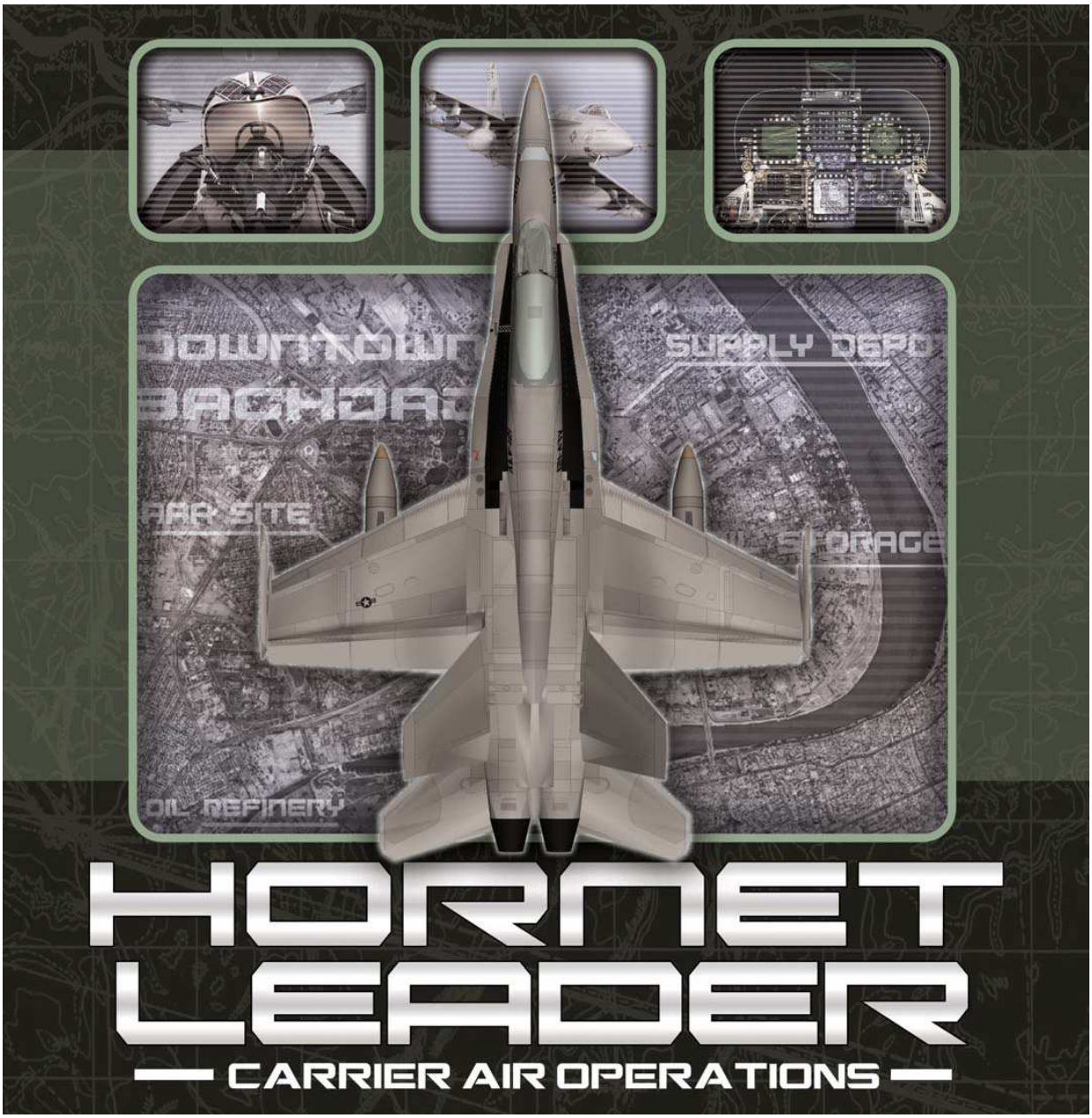


- Introduction 1
- Matériel.....2
- Mise en place de la campagne.....8
- Séquence de jeu.....11
- Pré-vol.....11
- Vers la Cible.....13
- Sur Cible 14
- Retour au Bercail.....19
- Débriefing.....20
- Règles optionnelles.....22
- Crédits 24
- Appareils et armement 25
- Exemple de mission 31

Introduction

Vous êtes aux commandes d'une escadrille d'avions d'attaque ultramodernes de la Navy ou du Corps des Marines des Etats Unis.

En tant que chef d'escadrille, on vous confiera des missions avec des cibles à détruire. Les services de renseignements vous donneront des informations sur la cible et les positions des éventuelles défenses anti-aériennes ennemies. Ce sera à vous de choisir vos pilotes et d'armer leur appareil.

Si vous êtes suffisamment doué, vous serez capable d'accomplir votre mission et de ramener tous vos pilotes à la maison.

• Matériel

Cartes de campagne

Ces feuilles indiquent les cibles possibles, la durée des campagnes et d'autres informations spécifiques à la campagne.

Chaque campagne possède 4 niveaux de difficulté qui sont, du plus facile au plus difficile : Introduction, Standard, Avancé et Expert. Pour votre première campagne, nous vous recommandons de commencer avec le niveau Introduction.

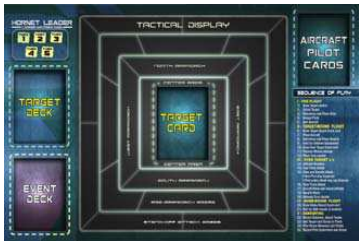
Les chiffres sur la carte sont le numéro des Cibles et correspondent aux chiffres imprimés dans le coin supérieur gauche des cartes Cible.

La petite flèche blanche sur chacune des cartes indique la direction depuis laquelle vous arrivez après avoir décollé de votre porte-avions. Ceci n'a aucun effet sur le jeu.

Feuille d'aide

Cette feuille contient les tables de référence et les informations d'ordre général dont vous aurez besoin pour jouer.

Ecran tactique



Vous utiliserez cette feuille pour résoudre la partie « Sur Cible » des missions. Elle rappelle la séquence de jeu et possède des zones pour organiser vos cartes.

Zones adjacentes

Utilisez toujours le chemin le plus court lorsque vous calculez la distance lors d'une attaque ou d'un mouvement.

Les zones adjacentes à la zone centrale (Central Area) sont : les zones d'approche.

Les zones adjacentes à une zone d'approche (Approach Area) sont : la zone centrale, les zones d'approche qui touchent cette zone d'approche et les zones de pré-approche qui touchent cette zone d'approche.

Les zones adjacentes à une zone de pré-approche (Pre-Approach Area) sont : les zones de pré-approche qui touchent cette zone de pré-approche, les zones d'approche qui touchent cette zone de pré-approche et les zones à l'écart qui touchent cette zone de pré-approche.

Les zones adjacentes à une zone à l'écart (Stand-Off Area) sont : les zones de pré-approche qui touchent cette zone à l'écart et les zones à l'écart qui touchent cette zone à l'écart.

Le dé

A chaque fois qu'un jet de dé est requis en cours de partie, lancez un dé à dix faces (d10). Cela générera des chiffres aléatoires compris entre 1 et 10. Certains dés ont des chiffres allant de 1 à 10, d'autres de 0 à 9 Traitez le « 0 » du dé comme s'il s'agissait d'un « 10 ».

Pions

Appareils : chaque pion possède un côté « basse altitude » (L) et un côté « haute altitude » (H).

Défenses anti-aériennes : ces pions possèdent un recto et un verso. Ils ont un Site d'un côté et un Bandit de l'autre.

Les Sites sont des systèmes de canons et de missiles ennemis basés au sol et qui attaquent vos appareils.

Les Bandits sont des chasseurs ennemis qui attaquent vos appareils.

Placez tous les pions rouges de défense anti-aérienne dans un récipient pour les piocher au moment où vous déterminez les Sites et les Bandits présents.

Les défenses anti-aériennes ont leurs valeurs d'attaque dans la partie supérieure du pion.

La valeur de portée du pion se trouve dans le cercle noir et indique la portée maximale des attaques du pion. Si un pion ne possède pas de valeur de portée, il ne peut attaquer qu'un chasseur se trouvant dans la même zone que lui.

H ou L indique la capacité à attaquer des appareils à haute ou basse altitude, voire aux deux altitudes.

S'il possède un « R » dans le coin supérieur gauche, le pion peut être attaqué tant par des armes anti-radar (AGM-88) que par des armes normales.

Tous les Sites possèdent un « S » dans le coin supérieur gauche pour indiquer qu'il s'agit de cibles légères. Certaines armes obtiennent un bonus lorsqu'elles attaquent des cibles légères. Le bonus est indiqué sur le pion de l'arme.

Certains Sites et Bandits possèdent également une valeur positive ou négative dans le coin supérieur gauche. Appliquez ce modificateur à votre jet de dé lorsque vous les attaquez.

Exemple : si un Site possède un modificateur défensif de « +1 », il est plus facile à toucher. Ajoutez 1 au jet de dé lorsque vous l'attaquez.

Note sur le matériel : la campagne « Taiwan Defense » utilise des pions de chasseurs soviétiques pour les Chinois. La Chine construit ses propres chasseurs mais ceux-ci ont des caractéristiques très proches des appareils soviétiques.

Bombardiers ennemis : ces pions ont deux faces. Ils ont un seul bombardier ennemi sur l'une et deux sur l'autre. Retournez ou échangez les pions si nécessaire lorsque vous détruisez des bombardiers.

Utilisez ces pions pour représenter les bombardiers ennemis en approche lors des missions de défense de porte-avions. Chaque pion a un modificateur défensif qui est ajouté à vos attaques aériennes contre ces bombardiers. Attaquez les bombardiers comme s'il s'agissait de Bandits.

Traitez chaque bombardier comme une Cible individuelle qui doit être détruite comme un Bandit.

Exemple : l'un de vos pilotes prend pour cible un pion Bombardier représentant 2 bombardiers. Il tire 4 Sidewinders et occasionne 3 dégâts. Il détruit un bombardier ennemi. Retournez le pion sur sa face 1 Bombardier.

Les pions de bombardiers ne se déplacent pas sur l'écran tactique comme les Bandits. Ils restent dans la zone centrale. Les pions de bombardiers n'attaquent pas vos appareils.

