en premier. Si un camp a « l'avantage » ou la « surprise », on applique les modifications suivantes pour le combat à longue distance seulement.

**Avantage :** Le camp ayant l'avantage résout tous ses tirs de missile longue distance avant l'ennemi.

**Surprise :** Le camp ayant la surprise conduit tous ses tirs à longue distance. L'ennemi ne peut faire de tirs à longue distance.

Si le résultat donne un positionnement égal, les deux camps résolvent leurs tirs à longue distance selon les règles de l'engagement.

### 10.2 L'engagement

La première étape de la résolution d'un combat aérien implique la détermination des Hornets qui engagent les MIGs. Chaque chasseur engagera (tente d'attaquer) un chasseur ennemi en combat lors de chaque étape.

Chaque avion se trouvant dans la zone de combat aérien doit être engagé avant de résoudre le combat. Les avions engagés sont placés l'un en face à l'autre. Une fois tous les avions engagés, chaque groupe de chasseurs engagés attaquent. On détermine l'engagement ainsi :

1. Vous choisissez un MIG pour chacun de vos pilotes agressifs. Vous placez ces MIGs en face des Hornets agressifs. Ensuite, chaque MIG agressif non- engagé choisit un Hornet non-engagé selon la liste de priorité des cibles.
2. Vous choisissez un MIG pour chacun de vos pilotes normaux. Vous placez ces MIGs en face des Hornets normaux. Ensuite, chaque MIG normal non-engagé choisit un Hornet non-

engagé selon la liste de priorité des cibles.

3. Finalement, vous choisissez un MIG pour chacun de vos pilotes défensifs. Vous placez ces MIGs en face des Hornets défensifs. Ensuite, chaque MIG défensif non-engagé choisit un Hornet non-engagé selon la liste de priorité des cibles.

### Liste de priorité des cibles de MIG

Les MIGs engageront les Hornets dans l'ordre suivant :

**Hornet endommagé**  
**Hornet défensif**  
**Hornet normal**  
**Hornet agressif**

Si plus d'un Hornet tombe dans une catégorie, le joueur en choisit un au hasard parmi ces Hornet.

Les avions d'attaque (MIG-27 et SU-24) n'engagent pas les Hornets. S'ils ne sont pas engagés par un Hornet, ils ne font rien pendant cette étape. IL se font attaqué à +0. En combat aérien, ils sont purement défensifs.

*Exemple : C'est l'étape 1 et les Hornets 300(agressif), 301, (agressif), 302, (défensif) et 303 (défensif) sont en combat aérien contre 4 MIG-23 (1 agressif, 2 normaux et un défensif). On détermine l'engagement ainsi : 300 engage le MIG agressif (c'est votre choix, mais engager en premier le MIG agressif vous donne un avantage). 301 engage l'un des MIGs normaux. Il n'y a plus de MIG agressifs non-engagés, donc on passe aux pilotes normaux. Le MIG normal restant engage un Hornet défensif pris au hasard. Finalement 302 engage le MIG défensif.*

Important : On fait une nouvelle détermination de l'engagement lors de chaque étape. Les MIGs et Hornets ne sont pas « coincés » au combat avec le même avion qu'ils ont attaqué lors de l'étape précédente.

### 10.21 Engagement avec plus de MIGs que de Hornet

Un second MIG ne peut engager un Hornet avant que tous les Hornets n'aient été engagés par un MIG. Une fois tous les Hornets engagés par un MIG, on continue à placer les MIGs (selon la liste de priorité des cibles) jusqu'à ce que tous les Hornets soient contre 2 MIGs ou qu'il n'y ait plus de MIGs.

Si les MIGs sont plus que deux fois plus nombreux que les Hornets (une section Chef/Ailier compte comme un Hornet pour ce cas), les MIGs restants attaqueront les Hornets en attaque au sol dans l'ordre suivant : Zone de cible, zone d'approche, zone de pré-approche. On choisit les Hornets au hasard dans ces zones si nécessaire. On répartit les MIGs équitablement. Un Hornet en attaque au sol ne peut être attaqué par deux MIGs avant que tous les autres Hornets aient été attaqués par un MIG. S'il n'y a pas de Hornets en attaque au sol, on continue à placer les MIGs contre les Hornets en combat aérien.

Un Hornet en attaque au sol attaqué par un MIG peut passer en évasif plutôt que de voir le bonus « non air combat » appliqué contre lui. On place un pion « Evasive » sur les Hornets évasifs. Un Hornet évasif ne peut faire d'attaques lors des étapes 2-4 du combat aérien. Etre évasif ne réduit pas la possibilité de voir un MIG obtenir une position de tir, cela empêche simplement que le MIG gagne le bonus « vs Non Air Combat Hornet ». Passer en évasif de cette façon affecte les attaques de SAM et d'AAA lors de cette étape.

### 10.22 Engagement avec plus de Hornets que de MIGs

Une fois tous les MIGs engagés, les Hornets restants en combat aérien peuvent engager les MIGs que le joueur désire.

### 10.3 Hornets évasifs (étape 1 seulement)

Cette option ne peut être prise en combat tournoyant (étapes 2, 3 et 4). Après la détermination des engagements, on peut désigner des Hornets en évasif en plaçant un marqueur « Evasive » sur eux. Cela indique que les Hornets font des manoeuvres évasives lors du combat à longue distance. Comme effet, leurs attaques et celles contre eux ont une pénalité de -2 pour l'obtention d'une position de tir (c'est le seul cas où un Hornet évasif peut tirer).

### 10.4 Procédure d'attaque

Un chasseur tentera d'attaquer le chasseur ennemi avec lequel il est engagé.

Toutes les attaques sont résolues dans l'ordre du « style ». Les pilotes ont non seulement une capacité en combat aérien, mais aussi un style de combat. Les pilotes agressifs tirent en premier, suivit par les pilotes normaux et enfin les pilotes défensifs. On résout toutes les attaques d'un style avant le suivant. Ainsi un pilote agressif peut tirer et

descendre un pilote normal avant que celui-ci n'ait eu le temps de tirer.