Stress : utilisé pour enregistrer la quantité de stress subie par chacun de vos pilotes. Lorsqu'un pilote subit du stress, placez immédiatement le pion Stress sur la carte de son appareil.

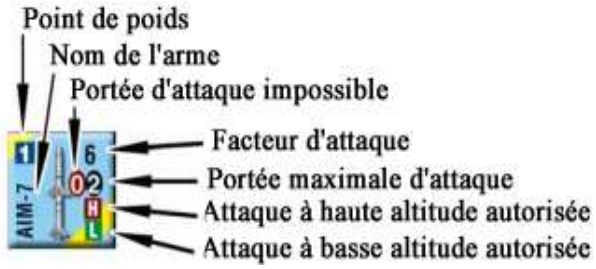
Connaissance de la situation : utilisé pour enregistrer les points de connaissance de la situation que chaque pilote possède au cours d'une mission. Retournez ou échangez les pions si nécessaire.

Dommages à la Cible : utilisé pour noter les dégâts que vous avez infligés à la Cible.

Pions de la feuille de campagne : placez le pion « Target » (Cible) sur la carte de campagne pour vous souvenir de la zone dans laquelle se trouve votre cible.

Placez les pions « Recon », « Intel » et « Infra » sur les cases correspondantes de la carte de campagne. Lorsque vous vous reportez aux pistes de la carte de campagne, utilisez l'information de la case située à droite de chacun des pions.

Armes



Armez vos appareils avec les pions d'arme lors de la phase d'armement des appareils. La désignation militaire de chaque arme est imprimée verticalement le long du côté gauche.

Les armes sont soit des armements externes, des armements internes ou des systèmes transportés par l'appareil du pilote. Chaque appareil est limité dans ce qu'il peut transporter, à cause du poids, des pylônes et des systèmes de vol. A *Hornet Leader*, c'est à vous d'armer vos appareils avec la bonne combinaison d'armes pour que la mission soit réussie.

Chaque pion d'arme a un coût en points de poids. Le nombre de pions d'arme fournis limite votre sélection. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'un type de pion que la quantité fournie dans le jeu. Les pions possèdent un type d'armement différent d'un côté et de l'autre. Lorsque vous choisissez les pions d'arme, placez-les sur les cartes d'appareil appropriées.

Types d'armes

Il y a trois types de pions d'armement : air-air, air-sol et nacelles.

Les missiles air-air (AIM-9, AIM-7, AIM-120 et AIM-54) ne peuvent être tirés que contre des Bandits ennemis. Ces pions possèdent des bandes jaunes pour rappeler qu'il s'agit d'armes air-air. Ils ne peuvent viser que des Bandits, qui sont également dotés de bandes jaunes.

Toutes les autres armes sont de type air-sol et peuvent attaquer des Sites ou des Cibles, mais pas des Bandits.

Les nacelles ECM (contre-mesures électroniques) sont particulières. Une nacelle ECM aide à protéger l'appareil qui la transporte des attaques ennemies. Référez-vous à la section Matériel pour en connaitre les règles spécifiques.

Caractéristiques des armes

Chaque pion représenté dans le jeu possède les caractéristiques suivantes :

Points de poids : le coût en poids pour armer un appareil avec cette arme.

Exemple : le Mk.84 à un coût en points de poids de 3. Il consomme 3 points de poids sur un appareil.

Facteur d'attaque : pour réussir à toucher une cible, vous devez obtenir un résultat au dé égal ou supérieur à ce chiffre.

Portée maximale de l'attaque (cercle noir) : la distance maximale que l'arme peut parcourir pour attaquer une cible.

Anti-radar (R) : certains Sites possèdent l'indication « R » (Radar). Les AGM-88 comportent l'indication « R » correspondante. Les AGM-88 ne peuvent pas attaquer de Cible, et ne peuvent attaquer que des Sites ayant l'indication « R ».

Portée impossible de l'attaque (cercle rouge) : si le pion de l'arme ne peut pas attaquer à une portée spécifique, ceci sera indiqué en rouge à côté de la valeur de portée noire indiquant une portée possible.

Exemple : l'AIM-7 ne peut pas attaquer à portée 0, mais peut attaquer à portée 1 ou 2. Il ne peut pas attaquer au-delà de 2.

Dispersé (D) : certaines armes ont un « D » noir pour indiquer qu'elles sont immunisées contre la restriction « Dispersé » des cartes Cible, qui empêche d'occasionner plus d'un dégât par pion.

Attaques à haute altitude (H) : l'arme peut être utilisée par un appareil à haute altitude.

Attaques à haute et basse altitudes (H et L) : l'arme peut être utilisée par un appareil à haute ou basse altitude.

Attaques à basse altitude (L) : l'arme peut être utilisée par un appareil à basse altitude.

Indépendant (I) : certaines armes possèdent un « I » dans un carré noir pour indiquer qu'elles peuvent viser des cibles indépendantes. Chaque pion peut attaquer la cible déclarée du pilote ou une cible différente.

Exemple : votre F/A-18C situé à haute altitude dans la zone centrale choisit pour cible la Cible (de la mission). Généralement, il ne peut attaquer que la cible déclarée, mais comme il possède des armes ayant l'attribut Indépendant, il peut larguer un Mk.82 et des GBU-38 sur la Cible, un GBU-38 sur un Site de la zone centrale et un GBU-38 sur un Site de la zone d'approche nord.

Légères : tous les Sites et certaines Cibles possèdent l'indication « S » ou « Soft ». Certaines armes obtiennent un bonus à leur jet d'attaque lorsqu'elles attaquent des cibles légères. Le bonus spécifique est indiqué sur le pion de l'arme, près du « S » dans le carré noir.

Suppression : certaines armes obtiennent un bonus à leur jet d'attaque lorsqu'elles effectuent une suppression contre l'attaque d'un pion de défense aérienne ennemi dirigée contre votre appareil. Le bonus spécifique est indiqué sur le pion de l'arme, près du « S » dans le carré jaune.

Cartes Appareil

Chaque carte de pilote / d'appareil représente l'appareil et son équipage. Chaque carte possède deux côtés, indiquant des niveaux d'expérience différents pour le pilote. Tout au long des présentes règles, les termes « appareil » et « pilote » feront référence à ces cartes.

1 – Nom du pilote – Les noms de code des pilotes ne servent qu'à titre de référence. Ils n'ont pas d'incidence sur le jeu.

2 – Connaissance de la situation – La valeur de la compétence « Connaissance de la situation » du pilote. Pour chaque point qu'il possède dans cette compétence, le pilote peut agir deux fois durant un tour : une fois dans la phase Lente (Slow) et une fois durant la phase Rapide (Fast).

3 – Degré des compétences – Les compétences du pilote sont : Nouveau (Newbie), Bleu (Green), Normal (Average), Expérimenté (Skilled), Vétéran (Veteran) ou As (Ace). Plus la valeur est élevée et plus grandes sont les compétences du pilote.

4 - Expérience – Le nombre de points d'expérience que le pilote doit gagner pour être promu et accéder au degré de compétence supérieur.

5 – Type d'appareil – La désignation militaire de l'appareil.

6 – Points d'option spéciale – Le nombre de points d'option spéciale (SO) remportés ou dépensés pour avoir choisi l'appareil. Les trois chiffres indiquent les points d'option spéciale gagnés ou dépensés selon la longueur de la campagne en train d'être jouée – courte, moyenne ou longue.

Exemple : si vous choisissez d'ajouter un F/A-18F à votre escadrille, pour une campagne courte, vous devez dépenser 3 points d'option spéciale.

Exemple : si vous choisissez d'ajouter un A-7 Corsair II à votre escadrille, pour une campagne longue, vous devez dépenser 12 points d'option spéciale.

7 – Années de service – Les années pendant lesquelles l'appareil a été utilisé.

Exemple : le F/A-18F est entré en service en 2001. Il peut participer à toutes les campagnes se déroulant à partir de 2001.

8 – C - Calme – Retirez ce nombre de points de stress de l'appareil à la fin de chaque Journée (que l'appareil ait volé ou pas).

9 - Stress – Les pilotes subissent du stress lorsqu'ils partent en mission. Les pilotes subissent également du stress lorsqu'ils sont attaqués par des Bandits ou des Sites.

Si le nombre de points de stress d'un pilote se trouve dans la fourchette « Okay », il utilise les statistiques de la rangée « Okay » de sa carte. La fourchette de la carte prise pour exemple va de 0 à 5. Un pilote qui dépasse la fourchette « Okay » devient secoué (Shaken).

Si le nombre de points de stress d'un pilote tombe dans la fourchette « Shaken », il utilise les statistiques de la rangée « Shaken » de sa carte. La fourchette de la carte prise pour exemple va de 6 à 9. Lorsqu'un pilote dépasse la fourchette « Shaken », il devient inapte au vol (Unfit).

Lorsqu'un pilote devient inapte au vol (Unfit) (la fourchette « Unfit » sur sa carte est 10+), retirez toutes les armes (sauf les nacelles) de l'appareil. Un pilote inapte ne peut ni attaquer ni effectuer de suppression. Les pilotes inaptes ne peuvent pas être choisis pour une mission.

10 - Statut – Ok (Okay), secoué (Shaken) ou inapte au vol (Unfit). Il est basé sur le nombre actuel de points de stress du pilote. Les capacités air-air et air-sol d'un pilote secoué sont réduites de 1 à 3 points.

11 - Vitesse – Rapide (Fast) ou lent (Slow). A chaque tour, un pilote rapide attaque avant les Sites ou les Bandits ennemis. Un pilote lent attaque après que les Sites et les Bandits ont attaqué.

12 – Air-air – Capacité air-air. Ce chiffre est utilisé pour modifier toutes les attaques et les suppressions air-air effectuées par le pilote.

13 – Air-sol – Capacité air-sol. Ce chiffre est utilisé pour modifier toutes les attaques et les suppressions air-sol effectuées par le pilote.

14 – W – Points de poids. Le nombre maximum de points de poids d'armement que l'appareil peut transporter.

15 – Armement et capacités spéciales – La liste des pions d'armement que vous pouvez charger sur l'appareil. Si le nom d'un armement n'apparait pas sur la liste, cet armement ne peut pas être chargé sur l'appareil. Si l'appareil possède des capacités spéciales, elles seront indiquées ici. Référez-vous à la description complète des capacités spéciales dans la section Appareils située à la fin de ces règles.

16 – Canon et capacités spéciales – On trouve dans cette zone la disponibilité du canon et des informations relatives aux attaques par canon, ainsi que des informations sur les capacités spéciales.

Cartes Evènement

Lorsque l'on vous demande de tirer une carte Evènement, tirez-là de ce paquet. La partie supérieure indique les événements de mission ayant lieu sur le chemin menant à la Cible. La partie centrale indique les modifications dans les défenses au-dessus de la Cible. La partie inférieure indique les événements de mission ayant lieu sur le chemin du retour.

Sauf si une carte Evénement indique le contraire, les événements s'appliquent aux appareils/pilotes qui participent à la mission. Sauf si un événement indique le contraire, appliquez immédiatement ses effets.

Evénements ardus

Certains événements ont l'indication « XP1 ». Après avoir résolu tous les effets de ces événements, donnez à chaque pilote ayant été confronté à l'événement et y ayant survécu 1 point d'expérience. Enregistrez le point d'expérience sur la feuille de marque du pilote et vérifiez la promotion du pilote à la fin de la mission, au cours de la phase de promotion des pilotes, comme habituellement.

Cartes Cible

Les cartes Cible détaillent les objectifs de votre mission et ses défenses.

Note : dans la présente traduction, le mot « Cible » (avec majuscule) fait toujours référence à la cible de la mission, le mot cible (en minuscule) à une cible ennemie quelconque (Sites, Bandits…).

Le numéro de la Cible se situe dans le coin supérieur gauche et correspond aux chiffres indiqués sur les cartes de campagne.

Attributs de la Cible

De nombreuses Cibles ont un attribut indiqué dans la zone de texte.

Bandit – Tirez le nombre de pions Bandit indiqué au début de chaque tour passé « Sur Cible ». Placez les Bandits tirés dans la zone centrale.

Bonus – Si vous détruisez la Cible, gagnez le bénéfice indiqué, en plus des effets normaux.

Dispersed (dispersé) – Aucun pion air-sol ne peut infliger plus d'un dégât sur la Cible.

Fixed (fixes) – Les armes JDAM ne peuvent attaquer que des Cibles fixes de 1999 à 2008.

Friendly Fire (tirs amis) – Infligez 1 point de stress sur le pilote qui attaque pour chacun de ses pions air-sol dépensé « Sur Cible » qui inflige 0 dégât ou qui échoue à la suppression.

Hardened (renforcé) – Soustrayez 1 dégât aux dégâts infligés à la Cible par chaque pion air-sol.

Improvement (amélioration) – Cet attribut s'active quand la carte Cible est tirée. Appliquez l'effet jusqu'à ce que vous détruisiez la carte Cible. Si vous ne sélectionnez pas ou ne détruisez pas ces cartes Cible, ne les défaussez pas. Ces cartes restent disponibles lors de la sélection de la mission, en plus de vos tirages de cartes de Reconnaissance, jusqu'à ce qu'elles soient détruites.

Exemple : la Cible #41 bénéficie d'une amélioration qui donne à toutes les Cibles 1 dégât supplémentaire. Ceci signifie que, dès que vous révélez la carte #41, toutes les Cibles, y compris la 41, requièrent un dégât supplémentaire pour être détruites.

Certaines cartes Cible ont pour bonus de défausser une carte en jeu ayant l'attribut « Improvement ». Lorsque des Cibles sont défaussées, leur effet d'amélioration cesse immédiatement. Ne les traitez pas comme détruites.

Overkill (extermination) – Vous gagnez le bonus indiqué si vous infligez à la Cible le nombre de dégâts spécifié.

Objective (objectif) – Placez les pions indiqués dans la zone centrale. Vous devez détruire ces pions pour détruire la Cible. Vous n'êtes pas obligé de détruire d'autres pions de la zone centrale pour détruire la Cible.

Certaines cartes Cible avec l'attribut « Objective » indiquent également un nombre de dégâts. Pour détruire la Cible, vous devez détruire les objectifs et infliger le nombre de dégâts indiqué.

Certains Bandits ou Sites « objectifs » peuvent se trouver sur le verso de Sites ou de Bandits retirés de la campagne conformément à des notes de la carte de campagne. Si nécessaire, utilisez ces pions en tant qu'objectifs, mais ne les ajoutez pas à vos pions Bandit/Site utilisés pour la campagne.

Penalty (pénalité) – si vous sélectionnez la carte pour une mission et que vous ne détruisez pas la Cible, vous subissez la pénalité indiquée. Si vous subissez une pénalité « end campaign », votre campagne est terminée. Considérez l'évaluation comme Lamentable (« Dismal »)

Scramble (décollage sur alerte) – Dès que vous tirez l'une de ces cartes, arrêtez de tirer des cartes Cible. Vous devez sélectionner cette carte comme mission principale de la journée.

Secondary (secondaire) – En plus d'effectuer la mission principale chaque jour, vous pouvez sélectionner 1 carte Cible ayant l'attribut « secondaire » disponible et exécuter une seconde mission au cours de la journée. Vous devez décider d'effectuer une mission secondaire, ou pas, lorsque vous sélectionnez la Cible principale de la journée. Un pilote peut participer soit à la mission principale soit à la mission secondaire, mais pas aux deux. Assignez les pilotes pour les deux missions lorsque vous assignez les pilotes à la mission principale. Ne déterminez pas les Sites pour la Cible secondaire avant d'avoir résolu la mission principale.

Effectuez la mission secondaire après la mission principale. Traitez la mission secondaire comme une mission principale à tous les égards.

Ajustez les pistes de la campagne après avoir achevé les deux missions.

Les Cibles secondaires peuvent être sélectionnées comme Cibles de mission principale ou secondaire.

Small (petite) – Soustrayez 1 à tous les jets de dé air-sol dirigés contre la Cible.

Soft (légère) – Certaines armes obtiennent un bonus lorsqu'elles attaquent des Cibles légères.

Stress – A la fin de la mission, ajoutez ou soustrayez la quantité indiquée de points de stress à chaque pilote ayant participé à la mission.

Vehicle (véhicule) – Certaines armes obtiennent un bonus lorsqu'elles attaquent des Cibles de type « véhicule ».

Attributs entre guillemets – Ces effets s'appliquent aux cartes Cible ayant le mot spécifié indiqué dans leur titre.

Exemple : si le texte fait référence à la mention « Fleets », il s'appliquera à toute carte Cible ayant le mot « Fleet » dans son titre.

• Mise en place de la campagne

Placez l'écran tactique et la carte de la campagne devant vous.

Décidez ensuite si vous allez effectuer une campagne au sein de l'US Navy ou du Marine Corps.

Campagne US Navy

Si vous effectuez une campagne au sein de la Navy, vous décollerez d'un porte-avions d'attaque. Les porte-avions d'attaque sont de grands navires qui transportent près de 100 appareils de tous types. Entourez « US Navy » sur la feuille de marque.

Ne choisissez pas d'AV-8B dans votre escadrille.

Parcourez les cartes Cible et ne gardez que celles ayant leur numéro indiqué sur la carte de la campagne. Utilisez ces cartes pour former votre pile Cible. Mettez les autres cartes Cible de côté. Elles ne seront pas utilisées durant la campagne.

Campagne Marine Corps

Si vous effectuez une campagne au sein du Corps des Marines, vous décollerez d'un porte-avions d'assaut. Les porte-avions d'assaut sont plus petits et transportent des appareils pouvant décoller et apponter sur de faibles disatnces. Les porte-avions d'assaut exploitent des appareils destinés aux Marines et utilisés pour soutenir les opérations d'assaut des Marines sur les plages.

Ne sélectionnez que des AV-8B et des F-35B/C dans votre escadrille. Entourez « Marine Corps » sur la feuille de marque.

Parcourez les cartes Cible et ne gardez que celles ayant leur numéro indiqué à l'intérieur de la bande de portée la plus proche sur la carte de votre campagne. Utilisez ces cartes pour former votre pile Cible. Mettez les autres cartes Cible de côté.

Exemple : dans la campagne Iraq 1991, vous commencez avec les cartes Cible 10, 20, 53, 56 et 57.

Si les notes de la campagne vous demandent de commencer la campagne avec des cartes Cible spécifiques en jeu, commencez alors la partie avec ces cartes en jeu. Vous pouvez effectuer des missions contre ces Cibles comme habituellement, même si vous n'avez pas sécurisé les bandes de portée qui précèdent.

Une fois que vous avez détruit au moins la moitié (arrondissez à l'entier supérieur) des Cibles d'une bande de portée, cette bande de portée est dite « sécurisée ».

Une fois que la première bande de portée est sécurisée, parcourez les cartes Cible et sélectionnez celles qui apparaissent dans la seconde bande de portée. Ajoutez-les aux cartes Cibles restantes n'ayant pas été tirées et mélangez le paquet.

Exemple : dans la campagne Iraq 1991, les cartes Cible de la seconde bande de portée sont les cartes 1, 5, 6, 8, 12 et 44.

Répétez l'opération à chaque fois que vous sécurisez une bande de portée, jusqu'à la fin de la campagne.

Les Marines n'effectuent pas les missions comme la Navy. Dans les campagnes de la Navy, vous

commencez la partie avec toutes les cartes Cible de la campagne dans la pile Cible. Dans les campagnes des Marines, vous commencez la partie avec seulement les cartes Cible de la bande de portée la plus proche. Vous ajoutez les cartes Cible pour la bande de portée suivante à chaque bande de portée que vous sécurisez.

Mélangez les paquets de cartes

Mélangez les piles Cible et Evénements et placez-les face cachée dans les sections appropriées de l'écran tactique. Pendant le jeu, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile lorsque vous avez besoin de piocher une carte et qu'il ne reste plus de carte dans la pile.

Défenses aériennes ennemies

Placez le récipient contenant les pions de défense anti-aérienne près de l'écran tactique.

Choisissez la durée de la campagne que vous allez entreprendre. Il y a trois types de campagne (courte, moyenne et longue), desquels vont découler le nombre de journées que comprendra la campagne.

La durée de la campagne détermine également le nombre de points d'option spéciale disponibles et le nombre de points de victoire que vous devez remporter pour atteindre chacun des niveaux de succès de la campagne.