Les attaques venant de pilotes ayant le même style sont résolues simultanément.

Pour résoudre un combat, chaque avion doit d'abord tenter d'obtenir une position de tir. Cela représente un verrouillage radar pour le combat à longue distance ou un « tone » pour le combat tournoyant. Si vous obtenez une position de tir, alors vous jetez le dé à nouveau pour déterminer les dégâts.

### 10.5 Position de tir

On jette un d10 pour chaque avion qui tire. De façon à obtenir une position de tir, il faut avoir un jet de dé modifié de 11 ou plus. Les modificateurs sont donnés sur les tables « By à Hornet » (par un Hornet) ou « By a MIG » (par un MIG).

#### 10.51 Par un Hornet/MIG

Les modificateurs donnés directement sous les tables « By a Hornet » ou « By a MIG » s'appliquent pour le combat à longue distance et le combat tournoyant. Les modificateurs sous « Long Range » (longue distance) et « Dogfight » (tournoyant) s'appliquent selon le type de combat.

#### 10.52 Longue distance

Un Hornet ne peut faire de combat longue distance qu'avec un Sparrow. Avec un Sparrow, le Hornet bénéficie d'un +3 pour la position de tir, +6 avec deux. On enlève les missiles après la résolution du tir.

On peut utiliser le Sidewinder à longue distance.

Les MIGs utilisent le premier chiffre (de gauche à droite) en haut de leur pion pour modifier leur position de tir longue distance. Un « - » sur le MIG-21 indique qu'il ne peut engager ou tirer à longue distance.

#### 10.53 Tournoyant

Lors d'une étape de combat, un Hornet triant un Sidewinder obtient un modificateur de +2 et +5 s'il en tire 2. On enlève les missiles après la résolution du tir.

Un Hornet bénéficie toujours d'un +1 pour le canon en combat tournoyant.

*Exemple : Wedge (+2 en combat aérien) tire deux Sidewinders contre un MIG-23 (pas de valeur de défense). Il obtient un 3 au dé, modifié par +2 pour sa capacité en combat aérien, +1 pour son canon de 20mm et +5 pour*

*les deux missiles tirés. Cela donne 11 et il réussit à avoir une position de tir.*

On ne peut utiliser de Sparrows en combat tournoyant.

Les deuxième, troisième, et quatrième chiffres en haut du pion d'un MIG représente les modificateurs en combat tournoyant pour les étapes 2,3 et 4 respectivement.

*Exemple : Un MIG-29 (5/6/5/2) à un modificateur de 5 pour le tir à longue distance. En combat tournoyant, il a +6 pour l'étape 2, +5 pour la 3 et + 2 pour la 4.*

Note : Les valeurs (9/7/5/3) en haut du pion d'un F-14 s'utilisent de la même manière que ceux d'un MIG.

### 10.6 Quand une position de tir est obtenue

On jette un d10 et on se réfère à la table de dé résultat de tir.

Il y a pas de modificateurs pour le tir à longue distance.

Il y a trois modificateurs possibles pour le combat tournoyant. Il est habituellement plus meurtrier que le combat à longue distance (moins de temps pour esquiver ou pour utiliser les contres mesures). Si un MIG-23 attaque, il y a un modificateur +1, et +2 pour un MIG-29. Il y a un modificateur de +3 si on tire un Sidewinder.

#### 10.61 Résultat de combat aérien

**Missed** (raté) : exactement cela, totalement raté. Plus de chance la prochaine fois.

**Near Miss** (raté proche) : La cible d'une attaque ne sera pas capable d'attaquer à la prochaine occasion. On le tourne de 90° pour l'indiquer. Ils ne se cumulent pas. Un Hornet qui est affecté par ce résultat ne pourra pas faire de protection d'ailier l'étape suivante.

**Damaged, Jettison, ABORD** (Endommagé, Largage, ANNULER) : Les chasseurs endommagés doivent larguer toutes leurs munitions et ne peuvent plus combattre pour le restant de la mission. Ils doivent cependant rester une étape supplémentaire dans la zone de combat (ils ne sont pas obligés de rester s'ils se font endommagés lors de l'étape 4). Les attaques suivantes contre un chasseur endommagé, même lors de la même étape, bénéficient du bonus « vs damaged fighter ».

**Destroyed** (détruit) : Si un MIG est détruit, on enlève son pion du jeu. Si un Hornet est détruit, on place le Hornet et le pilote sur le coté. Le Hornet ne peut plus agir pour le reste de la mission. On vérifie l'éjection du pilote. S'il

réussi à s'éjecter, on déterminera son sort à la fin de la mission.

### 10.7 Ailier (étape 2,3 et 4)

Les ailiers peuvent seulement être utilisés pour le combat tournoyant. On les déclare avant la détermination de l'engagement. Une section chef/ailier compte pour un Hornet en ce qui concerne le rapport de force de 2 :1 (10.21).

Les MIGs attaquent seulement les chefs et non leur ailier. Les ailiers sont placés dans la case W situé derrière leur chef respectif. Un chef ne peut avoir qu'un ailier et un ailier doit avoir un chef.

Quand un MIG obtient une position de tir sur un chef ayant un ailier, cet ailier a la possibilité d'annuler cette position de tir avant sa résolution.

On détermine la position de l'ailier comme s'il attaque le MIG en combat tournoyant. On jette le dé. Si le résultat indique une position de tir, celle du MIG est annulée. Cela n'affecte pas le MIG, juste son attaque. On dépense les Sidewinders comme pour une attaque normale.

Les chefs ailiers peuvent échanger leur place à chaque étape sans restrictions.

#### 10.71 Quand un chef est détruit

Si le chef d'une section chef/ailier est détruit par un MIG, les autres MIGs qui étaient engagés contre ce chef et qui n'ont pas encore attaqué attaqueront l'ailier.