Exemple : si vous choisissez une campagne Iraq 1991 de durée moyenne, vous effectuerez 6 journées, recevrez initialement 45 points d'options spéciales et aurez besoin de 14 à 18 points de victoire pour atteindre une évaluation de campagne « Bonne ».

Notes de campagne

Certaines campagnes comportent une section « Notes » détaillant les instructions spéciales pour cette campagne. Si une note vous demande de retirer les pions Site ou Bandit, n'incluez pas ces pions dans le récipient des défenses aériennes.

Pistes de la campagne

Les pistes de la campagne enregistrent les dommages infligés aux ressources stratégiques de l'ennemi par votre escadrille. Placez les marqueurs « Intel », « Recon » et « Infra » dans les cases correspondantes des pistes de la campagne. Lisez le résultat situé immédiatement à droite du pion.

Exemple : dans l'image ci-dessus, le marqueur « Recon » pointe vers « 3 », le marqueur « Intel » pointe vers « -1 Center Site » et le marqueur « Infra » pointe vers « -0 Hits ».

Recon (Reconnaissance)
Cette piste représente la capacité de l'ennemi à limiter les efforts de reconnaissance des Etats Unis. Quand les capacités de l'ennemi sont endommagées s'ouvrent alors davantage de possibilités de Cibles parmi lesquelles votre escadrille pourra choisir, en augmentant le nombre de cartes Cible tirées lors de la sélection de la Cible pour une mission.

Cette valeur définit la limite haute du nombre de cartes que vous pouvez tirer. Vous pouvez choisir de tirer les cartes une par une.

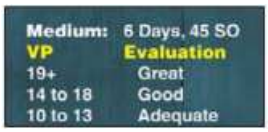
Exemple : si vous possédez déjà plusieurs cartes Cible avec l'attribut « Improvement », vous ne voudrez pas tirer davantage de cartes Cible et ainsi risquer de mettre en jeu davantage de cartes Cible ayant cet attribut.

Intel (Renseignements)
Cette piste représente la capacité de l'ennemi à déterminer quelles Cibles les Etats Unis peuvent attaquer et à positionner les défenses à proximité de celles-ci. Quand les capacités de l'ennemi sont endommagées, le nombre de Sites et de Bandits disponibles pour défendre une Cible est réduit.

Infra (Infrastructures)
Cette piste représente les dommages que vous infligez aux ressources énergétiques, organisationnelles et aux transports de l'ennemi. Quand ses infrastructures subissent des dommages, la quantité de dégâts nécessaire pour détruire une Cible est réduite. Si la quantité de dégât nécessaire pour détruire une Cible est

réduite à moins de 1, considérez qu'il vous faut 1 dégât pour la détruire.

Les ajustements de dégâts ne modifient pas le nombre de pions devant être détruits lors des missions avec l'attribut « Objective ».



Points d'option spéciale (SO)

Chaque carte de campagne spécifie le nombre d'options spéciales disponibles. Le nombre de points d'option spéciale indiqué représente la quantité totale disponible au cours de la campagne en son entier.

Avec vos points d'option spéciale, vous pouvez acheter des armes spéciales, des appareils ou des avantages. Les armes spéciales se trouvent sur la feuille de la campagne. Le coût des avantages se trouve sur la feuille d'aide. Le coût des appareils se trouve sur les cartes des appareils.

Chaque campagne possède sa propre liste d'armes standards et spéciales disponibles. Pour sélectionner une arme spéciale, vous devez payer un nombre de points d'option spéciale égal à sa valeur de points de poids. Les armes standards ne coûtent pas de points d'option spéciale.

Il s'agit d'un coût par pion. Une fois que vous avez acheté une arme spéciale, placez-là sur un appareil. Les points d'option spéciale dépensés pour acheter des armes spéciales sont perdus, même si l'arme spéciale n'est pas consommée durant la mission.

Exemple : vous devez payer 2 points d'option spéciale pour chaque GBU-16 sélectionné pour la mission.

Feuille de marque

Enregistrez les informations relatives à votre campagne et à vos pilotes sur la feuille de marque.

Les informations enregistrées sur la feuille de marque sont utilisées pour déterminer la promotion des pilotes, la dépense de points d'option spéciale, le statut de la cible et l'issue de la campagne. Inscrivez dans la case « Campaign Notes » les règles optionnelles achetées. Cette feuille devra être photocopiée ou téléchargée depuis l'adresse www.dvg.com.

Sélectionner les pilotes de l'escadrille

Au début de la campagne, sélectionnez les cartes Appareil selon les niveaux d'expérience des pilotes (de Newbie à Veteran).

Vous ne pouvez choisir un appareil que si l'année de la campagne est incluse dans la fourchette d'années de service de l'appareil.

Inscrivez le nom des pilotes, leur degré de compétence, les points d'expérience nécessaires pour leur promotion et leur valeur de calme sur la feuille de marque.

Niveaux d'expérience pour une escadrille lors d'une campagne courte :
1 Newbie, 2 Green, 4 Average et 1 Skilled.

Niveaux d'expérience pour une escadrille lors d'une campagne moyenne :
1 Newbie, 2 Green, 5 Average, 1 Skilled et 1 Veteran.

Niveaux d'expérience pour une escadrille lors d'une campagne longue :
1 Newbie, 2 Green, 6 Average, 2 Skilled et 1 Veteran.

Exemple : j'ai sélectionné une escadrille pour une campagne Iraq 1991 longue. J'ai décidé de ne sélectionner que des F/A-18C, je choisis :
Newbie - Wolf
Green - Cow Boy, Mustang
Average - Talon, Griffin, Bear, Blackhawk, Panther, Hunter
Skilled - Banzai, Lightning
Veteran - Wedge

Qualité de l'appareil

Le F/A-18C est, dans le jeu, la référence en terme de qualité. Le fait de sélectionner un appareil avec des capacités inférieures est compensé par des points d'option spéciale supplémentaires au début

de la campagne. Choisir un appareil supérieur vous coûtera des points d'option spéciale. Le nombre de points d'option spéciale (OS) gagnés dépend de la durée de la campagne que vous choisissez.

Chaque A-7 ou AV-8B vous donne :
4, 8 et 12 points d'OS lors d'une campagne courte, moyenne et longue.

Chaque F/A-18E ou EA-18G vous coûte :
2, 4 et 6 points d'OS lors d'une campagne courte, moyenne et longue.

Chaque F/A-18F vous coûte :
4, 8 et 12 points d'OS lors d'une campagne courte, moyenne et longue.

Chaque F-35B/C vous coûte :
6, 12 et 12 points d'OS lors d'une campagne courte, moyenne et longue.

Exemple : Si vous placez deux A-7 dans votre escadrille, vous commencerez votre campagne moyenne avec 16 points d'option spéciale supplémentaires.

Avantage : promotion de pilote

Après avoir choisi la longueur de votre campagne, vous pouvez utiliser l'option « Avantage : promotion de pilote ». Celui-ci vous permet de promouvoir immédiatement un ou plusieurs de vos pilotes à son/leur prochain niveau. Chaque promotion de pilote coûte 6 points d'option spéciale pour une campagne courte, 12 points pour une campagne moyenne et 18 points pour une campagne longue.

• Séquence de jeu

Pré-vol

Tirez une ou des carte(s) Cible
Sélectionnez la Cible
Déterminez et placez les Sites présents
Assignez les pilotes
Armez les appareils

Vol vers la cible

Tirez une carte Evénement « Vers Cible »
Placez les appareils
Déterminez et placez les Bandits
Ajustement des défenses anti-aériennes par les services de renseignement
Tirez une carte Evénement « Sur Cible »
Attaque des missiles Phoenix
Placez le marqueur Turn dans la case « 1 »

Résolution « Sur Cible » (5 fois)

Décision de largage
Attaque des pilotes rapides
Attaque des Sites et des Bandits
  Un pilote peut effectuer une suppression
  Le pilote attaqué peut utiliser l'esquive
Les pilotes lents attaquent
Les appareils se déplacent et changent d'altitude
Les Bandits se déplacent
Avancez le marqueur « Turn »

Vol de retour au bercail

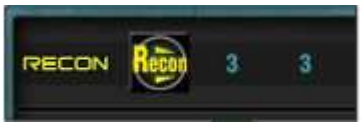
Tirez une carte Evénement « Retour au Bercail »
Lancez le dé pour le résultat des SAR
(« Rechercher et Secourir »)

Débriefing

Enregistrez le résultat de la mission et les points de victoire, ajustez les marqueurs Recon, Infra et Intel
Ajoutez la valeur de stress de la Cible aux pilotes
Récupération du stress par les pilotes (tous les pilotes)
Enregistrez l'expérience et le stress des pilotes

• Pré-vol

Tirez des cartes Cible



Référez-vous à la piste Recon sur la carte de la campagne pour déterminer le nombre maximal de cartes Cible que vous pouvez tirer pour la journée. Le chiffre qui apparait à droite du pion (vers où la flèche pointe) est le nombre de cartes que vous pouvez choisir de tirer. Tirez les cartes une par une.

Exemple : d'après la position du marqueur Recon ci-dessus, vous pouvez tirer jusqu'à 3 cartes Cible.

Examinez chacune des cartes Cible et choisissez-en une comme Cible pour la mission. Placez-là dans la zone centrale de l'écran tactique.
Défaussez les autres cartes Cible.

Sur la feuille de marque, dans la colonne correspondant à la mission en cours, inscrivez, sous le titre « Target # », le numéro de la carte Cible que vous avez choisi d'attaquer.

Avantage : reconnaissance

Après avoir consulté les Cibles disponibles, vous pouvez choisir d'acheter l'option « Avantage : reconnaissance » avec vos points d'option spéciale.

Vous pouvez dépenser 2 points d'option spéciale pour tirer 2 cartes Cible supplémentaires. Une fois que vous pris connaissance des Cibles supplémentaires, vous pouvez effectuer l'opération de nouveau. Vous pouvez la répéter autant de fois que vous le voulez.

Période de calme

Vous pouvez choisir de ne pas effectuer de mission pour la journée en cours.

Si vous n'effectuez pas de mission lors de cette journée, déplacez les marqueurs Infra, Intel et Recon d'une case vers la gauche. Puis rendez-vous à la phase de débriefing de la mission et exécutez-en les étapes.