*Exemple étendu de combat aérien : Au début de la phase de résolution de l'attaque, 2 Hornets et 4 MIGs sont en combat aérien. Wedge (5+2 en combat aérien, agressif) et Hunter (+1, normal) sont dans les Hornets 300 et 301. Chaque Hornet est armé de 4 Sidewinders et de 2 Sparrows. Les MIGs ennemies sont les suivants :*

MIG 1 MIG-23 (2/4/3/2) agressif +1 V déf  
MIG 2 MIG-23 (2/4/3/2) normal +0 V déf  
MIG 3 MIG-21 (-/2/2/1) défensif +0 V déf  
MIG 4 MIG-21 (-/2/2/1) défensif +2 V déf

*La carte de campagne indique que tous les pilotes de MIG sont de qualité normal. On résout le combat ainsi :*

*Etape 1 :*

- 1. Détermination du positionnement initial en combat aérien  
On jette le dé et on obtient 5 modifié par la qualité des MIGs (+1) ce qui donne 6 : positionnement égal.*

- 2. On détermine les engagements  
Wedge choisit d'engager le MIG-23 agressif et Hunter le MIG-23 normal. Les MIG-21 ne sont pas capable d'attaquer (mais aurait pu l'être par d'autre Hornet).*
- 3. Choix des Hornets passant en évasif  
Aucun Hornet ne passe en évasif*
- 4. Jet de dé pour les positions de tir  
On jette le dé pour Wedge et le MIG-23 agressif simultanément. On dépense les deux Sparrows de l'avion de Wedge. Il obtient 5 modifié par +6 (Sparrows), +2 (valeur de Wedge) et +1 (Valeur défensive du MIG) ce qui donne 14. Cela signifie que Wedge a obtenu une position de tir. Le MIG obtient 6 modifié par +2 (valeur du MIG) et +1 (attaquer un Hornet agressif) ce qui donne 9. Il ne réussit pas à avoir une position de tir.*

*On jette maintenant le dé pour le résultat de la position de tir de Wedge. Il obtient un 7 sans modification. Le résultat endommage le MIG. Il restera en combat l'étape suivante avant d'être enlevé mais ne pourra pas engager un Hornet. On le marque d'un marqueur de touché.*

*On jette le dé pour Hunter et le MIG-23 simultanément. Hunter obtient 1 modifié par +6 (Sparrows) et +1 (valeur de Hunter) ce qui donne 8 donc pas de position de tir. Le MIG obtient un 8 modifié par +2 (valeur du MIG) ce qui donne 10 donc pas de position de tir.*

*Etape 2*

- 1. On ne déplace aucun Hornet dans la zone de combat aérien*
- 2. On choisit de ne pas adopter la formation chef/ailier (comme il reste 3 MIGs et qu'une telle formation compte comme un Hornet en ce qui concerne le rapport 2/1 (10.21).*
- 3. Wedge engage le MIG21 agressif et Hunter le MIG-23 normal. Le MIG-23 défensif engage Hunter. Le MIG endommagé n'engage personne.*
- 4. Combat  
Wedge tire 2 Sidewinders et obtient un 1 modifié par +5 (missiles), +1 (canon), +2 (valeur), +2 (défense du MIG) ce qui donne 11. Le MIG tire en même temps et obtient un 7 modifié par +2 (valeur du MIG) et +1 (attaquer un Hornet agressif) ce qui donne un 10. Wedge obtient une position de tir mais pas le MIG. Il jette le dé et obtient 6 modifié par +3 (sidewinders) ce qui donne 9 et détruit le MIG.*

*Hunter et le MIG-23 normal tirent simultanément. Hunter obtient un 1 modifié par +5 (missiles), +1 (canon), +1 (valeur) ce qui donne 8. Il n'obtient pas de position de tir mais perd ses missiles de toute façon (cela représente le fait que les pilotes tirent quelquefois au jugé sans verrouillage). Le MIG normal obtient un 7 modifié par +4 (valeur du MIG) ce qui donne 11. Il obtient une position de tir et jette le dé. Il obtient un 5 modifié par +1 (MIG-23 qui tire) ce qui donne 6. Le Hornet ne pourra pas engager de MIG lors de l'étape suivante (s'il n'avait pas encore tiré lors de cette étape, il aurait perdu le tir de cette étape et non le suivant). On pivote le pion avion de 90°. Ensuite le MIG-21 défensif tire sur Hunter. Le jet de dé est 3, modifié par +2 ce qui donne 5. Il n'obtient pas de position de tir. On enlève le MIG-23 endommagé. Le combat continue en passant à l'étape suivante.*

## 11.0 Attaque au sol

Vous devez marquer un certain nombre de dégâts sur chaque de façon à la détruire. On fait ces dégâts avec les armes d'attaque au sol (AGW). Une fois que la cible a été touchée le nombre de fois requis, elle est détruite et on ne peut l'endommager plus.

Lors de chaque étape, les attaques d'HARMS prennent place avant les tirs de SAMs et de l'AAA (5.0). Cela vous donne une possibilité de les détruire ou de les réduire avant qu'ils ne vous attaquent. Les HARMS sont les seules armes qui sont utilisables avant le tir des SAMs et de l'AAA. Cependant, comme la procédure de tir des seules armes qui sont utilisables avant le tir HARMS et des AGW est la même, la procédure est expliquée ici. On ne résout pas les attaques d'AGW avant celles des SAMs et de l'AAA.

### 11.1 Restrictions d'attaques

Un Hornet est limité aux zones qu'il peut attaquer selon son armement et sa position. A chaque étape, il peut :

1. Lancer tout ou parti de ses bombes (MK.82 ou 83).
- Ou
2. Tirer tout ou partie de ses missiles (HARMS, Maverick et Harpoons).
- Ou
3. Faire un mitraillage.

Chaque Hornet peut faire l'une de ces actions lors d'une étape. On ne peut pas mixer ces actions pour le même Hornet. Par exemple, un Hornet ne peut lancer des bombes et tirer des missiles lors de la même étape. Il n'y a pas d'autres restrictions sur la quantité d'armes utilisées et sur le nombre de cibles attaquées.

*Exemple : Un Hornet transportant 2 HARMS, 2 Maverick et 1 Harpoon peut tirer ses HARMS sur deux SAMs différents, puis plus tard (après les attaques de SAMs et de l'AAA) lancer 2 Mavericks sur des cibles différentes à une zone de distance et le Harpoon sur une cible à deux zones de distance.*

Les bombes peuvent être utilisées contre les cibles navales ou terrestres (cible principale, SAM et AAA) se trouvant dans la zone du Hornet.

Les Mavericks peuvent être utilisées contre des cibles navales ou terrestres (cible principale, SAM et AAA) se trouvant dans une zone adjacente du Hornet.

Les Harpoons peuvent être utilisées contre des cibles navales et des SAMs et AAA lors d'une mission navale et ce jusqu'à 2 zones de distance.

Les HARMS peuvent seulement être utilisés contre les SAMs et non la cible elle-même jusqu'à une zone de distance. Un Hornet tirant un HARM peut lors de la phase d'attaque au sol tirer d'autres missiles.

Un Hornet en combat aérien ne peut jamais faire d'attaque au sol. Bien que la zone des combats aériens soit adjacente aux zones d'approches en ce qui concerne le mouvement, elle ne l'est pas pour le combat.

### 11.2 Comment résoudre une attaque

On désigne les attaques et les cibles. On jette le dé une fois par arme utilisée.

Toutes les attaques au sol pour une phase doivent être déclarées avant de résoudre les jets de dé. Cela peut donner un nombre trop grand de dégâts.

S'il y a des SAMs et/ou de l'AAA dans la zone de la cible, on doit spécifier les attaques sur chaque cible potentielle avant de résoudre les attaques.

Les SAMs normaux et les SAMs longue distance se trouvant dans la même zone doivent être attaqués en un groupe. Les SAMs longue distance prennent les dégâts en premier suivis par les SAMs normaux.

### 11.3 Marquer des coups au but

Quand vous avez utilisé des AGW, vous marquez entre 1 et 3 coups au but. On jette

un d10 pour chaque arme utilisée. On regarde les valeurs de coup au but du pion. Si le résultat du dé modifié est égal au premier nombre et inférieur au deuxième, il y a un coup au but. S'il est supérieur ou égal au deuxième nombre, il y a deux coups au but. S'il est supérieur ou égal au troisième (dans le cas de la MK.83), il y a trois coups au but.

On enlève chaque arme dès qu'elle est utilisée.

### **11.31 Indication des dégâts pour les SAMs**

Chaque coup au but marqué sur un SAM réduit la taille du SAM d'un niveau (très grand à grand, moyen à petit, etc. Les petits sont éliminés). Les SAMs longues distances prennent les dégâts en premier.

*Exemple : une zone contenant un SAM moyen et un grand SAM longue distance prennent 3 coups au but. Les deux premiers réduisent et éliminent le SAM à longue distance et le troisième réduit le SAM moyen à petit.*

### **11.32 Indication des dégâts sur la cible principale**

Pour chaque coup au but, on place un marqueur d'explosion sur la zone de la cible. Le verso des pions représente 2 coups au but.

### **11.33 Indication des dégâts sur l'AAA**

Pour chaque coup au but, on réduit le niveau de l'AAA (ex : 2 coups réduirait une AAA lourde à une AAA légère). Quand une AAA minimale est réduite, elle est éliminée.

Quand on attaque l'AAA (sauf l'AAA lourde), on subit une pénalité sur l'attaque. Elle est inscrite sur les pions. Cela représente la difficulté à attaquer les poches d'AAA isolées.

On résout toutes les attaques contre l'AAA lors d'une étape avant de la réduire. Les attaques prennent donc la même pénalité.

*Exemple : Le Hornet 303 tire un Maverick contre l'AAA. Le 302 lui envoie une bombe et le 304 tente de la mitrailler. L'AAA est Mo (modérée). Toutes les attaques se font à -1. L'ordre et le taux de réussite des attaques ne modifieront pas la pénalité des attaques restantes pour cette étape.*

### **11.34 Mitraillage**

Chaque Hornet est équipé d'un canon de 20mm pouvant être utilisé pour marquer des coups au but contre des cibles.

Un Hornet peut faire un mitraillage lors d'une étape où il ne fait pas d'autres d'attaques.

Il ne peut mitrailler que la cible principale, les SAMs et l'AAA dans la même zone que lui.

Pour pouvoir marquer un coup au but, on fait une attaque normale. On prend en compte les modificateurs normaux (on n'ajoute pas le +1 du canon pour le combat tournoyant). Sur un résultat modifié supérieur ou égal à 10, on marque un coup au but.

### **11.35 Extension des dégâts**

Les dégâts ne « s'étendent » jamais sur une cible différente. Cela signifie que si vous avez marqué plus de coups au but qu'il n'en fallait contre un SAM, alors les autres cibles ne reçoivent pas les dégâts en trop.

### **11.4 Attaques à haute visibilité**

On peut tenter d'augmenter la chance de toucher d'un Hornet dans la zone de la cible principale en faisant une attaque à Haute Visibilité. La cible d'une telle attaque doit se trouver dans la zone de la cible principale (cela comprend la cible elle-même, les SAMs et l'AAA). On choisit le nombre des Hornets que l'on passe en HV lors de la phase de mouvement de l'étape. Cette option donne un bonus aux attaques des Hornets (représentant le fait que le pilote prend plus de temps pour aligner ses cibles) mais on donne aussi un bonus aux SAMs et l'AAA. Un Hornet dans une section peut être en HV et l'autre en normal.