Déterminez et placez les Sites

Il y aura généralement des Sites dans la zone centrale et dans les zones d'approche voisines.

Dans le coin inférieur gauche des cartes Cible se trouve un chiffre indiquant le nombre de Sites dans chacune des zones d'approche (App) et un second chiffre indiquant le nombre de Sites dans la zone centrale (Ctr).

Exemple : pour cette cible, placez 1 Site dans chacune des quatre zones d'approche et 2 Sites dans la zone centrale.

Ecran tactique

Utilisez l'écran tactique pour organiser vos combats tactiques air-air et air-sol. Une piste de tours est présente pour enregistrer les cinq tours que les appareils doivent passer « Sur Cible » lors de chaque mission.

Pour chaque zone d'approche et la zone centrale, tirez aléatoirement du récipient le nombre approprié de pions de défense anti-aérienne. Placez les pions, face Site visible, dans la zone centrale / d'approche pour laquelle ils ont été tirés.

Vous pouvez examiner le dos des pions Site pour savoir quels Bandits/Non Bandits ont ainsi été éliminés des tirages possibles de pions Bandit.

Assignez les pilotes

Vous devez maintenant décider quels pilotes envoyer en mission.

Chaque carte Cible indique le nombre maximal d'appareils pouvant participer à la mission. Ce chiffre est visible au-dessus de la silhouette d'appareil se trouvant au centre de la carte Cible. Vous pouvez envoyer moins d'appareils en mission, mais vous ne pouvez pas en envoyer plus que le chiffre indiqué.

Exemple : cette cible indique que 4 appareils peuvent être pris pour la mission.

Sélectionnez les pilotes de votre escadrille qui vont effectuer cette mission et placez leur carte devant vous de façon à ce qu'ils puissent être armés. Les pilotes qui sont inaptes (Unfit) ne peuvent pas être assignés à une mission.

Armez les appareils

Allouez les armes et les nacelles (« pods ») à chacun des appareils que vous avez sélectionnés pour cette mission. L'armement spécifique que vous choisirez dépendra du rôle que chacun de vos appareils sera supposé tenir au combat au cours de la mission. Le nombre et le type d'armes que vos appareils peuvent transporter sont limités de plusieurs façons : les points de poids par appareil, la liste des armes indiquée sur la carte de l'appareil, la liste des armes indiquée sur la carte de la campagne et les points d'option spéciale que vous êtes capable de dépenser en armes spéciales.

Une fois que votre appareil est armé, inscrivez sur la feuille de marque le nombre de points d'option spéciale dépensés.

Connaissance de la situation

Placez des pions « Connaissance de la Situation » sur les cartes des pilotes ayant des points de connaissance de la situation.

Exemple : un pilote bénéficie d'une connaissance de la situation de valeur 2. Placez deux points « Connaissance de la Situation » sur sa carte.

Déterminez le chef de patrouille

Sélectionnez le pilote avec la compétence la plus élevée comme chef de patrouille de la mission. S'il y a plusieurs pilotes éligibles, vous pouvez choisir lequel sera le chef de patrouille. Placez le pion « Flight Leader » sur la carte de ce pilote.

Exemple : le pilote avec la compétence la plus élevée participant à la mission est Expérimenté. Vous avez sélectionné deux pilotes Expérimentés pour la mission. Vous pouvez choisir quel pilote expérimenté sera le chef de patrouille.

Limite des points de poids

Chaque appareil a une quantité maximale de points de poids (WP) de pions d'armement qu'il peut transporter. Ce chiffre est réduit par la localisation de la Cible sur la carte de la campagne (ces points de poids sont censés être utilisés pour transporter du carburant supplémentaire).

Exemple : si vous attaquiez une Cible dans cette zone de la campagne Iraq 1991, chaque appareil subirait une pénalité de -3 points de poids. Un F/A-18C Hornet, qui peut habituellement transporter 8 points de poids, ne serait capable d'en porter que 5.

Avantage : ravitailleur

Vous pouvez choisir d'acheter l'option « Avantage : ravitailleur » lors de la phase d'armement. Avoir un avantage en ravitailleur abaisse la pénalité en points de poids de la mission à -0 point de poids. Payez 1 point d'option spéciale pour chaque appareil effectuant la mission.

• Vers la Cible

Ceci représente le moment à partir duquel les appareils décollent jusqu'à ce qu'ils atteignent la position de la Cible.

Carte Evénement « Vers Cible »

Tirez une carte Evénement et résolvez l'événement indiqué dans sa section supérieure.

Annuler une mission

Après que l'événement « Vers Cible » a été résolu, vous pouvez décider d'annuler l'ordre de mission d'aucun, de certains ou de tous les appareils en mission.

Les appareils dont la mission est annulée ne gagnent pas d'expérience, mais subissent le stress lié à la Cible de façon normale. Les appareils dont la mission n'est pas annulée doivent participer aux phases « Sur Cible » et « Retour au Bercail ».

Placez les appareils

Placez chacun de vos pions d'appareil dans l'une des zones à l'écart (Stand-Off Areas). Plus d'un appareil peut commencer dans la même zone. Il est judicieux de planifier ceci en même temps que vous armez vos appareils. Choisissez également l'altitude initiale pour chaque pion d'appareil.

Déterminez et placez les Bandits

La carte Cible indique l'importance de la couverture aérienne au-dessus de la Cible. La quantité et le type exacts des chasseurs présents ne sont pas connus tant que vous n'avez pas atteint la Cible.

Le coin inférieur gauche de chaque carte Cible indique le nombre de pions Bandit tirés pour chacune des zones d'approche et pour la zone centrale.

Exemple : pour cette cible, tirez 1 pion Bandit pour chaque zone d'approche et 1 pion Bandit pour la zone centrale.

Pour chaque zone d'approche et pour la zone centrale, tirez aléatoirement du récipient le nombre approprié de pions de défense anti-aérienne. Placez les pions, face Bandit visible, dans la zone d'approche ou centrale pour laquelle ils ont été tirés.

Si le pion indique « No Bandit », retirez-le de l'écran tactique et remettez-le dans le récipient. Les pions restants représentent les chasseurs ennemis assignés à la défense de la Cible.

Ajustement des défenses anti-aériennes par les services de renseignement

Consultez la piste Intel pour déterminer si vous pouvez ajouter ou retirer un pion Site et/ou Bandit.

Si la piste indique « Center », piochez ou détruisez le type de défense indiqué situé dans la zone centrale. Si « Center » n'est pas indiqué, détruisez le type de pion de défense indiqué situé dans la zone centrale ou dans n'importe quelle zone d'approche. Si la piste indique « +1 Site » ou « +1 Bandit », piochez le pion correspondant et ajoutez-le à la zone appropriée de l'écran tactique.

Carte Evénement « Sur Cible »

Il y a une chance que les défenses de la Cible ne soient pas comme on vous l'avait annoncé. Pour déterminer les changements, tirez une carte Evénement et résolvez l'événement indiqué dans la partie médiane.

Attaque des missiles Phoenix

Si vous possédez des F-14 Tomcat équipés de missiles Phoenix (AIM-54), vous pouvez en tirer contre des Bandits ennemis lors de cette phase.

Désignez tous les missiles Phoenix qui seront tirés et la cible pour chacun d'eux avant de lancer les dés.

Appliquez à ces attaques les modificateurs air-air standards. Lors de cette phase, les attaques des missiles Phoenix ignorent la portée et ne sont pas pénalisées si l'appareil transporte des pions air-sol.

Exemple : vous possédez deux F-14 transportant deux missiles Phoenix chacun. Il y a quatre Bandits sur l'écran tactique, un MiG-21, un MiG-23, un MiG-25 et un MiG-29. Vous désignez deux Phoenix sur le MiG-29, un sur le MiG-25 et un sur le MiG-23. Vous lancez ensuite les dés pour les quatre attaques.

• Sur Cible

La phase de résolution « Sur Cible » est divisée en cinq tours identiques. A chaque tour, résolvez les mouvements et les combats sur l'écran tactique. Utilisez le pion « Turn » pour garder une trace du tour en cours.

Décision de largage

Les appareils peuvent maintenant larguer (se débarrasser d') une partie ou tous les armements qu'ils transportent. Cet armement est perdu et ne peut attaquer d'unité ennemie. Ceci est généralement effectué par les appareils qui transportent un armement air-sol pour éviter des pénalités lors des duels aériens.

Séquence d'attaque des appareils

Lors de la phase appropriée d'un tour, les appareils peuvent dépenser des armements pour attaquer la Cible, des Sites ou des Bandits. La vitesse d'un pilote est utilisée pour déterminer le moment où son appareil attaque.

Les pilotes avec un facteur de vitesse « Fast » attaquent avant que les Sites et les Bandits le fassent.

Les pilotes avec un facteur de vitesse « Slow » attaquent après que les Sites et les Bandits l'ont fait.

Chaque appareil attaque individuellement et ne peut attaquer qu'une cible. Résolvez l'attaque effectuée par un appareil avant de déclarer une attaque avec un autre appareil.

Connaissance de la situation

Un pilote lent (« Slow ») peut se défausser de l'un de ses pions de Connaissance de la Situation lors de la phase d'attaque des pilotes rapides (« Fast ») de façon à pouvoir également attaquer lors de la phase « Fast » du tour. Le pilote peut toujours

attaquer durant la phase « Slow » du tour comme habituellement.

Un pilote rapide (« Fast ») peut se défausser de l'un de ses pions de Connaissance de la Situation lors de la phase d'attaque des pilotes lents (« Slow ») de façon à pouvoir également attaquer lors de la phase « Slow » du tour. Le pilote peut le faire même s'il a attaqué durant la phase « Fast » du tour.

Défausser un pion de Connaissance de la Situation n'affecte l'attaque du pilote que pour le tour en cours.

Un pilote ne peut utiliser ses pions de Connaissance de la Situation que pour **se** donner des attaques supplémentaires. Il ne peut pas les utiliser pour d'autres pilotes.

Défaussez le pion lorsque vous voulez que l'attaque supplémentaire ait lieu.

Retirez tous les pions de Connaissance de la Situation non utilisés par les pilotes à la fin de chaque mission.

Chef de patrouille

Contrairement aux autres pilotes, le chef de patrouille peut utiliser ses pions de Conscience de la Situation pour gagner lui-même des attaques supplémentaires ou les dépenser pour les autres pilotes participant à la mission.

Restrictions aux attaques

Un appareil est limité quant aux unités ennemies qu'il peut attaquer, selon sa position et son altitude actuelles et les armes qu'il transporte. A chaque tour, un pilote peut désigner un ennemi comme cible de son attaque :

Attaquer la carte Cible avec tout ou partie de ses pions d'arme air-sol pourvu qu'ils soient à portée de la cible et que l'appareil soit à la bonne altitude.

OU

Attaquer la carte Cible aux canons, si l'appareil se trouve à basse altitude et dans la zone centrale.

OU

Attaquer un Site avec tout ou partie de ses pions d'arme air-sol pourvu qu'ils soient à portée du Site et que l'appareil soit à la bonne altitude.

OU

Attaquer un Site aux canons, si l'appareil se trouve à basse altitude et dans la même zone que le Site.

OU

Attaquer un Bandit avec tout ou partie de ses pions d'arme air-air se trouvant à portée du Bandit.

OU

Attaquer un Bandit aux canons, si l'appareil se trouve dans la même zone que le Bandit.

Lorsqu'un appareil est prêt à attaquer, indiquez la cible de l'attaque et les armements utilisés ou si l'attaque sera effectuée aux canons. Résolvez l'attaque comme il est décrit dans la section appropriée ci-dessous.

Le nombre de dégâts nécessaire pour détruire une Cible est indiqué sur la carte Cible.

Exemple : vous devez infliger 7 dégâts pour détruire cette Cible.

Attaques air-air

Lorsque vous utilisez des armes air-air ou que vous attaquez un Bandit aux canons, vous pouvez infliger des dégâts à ce Bandit. Lancez un d10 pour chaque arme qui tire et reportez-vous au facteur d'attaque de l'arme. Si le résultat modifié du jet de dé est supérieur ou égal au facteur d'attaque, un dégât est infligé au Bandit. Retirez de l'appareil chaque pion d'arme ayant tiré. Un Bandit est détruit quand il subit 1 dégât.

Modificateurs

Ajoutez aux jets de dé l'actuel modificateur air-air (AtA) du pilote. L'actuel modificateur air-air est basé sur les points de stress actuels du pilote ainsi que sur d'autres modificateurs pouvant être en effet.

Certains Bandits possèdent également un modificateur sur leur pion.

Exemple : lorsque Hunter (qui est Vétéran) a entre 0 et 6 points de stress, il utilise ses statistiques « Okay ». Il est rapide (Fast), a une capacité de duel aérien de +1 et d'attaque au sol de +0. Quand il a entre 7 et 11 points de stress, il devient Secoué (Shaken). Il devient lent (Slow) avec une capacité de combat aérien de -2 et d'attaque au sol de +3. Quand il a 12 points de stress ou davantage, il est inapte au vol (Unfit).

Exemple : lorsque Hunter (qui est Vétéran) attaque un MiG-21 Bandit, il sera capable d'attaquer le Bandit avant que le Bandit ne l'attaque parce qu'il est rapide (Fast). Il pourra également ajouter +3 à son jet de dé (+1 pour sa capacité air-air et +2 pour le modificateur défensif du MiG, pour un total de +3).

Pénalité liée aux points de poids lors d'un duel aérien

La table qui suit indique la pénalité qu'un pilote subit lorsqu'il attaque ou effectue une suppression contre un Bandit situé à portée 0 et en étant chargé d'armements air-sol.

Points de poids air-sol	Pénalité air-air
2 ou moins	-0
3	-1
4	-2
5 ou plus	-3

Ces pénalités ne s'appliquent pas pour les attaques ou les suppressions effectuées à une portée supérieure ou égale à 1. Ne prenez pas en compte les points de poids des nacelles (Pods).

Résultats des combats aériens

Si un dégât est infligé, le Bandit visé est détruit et retiré de l'écran tactique. Replacez le pion du Bandit dans le récipient avec les autres pions. Retirez de l'appareil chaque pion d'arme utilisé, même si vous n'en avez pas eu besoin.

Exemple de combat aérien :

Hunter attaque un Mig-21 avec deux missiles air-air AIM-9. Je lance les missiles en les retirant de la carte Appareil et en lançant un dé à dix faces pour chaque pion (deux jets de dé). Je tente d'obtenir un résultat supérieur ou égal au facteur d'attaque situé en haut du pion. L'AIM-9 a un facteur d'attaque de 6. J'ajoute également au jet de dé la capacité air-air de mon pilote (+1) et le modificateur défensif du MiG-21 (+2). Le MiG-21 sera détruit si je le touche une fois. J'obtiens un 6 et un 2. Les modificateurs changent les jets de dés en 9 et 5. Le résultat « 9 » est supérieur ou égal au facteur d'attaque « 6 » de l'AIM-9. Le MiG-21 est détruit.

Attaques air-sol

Lorsque vous utilisez des armes air-sol pour attaquer la Cible ou un Site, vous pouvez infliger un ou plusieurs dégâts. Lancez un d10 pour chaque arme qui tire et reportez-vous au(x) facteur(s) d'attaque de l'arme.

Facteurs d'attaque

Si le résultat modifié au dé est égal au premier chiffre mais inférieur au second, un dégât est infligé.

Si le résultat modifié au dé est égal au second chiffre mais inférieur au troisième, deux dégâts sont infligés.

Si le résultat modifié au dé est égal au troisième chiffre mais inférieur au quatrième, trois dégâts sont infligés.

Si le résultat modifié au dé est supérieur ou égal au quatrième chiffre, quatre dégâts sont infligés.

Retirez de l'appareil chaque pion d'arme utilisé, même si vous n'en avez pas eu besoin. Note : tous les pions d'arme ne possèdent pas plusieurs facteurs d'attaque.

Exemples :

Lorsque vous utilisez un Mk. 82, si vous obtenez de 1 à 6, le tir échoue. Un résultat compris entre 7 et 9 inflige 1 dégât. Un résultat supérieur ou égal à 10 inflige 2 dégâts.

Lorsque vous utilisez un Mk. 84, si vous obtenez de 1 à 2, le tir échoue. Un résultat compris entre 3 et 4 inflige 1 dégât. Un résultat compris entre 5 et 7 inflige 2 dégâts. Un résultat supérieur ou égal à 8 inflige 3 dégâts.

Si vous attaquez la Cible ou un Site aux canons, l'appareil doit se trouver à basse altitude. Lancez un d10 pour les canons. Si le résultat du dé modifié est supérieur ou égal à 10, un dégât est infligé sur la Cible ou le Site.

Dommages aux Sites

Si un ou plusieurs dégâts sont infligés à un Site, ce Site est détruit et retiré de l'écran tactique. Replacez le pion du Site dans le récipient.

Certains Sites ont également un modificateur défensif sur leur pion.

Exemple : lorsque Hunter (qui est Vétéran) attaque un Site SA-8A, il sera capable d'attaquer le Site avant que le Site ne l'attaque parce qu'il est rapide (Fast). Il ajoutera +1 pour le modificateur défensif du Site.

Exemple : après avoir lâché un Mk. 84 sur un S-60, je lance un dé et obtiens un 7. Le S-60 est détruit, retiré de l'écran tactique et renvoyé dans le récipient.

Dommages à la cible

Utilisez les pions de dommage pour enregistrer les dégâts infligés à la Cible.

Exemple : après avoir lâché un Mk. 84 sur la Cible, je lance un dé et obtiens un 10. La cible subit 3 dégâts. Je place un pion de dommage « 3 » sur la carte Cible.

Une Cible est détruite si elle subit un nombre de dégâts supérieur ou égal au chiffre indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte Cible. Vous n'êtes pas obligé de détruire les Sites et les Bandits pour détruire la Cible.

Vous n'êtes pas obligé d'infliger des dégâts à une Cible qui ne possède pas de valeur de dégâts. La piste « Infra » de la carte de campagne, ainsi que d'autres effets du jeu, modifient le nombre de dégâts nécessaires pour détruire une carte Cible. Ne modifiez pas le nombre de dégâts nécessaires à la destruction d'une carte Cible qui n'a pas de valeur de dégâts.

Exemple : la Cible n°58 « Fighter Sweep » ne possède pas de valeur de dégâts. Indépendamment des effets, vous n'avez pas à infliger de dégât pour détruire la Cible. Dans le cas présent, vous avez juste besoin d'abattre les Bandits-objectifs.

Extension des dommages

Les dommages ne s'étendent jamais pour affecter d'autres cibles. Les dégâts supplémentaires infligés à un site ne se transportent pas pour affecter un autre Site ou la Cible. De même, les dégâts supplémentaires enregistrés contre la Cible n'affectent pas les Sites.

Attaques des Sites et des Bandits

Après que les appareils « Fast » ont attaqué, tous les Sites et les Bandits survivants attaquent. Un Site est limité quant aux appareils qu'il peut attaquer par l'altitude et l'éloignement des appareils du joueur. Un Bandit est limité quant aux appareils qu'il peut attaquer par son éloignement aux appareils du joueur.

Un Site ou un Bandit vise automatiquement l'appareil le plus proche. Si plus d'un appareil se trouvent à égale distance, déterminez aléatoirement lequel est attaqué.

Réactions des appareils

Après avoir déterminé la cible de l'attaque effectuée par un Site ou un Bandit, votre appareil peut réagir à cette attaque. Vous pouvez dans un premier temps tenter de contenir l'attaque (par suppression). Si vous choisissez de ne pas effectuez la suppression, ou si celle-ci échoue, vous pouvez tenter d'esquiver.

Suppression

Tout appareil peut effectuer une attaque de suppression sur le Site ou le Bandit. Spécifiez une attaque aux canons ou le(s) pion(s) d'arme à utiliser. Appliquez tous les modificateurs d'attaque aux jets de dé de suppression comme habituellement. Si le jet de dé de suppression indique qu'un dégât est infligé, l'attaque du Site ou du Bandit est annulée. Néanmoins, l'attaque de suppression n'inflige pas de dommage au Site ou au Bandit. Si la/les tentative(s) de suppression échoue(nt), l'appareil ne peut pas essayer de nouvelle suppression pour cette attaque, mais il

peut tenter une suppression pour les attaques ultérieures.