### **12.0 Attaques de SAM**

Les SAMs sont placés autour de la zone de la cible pour pouvoir descendre les avions ennemis. Il y a deux types de SAMs : normaux ou longue distance. Les SAMs normaux tenteront de descendre les Hornets dans leur zone lors de chaque étape. Les SAMs longue distance tenteront de les descendre non seulement dans leur zone mais aussi dans les zones adjacentes. On détermine les zones adjacentes de la même façon que lors des attaques au sol. Les SAMs ne peuvent jamais attaquer les Hornets dans la zone des combats aériens.

### **12.1 Ordre de verrouillage des SAMs**

Tous les SAMs tenteront de se verrouiller et résolvent leurs attaques simultanément. On les résout une à la fois. Il se pourra qu'un Hornet se fasse attaquer plusieurs fois.

## 12.2 Tentatives de verrouillage des SAMs normaux

Chaque pion de SAM à une valeur.

Un SAM tentera de se verrouiller sur autant de Hornets que sa valeur. Un SAM ne peut verrouiller plus d'une fois le même Hornet.

Les SAMs normaux ne se verrouillent que sur les Hornets se trouvant dans leur zone.

Si le nombre de Hornet est supérieur à la valeur du SAM on détermine au hasard les Hornets attaqués tirant les pions numérotés. On détermine l'ordre avant le jet des dés.

*Exemple : les Hornets 300, 301, 302 et 303 survolent un SAM moyen. Il tente de verrouiller tous les Hornets. On décide l'ordre des verrouillages. Si cependant le SAM était petit (valeur2), il ne pourrait se verrouiller que sur deux Hornets tirés au hasard.*

On jette un d10 pour chaque tentative de verrouillage. Si le résultat modifié est 10 ou plus, le verrouillage a réussi.

## 12.3 Tentatives de verrouillage des SAMs longue distance

Ils utilisent la même procédure que les autres SAMs avec les priorités suivantes :

- Hornets dans la zone de la cible principale
- Hornets dans la zone du SAM
- Hornets dans la zone d'approche
- Hornets dans une zone de pré approche

*Exemple : Il y a un grand SAM longue distance (valeur 6) dans la zone d'approche Ouest. Il y a deux Hornets dans la zone de la cible, deux dans la zone d'approche Ouest deux dans la zone d'approche Nord, deux dans la zone d'approche Sud et deux dans la zone de pré approche Ouest.*

*Le SAM tentera de se verrouiller dans l'ordre suivant : Les deux Hornets dans la zone de la cible, les deux dans la zone Ouest et deux des quatre Hornets se trouvant dans les zones d'approches Nord et Sud. Cela utilise pleinement les capacités du SAM.*

## 12.4 Modificateurs

Les Hornets ne bougent pas : Si un Hornet est dans la zone pendant au moins deux étapes consécutives, on ajoute +2 au dé.

Valeur du SAM (à rajouter au dé).

Les autres modificateurs sont inscrits dans la table de verrouillage des SAMs.

## 12.5 Résultat d'un verrouillage

On exécute toutes les tentatives de verrouillage avant de résoudre leur résultat.

Avant de résoudre les résultats des verrouillages, on décide si les Hornets passent en évasif ce qui réduit les effets d'une attaque de SAM. Dans ce cas, le Hornet ne pourra pas attaquer lors de cette étape.

Les Hornets qui ont tiré des HARMs peuvent passer en évasif.

On jette un d10 pour chaque verrouillage subit par un Hornet et on consulte la table des résultats de verrouillage.

**Missed** (raté) : l'attaque n'a pas d'effet.

**Near miss, attacks at -2** (raté proche, attaque à -2) : Le pilote a évité l'attaque mais du fait de sa distraction subira -2 pour ses attaques au sol lors de cette étape (ces modificateurs sont cumulatifs).

**Near miss, no attacks** (raté proche, pas d'attaques) : Le Hornet n'est pas touché mais ne peut faire d'attaque au sol lors de cette étape (trop occupé à éviter le missile).

**Damaged, jettison, ABORT** (endommagé, largage, annuler) : Le Hornet est endommagé et doit larguer toutes ses armes et annuler sa mission immédiatement (8.1).

**Destroyed (détruit)** : Le Hornet est détruit. On vérifie l'éjection du pilote et si cela est réussi on détermine son sort à la fin de la mission.

## 13.0 Attaques de l'AAA

Chaque Hornet dans la zone de la cible principale subira une attaque de l'AAA si celle-ci n'a pas été éliminée.

### 13.1 Toucher

On jette un dé par Hornet dans la zone de la cible lors de chaque étape et on consulte la table « AAA attacks ». Sur un résultat au dé modifié supérieur ou égal à 11, l'avion est touché.

### 13.2 Si on marque un coup au but

Après avoir déterminé les Hornets qui ont touchés l'AAA, on décide ceux qui passent en évasif. L'effet de passer en évasif est le même que celui contre les SAMs (12.5). Un Hornet qui est évasif contre l'AAA l'est aussi contre les SAMs.

On jette un dé et on consulte la table « AAA résultat » pour chaque Hornet touché.

### 13.3 Résultats des dégâts de l'AAA

Voir ceux des SAMs (12.5)

## VI Après vol

### 14.0 Après vol

Cela représente les événements du chemin du retour des Hornets après leur mission.

#### 14.1 Événement en revenant vers le porte-avion

On vérifie cet événement en jetant un dé et en regardant la case « spécial » de la carte briefing. Si le jet de dé se trouve dans cette case, on tire la carte d'événement suivante et on applique celui se trouvant en bas de la carte.

#### 14.2 Tests des Hornets revenant endommagés

Quand un Hornet revient endommagé, on doit jeter un dé pour déterminer son sort.

Sur un résultat de 1-5, le Hornet reste endommagé (voir le tableau de bord du porte-avion).

Sur un 6-9, le Hornet reste endommagé. Cela n'affecte en rien le pilote mais signifie que l'avion restera hors service plus longtemps.

Sur un 10, le Hornet s'est crashé en tentant d'atterrir. Il est détruit et on vérifie l'éjection du pilote et son sort.