Exemple : Bison a été visé par un Site SA-10. Raider lâche un Mk. 82, touchant le SA-10. L'attaque du SA-10 contre Bison est annulée, mais le Site n'est pas détruit.

Esquive
L'appareil visé par une attaque peut choisir d'esquiver pour réduire les risques d'être touché. Lorsqu'un appareil choisit d'esquiver, placez 2 points de stress sur sa carte. Lorsque vous lancez le dé pour l'attaque du Site ou du Bandit, lancez deux dés et utilisez le résultat le bas.

Exemple : Hoss a été visé par un MiG-23. Il choisit d'esquiver et lance deux dés pour l'attaque du MiG. Les dés donnent un 10 et un 1. Hoss utilise le résultat « 1 » et est manqué par le MiG-23.

L'esquive peut être utilisée dans le cadre d'une attaque menée par un Site ou un Bandit alors que l'appareil est « Sur Cible » ou en réaction à une attaque d'un événement spécial lorsque des pions d'armes peuvent être dépensés pour réduire le nombre d'attaques de l'événement spécial.

Résolution des attaques

Lancez un d10 pour le pion de défense anti-aérienne et reportez-vous aux valeurs d'attaque du Site/Bandit pour résoudre l'attaque.

Si le résultat modifié du dé est inférieur au premier chiffre, il n'y a pas d'effet sur l'appareil du joueur.

Si le résultat modifié du dé est égal au premier chiffre mais inférieur au second chiffre, ajoutez 1 au niveau de stress actuel du pilote visé.

Si le résultat modifié du dé est égal au second chiffre mais inférieur au troisième chiffre, l'appareil visé est endommagé. Retirez tous les pions d'arme, de nacelle (pod) et de Conscience de la Situation, et infligez 2 points de stress au pilote. Si un appareil est endommagé une seconde fois, il est détruit.

Si le résultat modifié du dé est supérieur ou égal au troisième chiffre, l'appareil visé est détruit. Retirez l'appareil détruit de la mission. Effectuez un test de SAR (Search And Rescue / « Rechercher et secourir ») pour chaque appareil détruit durant la phase de vol de retour au bercail.

Exemple : Farm Boy a été visé par un Site Zu-23-4 situé dans sa zone. Farm Boy ne tente pas de suppression ni d'esquive. Je lance le dé une fois pour le Site. Si j'obtiens 1 ou moins, le tir contre Farmboy echoue et ce dernier ne subit pas d'effet néfaste. Si j'obtiens de 2 à 4, il subit 1 point de stress. Si j'obtiens de 5 à 7, il est endommagé. Si j'obtiens 8 ou plus, il est détruit.

Exemple : Scout vole à haute altitude dans la même zone qu'un S-60. Le S-60 ne peut viser qu'un appareil se trouvant à basse altitude. Scout ne peut pas être visé.

Mouvement des appareils

Durant cette phase, vous pouvez déplacer vos appareils depuis leur zone actuelle vers une zone adjacente.

Vous pouvez aussi changer l'altitude de vos appareils. Il y a deux niveaux d'altitude dans le jeu : haute et basse. Les niveaux d'altitude ont une incidence sur les armes que les appareils peuvent utiliser et sur les Sites pouvant les attaquer.

Exemple : je possède un A-6 à haute altitude dans la zone d'approche est. Il peut se déplacer vers l'une des zones suivantes : la zone centrale, les zones d'approche nord et sud, ou n'importe laquelle des trois zones de pré-approche est. Lorsque je déplace l'Intruder, il peut rester à haute altitude ou passer à basse altitude.

Vous pouvez quitter l'écran tactique et mettre fin à la phase « Sur Cible » de la mission lors de l'étape « Mouvement des Appareils » de n'importe quel tour. Si vous décidez de le faire, retirez alors tous vos appareils de l'écran. A la fin du tour 5, retirez tous vos appareils de l'écran.

Exemple : à la fin du tour 5, je n'ai pas détruit la Cible, mais je dois mettre fin à la phase « Sur Cible ». Je retire les pions Appareils de l'écran tactique.

Mouvement des Bandits

Les Bandits se déplacent après vos appareils. Chaque Bandit peut se déplacer d'une zone mais n'est pas obligé de se déplacer. Les Bandits

n’utilisent pas l’altitude. Utilisez les règles qui suivent pour déterminer si et où un Bandit se déplace :

S’il y a un ou plusieurs appareils à portée du Bandit, le Bandit ne se déplace pas.

Si aucun appareil ne se trouve à portée du Bandit, déplacez le Bandit d’une zone en direction de l’appareil le plus proche. Si plus d’un appareil se trouvent à égale distance, déterminez aléatoirement vers quel appareil se déplace le Bandit.

Exemple : durant la phase de mouvement des Bandits, un MiG-21 se trouve dans la zone centrale et Wolf dans la zone de pré-approche sud. Le MiG-21 se déplace dans la zone d’approche sud. Si j’avais un appareil à la fois dans les zones de pré-approche nord et sud, le MiG-21 se déplacerait aléatoirement dans l’une de ces deux zones. Si mon appareil se trouvait dans la zone d’approche nord ou sud, le MiG-21 ne se déplacerait pas, parce qu’il a une portée d’attaque de 1.

• Retour au Bercail

Carte Evénement « Retour au Bercail »

Tirez une carte Evénement et résolvez l’événement indiqué dans la section du bas.

Rechercher et Secourir (SAR)

Après avoir résolu l’événement « Retour au Bercail », vérifiez les résultats « Rechercher et Secourir », ou SAR (prononcer [sar]), pour tout appareil détruit alors qu’il se trouvait « Sur Cible », ou par des événements « Vers Cible » ou « Retour au Bercail ». Ceci est fait en lançant un dé, en en modifiant le résultat et en le comparant à la table ci-dessous. Lancez un dé, et modifiez le résultat comme indiqué ci-dessous, pour chaque pilote abattu.

Jet de dé modifié	**Résultat :**
9 ou plus	Récupération rapide : le pilote subit 3 points de stress en plus du stress infligé par la mission, et gagne 1 point d’expérience pour avoir participé à la mission comme habituellement.
de 6 à 8	Récupération sous le feu : le pilote subit 5 points de stress en plus du stress infligé par la mission, et gagne 1 point d’expérience pour avoir participé à la mission comme habituellement.
5 ou moins	Porté disparu : le pilote devient inapte (Unfit) pour le reste de la campagne sauf s’il est secouru par une carte Evénement. S’il est secouru, il revient en jeu avec 1 point d’expérience pour avoir participé à la mission comme habituellement et remet son stress à 3.

Le test de « SAR » est modifié comme suit :

• Soustrayez la pénalité liée aux points de poids correspondant à la Cible (indiquée sur la carte de la campagne). Cette pénalité n’est pas modifiée par l’option « Avantage : ravitailleur ».

• Ajoutez 1 au jet de dé pour chaque point de poids d’armes air-sol dépensé pour ce test par un appareil toujours en mission. Ce modificateur ne s’applique qu’à l’actuel test de SAR, pas pour tous les tests de SAR.

• Ajoutez 2 au jet de dé si l’appareil a été abattu lors de la phase « Vers Cible », ou 1 s’il a été abattu pendant le « Retour au Bercail ».

Exemple : lors de la mission, deux de mes trois pilotes ont été abattus. Bear a été abattu lors de la phase « Vers Cible », et Banzai a été abattu lors de la phase « Sur Cible ». Shifty est indemne et transporte encore quelques pions d’arme.

Je choisis de dépenser un Mk.83 (2 points de poids d’air-sol) provenant de Shifty pour le test SAR de Bear. De par sa localisation sur la carte de la campagne, la Cible avait un modificateur lié aux points de poids de -2. Je lance un dé et obtiens un 5. J’ajoute +2 au jet de dé pour le Mk.83 dépensé, +2 de plus parce que Bear a été abattu lors de la phase « Vers Cible » et -2 pour la pénalité liée aux points de poids de la Cible. Le résultat du test « Rechercher et Secourir » de Bear est 7. Il est récupéré sous le feu. Je place 5 points de stress de plus sur sa carte de pilote et le renvoie dans son escadrille.

Shifty ne possède plus de pions air-sol à utiliser pour Banzai. J'obtiens un 6 pour le test « Rechercher et Secourir » de Banzai. Je soustrais 2 pour la pénalité liée aux points de poids de la Cible. Banzai est porté disparu. Je retire sa carte de l'escadrille pour le reste de la campagne.

• Débriefing

Sous les informations du pilote, indiquez le nombre de points d'option spéciale que vous avez dépensés durant la mission et la quantité qu'il vous reste.

Sous la ligne des options spéciales, enregistrez le statut final de la Cible. Si la Cible a été détruite durant la mission, placez un « X » dans le statut de la Cible et inscrivez le nombre de points de victoire (VP) correspondant à la carte Cible (indiqués dans le coin inférieur droit de la carte Cible) sur la ligne « Victory Points ». Si la Cible n'a pas été détruite, placez un « O » dans le statut de la Cible et 0 (zéro) sur la ligne « Victory Points ».

Ajustement des pistes de la campagne

Si la Cible a été détruite, référez-vous à la carte Cible pour déterminer quelles pistes sont ajustées, et de combien de cases.

Déplacez, sur leur piste respective, les pions « Recon », « Intel » et « Infra » vers la droite, d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué sur la carte Cible. Un marqueur n'est jamais déplacé si cela recouvre la dernière case de la piste.

Exemple : si la Cible est détruite, déplacez le pion « Recon » d'une case vers la droite et le pion Infra de deux cases vers la droite.

Si la Cible n'a pas été détruite, n'ajustez pas les pistes de la carte de la campagne.

Statut de la Cible.

Si la Cible a été détruite durant la mission, mettez la carte Cible de côté jusqu'à la fin de la campagne. Si la Cible n'a pas été détruite, défaussez-la.

Issue de la campagne

Si cette mission était la dernière mission d'une campagne, découvrez le résultat de votre campagne en vous reportant à la carte de campagne. Comparez votre total de points de victoire aux chiffres indiqués sous la durée de la campagne à laquelle vous étiez en train de jouer.

Exemple : si vous jouez une campagne Libya 1984 courte et remportez 11 points de victoire au terme des quatre jours, vous avez mené une « Bonne » (Good) campagne.