#### 14.3 Sort des pilotes s'éjectant

On jette un dé par pilote dont le Hornet a été détruit lors de la mission et on consulte la table donnée sur le carnet de bord.

#### 14.4 Récupération

Les Hornets endommagés et les pilotes ébranlés/non prêts récupèrent habituellement après chaque mission effectuée.

On jette un dé pour chaque Hornet endommagé gravement. On consulte la table de cette section sur le tableau de bord de porte-avion. On déplace les Hornets selon les indications. On fait de même pour les Hornets endommagés. Les Hornets non prêts deviennent prêts sans jet de dé.

Les pilotes ébranlés deviennent normaux et les pilotes non prêts, ébranlés, sans jet de dé.

### 14.5 Vérification du pilote

On jette un dé pour chaque pilote revenant de mission. On utilise la table « Pilote Check » sur le carnet de bord.

#### 14.51 Modificateurs

Leader présent : Si le chef de l'escadrille a pris part à la mission, on enlève 1 au jet de dé de chaque pilote.

Mission à courte distance : On enlève 1 au jet de dé de chaque pilote

Mission de nuit : On ajoute 1 au jet de chaque pilote

+/- conditions spéciale/événements : Les conditions spéciales et les événements peuvent modifier le test des pilotes.

Sang-froid (cool) de l'aviateur : Soustraire le sang-froid de l'aviateur de son jet de dé.

Voler ébranlé : Si un aviateur a commencé la mission ébranlé, on ajoute 1 à son jet de dé.

Revenir endommagé : On ajoute 2 à chaque pilote revenant avec son Hornet endommagé.

#### 14.52 Résultat du pilote

Un pilote qui a reçu un résultat « shaken » (ébranlé) retourne sa carte côté « shaken ». Si le pilote fait la mission suivante, il utilise les valeurs amoindries de ce côté de la carte. Sinon, il est placé dans la zone correspondante du tableau de bord de porte-avion. A la fin de cette mission, il est retourné à l'état normal pour la mission d'après.

Les pilotes qui on reçu un résultat « no ready » (pas prêt) ne peuvent faire la mission suivante. On les place dans la zone correspondante du tableau de bord du porte-avion.

Un résultat de « not ready for 1d10 missions » forcera le pilote à ne pas faire 1d10 missions suivante.

On le place dans la zone correspondante du tableau de bord du porte-avion. Les points de missions sont perdus pour la mission en cours.

Si le résultat est « lost », le pilote est enlevé de son escadrille pour le reste de la campagne.

#### 14.6 Vérification du Hornet

On compte le nombre de Hornets revenant intacts. On jette un d10 et on regarde sur la table « Hornet Check » du carnet de bord. On croise le jet avec la colonne appropriée selon le compte des Hornets. Si le résultat est un nombre, alors ce nombre de Hornets ne volera pas pour la mission suivante de fait de problèmes de maintenance.



*Exemple : 8 Hornets sont envoyés en mission. Lors de la mission, l'un d'eux fut endommagé. Il y a 7 Hornets intacts de retour. Le jet de dé est 8 ce qui fait que 2 Hornets ne seront pas prêts pour la mission suivante.*

Les Hornets endommagés seront incapables de faire la mission suivante. En ce qui concerne les points de mission, on ne compte pas les Hornets endommagés comme n'étant pas prêts.

## 15.0 Niveau de succès de la mission

Une fois la mission terminée, vous devez déterminer votre niveau de réussite.

On remplit le carnet de bord en fonction de vos résultats.

On marque le numéro ou le nom de la cible dans la colonne « Target ». On marque le nombre de points obtenus contre la cible dans la colonne suivante. Les points perdus ou gagnés du fait des événements sont marqués dans la colonne « Events ». On marque le nombre de Hornets non prêts, endommagés et détruit, le nombre de pilotes non prêts et perdus.

### 15.1 Points gagnés

On gagne des points par coup au but contre la cible lors des missions d'attaque au sol, pour avoir endommagé ou détruit des avions ennemis lors des missions de chasse ou de défense de la flotte.

On gagne aussi des points selon certaines cartes événement.

### 15.2 Points perdus

On perd des points selon certaines raisons entre autres : ne pas marquer assez de coups au but, Hornets non prêts, endommagés ou détruits et les pilotes non prêts ou perdus. Le nombre de points perdus est indiqué sur le carnet de bord.

### 15.3 Résultat final

On soustrait les points perdus des points gagnés. On compare le total sur la table donné sur la carte de la cible.

**CS** : Succès complet ; **S** succès, **F** : Echecs ; **CF** : Echec complet.

On inscrit le niveau de réussite de la mission dans la colonne « Mission Résultat » du carnet de bord.

## 15.4 Points de campagne

La table de résultat de mission est utilisée pour déterminer le nombre de points de campagne gagnés (ou perdus) lors de la mission. Il est basé sur le nombre de Hornets suggérés par la mission et le niveau de réussite. On inscrit ce résultat dans la colonne « Campaign Points » du carnet de bord.

### 15.41 Devenir de la campagne

Après avoir effectué toutes les missions d'une campagne, on fait la somme de tous les points de campagne de chaque mission. On compare le total à la table donnée dans la carte de campagne.

## 16.0 Perte de commandement

Il y a plusieurs façons de perdre le commandement de son escadrille. Si c'est le cas, on repart de zéro.

**Echecs complet** : Au bout de deux échecs complets lors d'une campagne, le leader est relevé de son commandement.

**Leader perdu** : S'il reçoit un résultat « Lost », il est relevé de son commandement.

**Non prêt** : Si le leader reçoit un résultat « Not ready for... » (pas prêt pour...) plus de deux missions, il est relevé de son commandement.

**Pertes de Hornets** : Si après vérification des conditions spéciales d'une mission, il vous reste 5 Hornets ou moins, vous êtes relevé de votre commandement.

**Pertes de pilotes** : Si après vérification des conditions spéciales d'une mission, il ne vous reste que 5 pilotes ou moins, vous êtes relevé de votre commandement.

## VII Règles spéciales et campagne

### 17.0 Création aléatoire de pilotes

Au lieu d'utiliser les pilotes fournis, vous pouvez créer vos propres pilotes. Chaque pilote est créé selon le système suivant. On génère 14 pilotes et un Leader d'escadrille pour une escadrille au complet.

On ajoute 3 à tous les jets de dé pour la création du Leader (on jette le dé à chaque capacité).

### D10 Combat aérien, attaque au sol, sang-froid

- 8 - Modificateur de 0
- 9+ Bonus

#### **Bonus**

### D10 Modificateur d'habilité

- 8- 1
- 9+ 2

#### **Style de combat aérien**

### D10 Style du pilote en combat aérien

- 2- Défensif
- 3-8 Normal
- 9+ Agressif

#### **Quand on est ébranlé**

Cela déterminera les effets d'un ébranlement sur les capacités d'un pilote. Le sang-froid ne change pas.

### D10 Attaque qu sol et combat aérien

(jetez le dé une fois par capacité)

- D10 Réduit de 2
- 2-7 Réduit de 1
- 8+ Pas de modification

### D10 Style de combat aérien

- 3- Devient défensif
- 4- Devient normal
- 6-9 Pas de changement
- 10+ Devient agressif

#### **18.0 Tour de service**

On choisit (ou on la tire au hasard) une des campagnes pour débutants. On fait la même pour les campagnes pour expérimentés et experts.

On garde l'expérience des pilotes d'une campagne sur l'autre.

Les points de fatigue de chaque pilotes sont remis à zéro au début de chaque campagne. Si un pilote est perdu, on crée un nouveau pilote (17.0) pour remplacer avant la campagne suivante.

Au début du tour, on choisit l'un de pilotes pour être le XO. On note son nom sur le carnet de bord. Si le chef d'escadrille perd son commandement, il prend sa place (mais en gardant ses caractéristiques). On crée un nouveau chef pour la campagne suivante. Quand le XO devient chef, on nomme un nouvel XO.

On perd 2 points de campagne si le leader subit un résultat « lost » ou « not ready for 1d10 missions » restant en vigueur jusqu'à la

fin de la campagne. On perd 1 point si le XO subit les mêmes résultats.

Option :

On ne perd pas de points de campagne pour le Leader et XO mais si votre Leader subit à nouveau un « Lost » ou une perte de commandement, sa carrière est terminée. On recommence avec une nouvelle escadrille.

#### **18.1 Expérience du pilote**

On utilise la feuille d'expérience du pilote pour garder une trace de ses victoires aériennes et de ses coups au but en attaque au sol. On coche les cases comme l'indique la feuille. Une case est cochée par avion détruit. On écrit un « / » dans la rangée « Ground » pour chaque coup au but contre la cible, un SAM ou l'AAA. On fait un « \ » sur la même case si le pilote a marqué plus de 3 coups au but lors d'une mission. Si plusieurs pilotes ont attaqué la même cible au même moment, tous les pilotes gagnent de l'expérience. On considère que les attaques ont été lancées en même temps et qu'il n'y a pas de moyen de savoir qui a touché en premier.

Bien que plusieurs pilotes puissent gagner des points pour les mêmes coups au but. On ne gagne pas d'expérience pour les dégâts en trop. Dans ce cas, on tire au sort qui a marqué le dernier coup au but en tirant les pions numérotés.

*Exemple : Un SAM moyen attaqué par deux pilotes, chacun lançant 3 HARMs. Un pilote marque 3 coups au but, l'autre 2. Chacun ne gagne qu'un point d'expérience.*

Les pilotes ne gagnent pas de points pour l'utilisation de munitions pour résoudre un événement.

#### **18.2 Fatigue**

La fatigue s'applique seulement aux pilotes qui ont fait une mission et non ceux rester sur le porte-avion. On détermine la fatigue de base en jetant 1d10 et en consultant la table sur la feuille d'expérience du pilote. Le nombre de base va de 1 à 4 points. Il peut être augmenté selon les défenses de la cible. On utilise le plus haut niveau de défense.

*Exemple : Si la cible a une défense modérée (que ce soit un SAM, AAA ou avions de chasse), on ajoute 2 points de fatigue.*

Les missions de chasse et défense de flotte ajoute 3 points.

On calcule les points de fatigue obtenus lors de la mission. On rajoute ceux que le pilote

avait avant la mission. On marque le nouveau total dans la zone de fatigue de la mission en cours de chaque pilote.

Tous les modificateurs de vérification des pilotes (dont ceux sur les cartes d'événements) s'appliquent pour les points de fatigue et non au jet de dé. Quelques soient les modificateurs d'un pilote ayant participé à une mission, il gagne au moins un points de fatigue.

*Exemple : Dans les règles de base, « Quick Hop » ajoute 2 à son jet de dé de vérification des pilotes. Dans les règles du tour de service, il ajoutera 2 aux points de fatigue de tous les pilotes faisant la mission.*

On jette 1d10 pour chaque pilote revenant de mission. On rajoute à ce dé les points de fatigue en cours lorsque l'on consulte la table des points de fatigue. Le jet de dé n'est pas ajouté aux points de fatigue du pilote. C'est pour prendre en compte le manque de certitude de la réaction d'un pilote à propos du stress d'une mission. Il est juste ajouté lors de la consultation de la table de vérification de fatigue.

*Exemple : Talon commence la mission avec 5 points de fatigue. La fatigue de base de la mission est 1 (table de fatigue). C'était une mission de chasse donc il gagne 3 points. L'événement de la mission était « c'est un grand jour pour un pilote de Hornet » ce qui soustrait 3. Le sang-froid de Talon soustrait 1. Sa nouvelle fatigue est 6 (5+1+3+3-1=5 mais un pilote prend toujours 1 point de fatigue) et est inscrite sur la feuille d'expérience. On jette 1d10 et le résultat est 10 ajouté à 6 pour un total de 16. Talon est ébranlé pour la mission suivante. Ses points de fatigue restent cependant à 6.*

### 18.3 Récupération

Contrairement aux règles de base, les pilotes n'ajustent pas automatiquement leur état de « non prêt » à « ébranlé » à « prêt ».

Quand un pilote ne fait pas de mission, on réduit ses points de fatigue de 3 plus sa valeur de sang-froid. On compare les points de fatigue restants à la table de fatigue pour déterminer le statut du pilote.

*Exemple : Après avoir pris en compte la fatigue gagnée lors d'une mission, Wedge a 27 points de fatigue. Le dé fait 1 ce qui donne 28. Sur la table de fatigue, 28 indique que Wedge ne sera pas prêt pour la mission suivante. Il se repose lors de la mission suivante et ses points de fatigue passe de 27 à 23 (+3 pour ne pas avoir fait de mission et -1 pour son sang-*

*froid). En regardant sur la table, on voit que pour 23, le pilote n'est toujours pas prêt. Quand Wedge manquera la mission suivante, sa fatigue passera à 19. Il sera alors ébranlé.*

### 18.4 La règle « personne sur qui tirer »

Cette règle entre en jeu quand un SAM a une valeur plus grande que le nombre de Hornet a portée.

Pour chaque Hornet en moins de sa valeur, on ajoute 1 au dé pour chaque verrouillage et chaque résultat de verrouillage.

*Exemple : Un SAM de valeur 6 a 4 Hornets à portée. Il ajoutera 2 à ses 4 verrouillages et à leur résultat (6 maximum, seulement 4 cibles = 2).*

### 19.0 Conditions spéciales/notes sur les événements des missions

Cette section clarifie certaines conditions spéciales et cartes d'événements. Certaines cartes ne s'appliquent pas pour les missions de chasse et de défense de flotte. Si on tire une telle carte lors d'une de ces missions, on la défusse et l'on tire la suivante.

### 19.1 Événements relatifs aux Hornets

Ils affectent vos points de victoire. On les considère comme des pertes de combat normales. Un Hornet ne peut être détruit plus d'une fois par événement. On enlève un Hornet détruit de ceux disponibles selon un tirage au sort.

### 19.11 Hornet tiré au sort

Quand un événement demande un « Random Hornet », on tire au sort un pion numéroté correspondant à un Hornet.

### 19.2 Avions en soutien

Il y a plusieurs types d'avions de soutien inclus dans la mission sous formes de conditions spéciales ou d'événement. Voici quelques règles s'appliquant à tous les avions.

Les avions de soutien peuvent être placés dans les mêmes zones de départ que les Hornets. La zone de départ du A-10 (condition de vol vers la cible) est choisie lors de la phase de vérification des conditions de vol vers la cible.

Pour chaque avion de soutien endommagé, on perd 3 points de mission. Pour chaque avion de soutien détruit, on perd 7 points de mission. On note ces pertes sur le carnet de bord.

Les avions de soutien se déplacent à la même vitesse que les Hornets.

Les avions de soutien peuvent passer en évasif comme les Hornets.

### **19.3 F-14 Tomcats**

Les Tomcats peuvent utiliser les règles Formations chef/ailier en combat tournoyant.

Tous les Tomcats sont agressifs. Les MIGs ont un modificateur de -1 pour obtenir une position de tir contre eux.

Chaque MIG ennemi descendu par un Tomcat compte pour les points d'une mission de chasse ou de défense de flotte.

Les Tomcats ne peuvent gagner le bonus des AIM-120 AMRAAM.

On applique tous les modificateurs de combat aérien pour les Tomcats sauf pour les canons et missile car les valeurs des pions Tomcats prennent en compte les armes et qualités des pilotes.

En combat tournoyant, on ajoute le bonus de +3 pour un résultat de position de tir correspondant aux Sidewinders.

Les Tomcats ont la même chance de mitraillage qu'un Hornet ayant une valeur de en attaque au sol.

### **19.4 A-6 Intruder**

On applique tous les modificateurs d'attaque au sol aux Intruders s'appliquant aux Hornets. Le +1 prend en compte la valeur du pilote. Ils n'ont pas de canon.

On utilise les munitions suivantes : HARM, E-pod, N-pod et MK-82. Les pions fournis peuvent être utilisés par les Intruders.

### **19.5 EA-6 Prowler**

Ils peuvent être présents dans une zone de combat aérien. Ils n'ont pas de missiles et ne peuvent donc pas être attaqués. Après l'étape 1, ils quittent la zone de combat aérien, ils iront alors assister les Hornets en attaque au sol (s'il y en a, sinon ils sont retirés de la mission).

### **19.6 F-117 chasseur furtif**

On utilise les pions de munitions pour les MK-82 du F-117. Le +2 prend en compte la valeur du pilote. Les pions fournis peuvent être utilisés par les F-117.

Les SAMs ont un -3 quand ils tentent de se verrouiller sur un F-117. L'AAA a -3 quand elle attaque un F-117. Les chasseurs ennemis ont -5 pour obtenir une position de tir. Ces modificateurs ne s'appliquent pas pour le résultat de verrouillage, le résultat de tir de

l'AAA ou d'un chasseur. Ils sont durs à détecter, mais sont endommagés comme les autres avions.

On considère qu'ils disposent de N-pod interne.

Les militaires n'ont pas encore indiqué si le F-117 a un canon. Pour le moment, on en tient compte. Il ne peut donc mitrailler. Si plus tard, on révèle qu'ils en ont un, alors votre F-117 pourra mitrailler.

### **19.7 A-10 Thunderbolt**

On utilise les pions de munitions suivants pour le A-10 : Maverick, E-pod et N-pod.

Ils sont équipés d'un canon de 30mm ce qui leur permet d'être très meurtrier lors d'un mitraillage. Ils ont une probabilité de 6 ou plus pour toucher.

Ils sont très résistants. Lors d'un verrouillage de SAM, un résultat de l'AAA ou une position de tir, on soustrait 2 au jet.