Appareils détruits

Vous perdez 1 point de victoire pour chacun de vos appareils détruit durant la campagne.

Vous perdez 1 PV, 2 PV ou 3 PV supplémentaire lors d'une campagne courte, moyenne ou longue pour chacun de vos pilotes ayant subit un résultat « Porté disparu » (et qui n'a pas été retrouvé plus tard grâce à la carte Evénement « Search and Rescue »).

Stress, récupération et expérience des pilotes

Durant une mission, les pilotes qui effectuent cette mission se voient infliger des points de stress et gagnent des points d'expérience. Le nombre de points de stress qu'un pilote a subit modifie ses capacités. Le nombre de points d'expérience qu'un pilote a remporté détermine la promotion du pilote.

Ajouter le stress de la Cible

A l'issue d'une mission, chaque pilote ayant participé à cette mission subit aussi du stress en fonction de la zone de la carte de campagne dans laquelle se trouve la Cible.

Exemple : tous les pilotes ayant participé à une mission contre la cible n°44 (voir l'image) subissent 2 points de stress.

Récupération du stress par les pilotes

Après avoir déterminé le nombre de points de stress générés par la Cible, le total des points de stress pour un pilote est réduit par la valeur de calme (« Cool ») indiquée sur la carte du pilote. Ce chiffre a également été indiqué sur la feuille de marque au début de la campagne.

Quand un pilote ne participe pas à une mission, il récupère du stress à hauteur de sa valeur de calme plus 2.

Exemple : Hunter a engrangé 7 points de stress au cours des deux dernières missions. Il est secoué et ne participe pas à la mission en cours. Après la mission, il récupérera 1 point de stress par le biais de sa valeur de calme et 2 points de stress supplémentaires parce qu'il s'est reposé durant la journée plutôt que de participer à la mission. Au début de la prochaine journée, il n'aura plus que 4 points de stress et sera en mesure d'utiliser ses statistiques « Okay ».

Avantage : R&R (Repos et récréation)

Une fois après chaque mission, vous pouvez dépenser 9 points d'option spéciale pour retirer, à chaque pilote de votre escadrille, 2 points de stress plus la valeur de calme (« Cool ») de votre pilote.

Appareils endommagés

Les appareils endommagés sont automatiquement réparés et sont en mesure de participer à la mission suivante de façon normale. La seule limitation quant à leur disponibilité pour la mission suivante est le stress accumulé par le pilote.

Appareils détruits

Si le pilote est récupéré par SAR (« Rechercher et Secourir »), ajoutez à cette carte la quantité de stress indiquée. Le pilote rejoint l'escadrille et continue de façon normale.

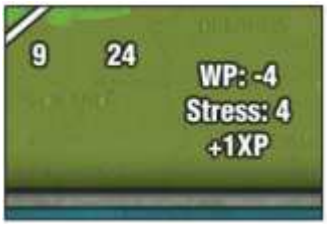
Si le résultat du SAR est « Missing In Action » (porté disparu), retirez le pilote de la campagne.

Enregistrer l'expérience et le stress des pilotes

Notez sur la feuille de marque, dans la colonne de la mission en cours, le nombre de points de stress actuel de chaque pilote.

Accordez à chaque pilote ayant participé à la mission 1 point d'expérience dans la colonne des XP gagnés de la feuille de marque, même s'il a été abattu. Si la Cible a été détruite durant la mission, chaque pilote ayant effectué cette mission gagne 1 point d'expérience supplémentaire. Vous pouvez également gagner de l'expérience grâce aux cartes Cible, à la portée de la Cible et aux cartes Evénements.

Bonus d'expérience pour une Cible à longue portée



Dans certaines campagnes, les Cibles situées dans la bande de portée la plus éloignée valent 1 point d'expérience bonus. De telles bandes de portées sont indiquées par un « +1XP » sur la carte de campagne.

Tous les pilotes qui effectuent une mission contre l'une de ces Cibles, et qui détruisent la Cible, gagnent 1 point d'expérience supplémentaire.

Exemple : vous effectuez une mission contre la Cible n°24 (voir l'image ci-dessus) et détruisez la Cible. Chaque pilote qui effectue la mission gagne 1 point d'expérience supplémentaire.

Promouvoir les pilotes

Après avoir calculé tout le stress engendré par la mission, contrôlez la promotion des pilotes. Si le total des points d'expérience d'un pilote est supérieur ou égal à sa valeur de promotion, celui-ci est promu. La promotion consiste à remplacer la carte du pilote par celle ayant le niveau d'expérience le plus élevé suivant et à noter son nouveau niveau d'expérience sur la feuille de marque. Les pilotes sont promus : de Nouveau (Newbie) à Bleu (Green), de Bleu à Moyen (Average), de Moyen à Expérimenté (Skilled), d'Expérimenté à Vétéran (Veteran) et de Vétéran à As (Ace).

Exemple : Hunter vient d'accomplir une mission avec succès. Il a remporté deux points

d'expérience supplémentaires, montant son nouveau total à 12. Il passe de Vétéran à As.

Si un pilote est promu, revérifiez son total de points de stress pour déterminer s'il est Ok, Secoué ou Inapte. Vérifiez également si sa valeur de calme a changé et, le cas échéant, inscrivez sa nouvelle valeur sur la feuille de marque

Une fois qu'un pilote est promu, il perd les points d'expérience qui lui ont fait gagner la promotion. Enregistrez sur la feuille de marque la nouvelle quantité de points d'expérience qu'il doit gagner pour atteindre le prochain niveau d'expérience.

Exemple : Banzai, un Nouveau, vient juste de rentrer de mission. Il a gagné 2 points d'expérience, amenant son total à 5 points d'expérience. Il est promu Bleu.

Exemple : si les 2 points d'expérience gagnés par Banzai lui donnent un total de 6 points d'expérience, il est promu Bleu (utilisant 5 de ces points d'expérience) et possède 1 point d'expérience en vue de sa promotion à Moyen.

• Règles optionnelles

Au début d'une campagne, décidez quelles règles optionnelles vous voulez utiliser et inscrivez-les dans la section « Notes » de la feuille de marque.

Missions de nuit

Certaines cartes présentent la Cible en vision de nuit (2, 3, 14, 15, 19, 24, 25, 26, 27, 38, 39, 40, 41, 42, 47, 48, 49, 50, 51). Vous pouvez choisir d'effectuer chacune de ces missions de « nuit ». Si vous les effectuez de « jour », exécutez-les comme habituellement.

Prenez cette décision durant la phase d'armement de vos appareils. Si vous choisissez d'effectuez une mission de nuit, utilisez les règles qui suivent.

N'utilisez pas la séquence de tour habituelle pour chacun des tours passé « Sur Cible » (pilotes rapides, défenses ennemies, pilotes lents). Au début de chaque tour « Sur Cible », tirez aléatoirement l'un des quatre pions « Fast », « Slow », « Bandits » et « Sites » pour déterminer quel appareil ou quel ennemi va agir. Tous vos pilotes lents agissent lorsque vous piochez le pion « Slow », tous les Sites agissent lorsque vous tirez le pion « Sites » ; etc. Une fois que vous avez résolu toutes les attaques, piochez le pion suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre pions aient été piochés pour le tour.

Tous les pilotes effectuant la mission subissent 1 point de stress au début de la mission.

Si vous détruisez la Cible, vous gagnez un nombre de points d'option spéciale égal au nombre d'appareils spécifié par la carte Cible.

Exemple : si vous détruisez la carte n°14, vous recevez 3 points d'option spéciale.

Il n'y a pas de coût en points d'option spéciale pour être capable d'effectuer une mission de nuit, tant pour les campagnes courtes que moyennes ou longues.

Note : effectuer une mission de nuit n'a pas d'autre effet. Chaque pilote peut toujours effectuer une seule mission par journée de campagne, les règles pour les cibles secondaires s'appliquent toujours comme habituellement, etc.

Faire voler 1 appareil en plus ou en moins

Vous pouvez prendre un appareil de plus que ce qui est spécifié par la carte Cible, mais vous perdez alors 1 point de victoire. Si vous prenez un appareil de moins que ce qui est spécifié par la carte Cible et que vous détruisez la Cible, vous gagnez un point de victoire supplémentaire. Si vous choisissez cette option, payez 3, 6 ou 9 points d'option spéciale pour une campagne courte, moyenne ou longue.

Sélection aléatoire de l'escadrille

Plutôt que de choisir vos pilotes, désignez-les aléatoirement. Placez tous les pions des appareils sélectionnables (d'après leurs années de mise en service) dans un récipient. Piochez aléatoirement le nombre approprié de pions. Avant de piocher, assignez à chaque pion qui va être tiré un niveau de compétence. Payez et/ou gagnez des points d'option spéciale pour les appareils piochés, comme habituellement. Si vous utilisez cette option, gagnez 6, 12 ou 18 points d'option

spéciale pour une campagne courte, moyenne ou longue. Si vous parvenez à moins de 0 point d'option spéciale, remettez les pions d'appareil et recommencez le tirage.

Exemple : je prépare mon escadrille de la Navy pour une campagne courte Iraq 1991. Je place tous les appareils de la Navy pouvant voler en 1991 dans un récipient. Je pioche un pion qui sera mon pilote « Newbie ». Je pioche ensuite deux pions supplémentaires pour mes pilotes « Green », etc.

Difficulté de la campagne

A la base, la campagne est de difficulté moyenne. Vous pouvez ajuster la difficulté en sélectionnant des désavantages ou des avantages. Enregistrez la difficulté ainsi que les ajustements choisis pour la campagne.

Difficulté	Ajustements
As	Sélectionnez 3 désavantages
Vétéran	Sélectionnez 2 désavantages
Expérimenté	Sélectionnez 1 désavantage
Moyen	Pas d'ajustement
Bleu	Sélectionnez 1 avantage
Nouveau	Sélectionnez 2 avantages

Désavantages

Stress supplémentaire : les pilotes subissent 1 point de stress supplémentaire lorsqu'ils effectuent une mission.

Sites/Bandits améliorés : ajoutez 1 aux jets de dé des Sites et des Bandits.

Sites/Bandits supplémentaires : placez un pion de Site supplémentaire lorsque vous placez des Sites dans la zone centrale et tirez un pion de Bandit supplémentaire lorsque vous déterminez les Bandits de la zone centrale.

Options spéciales réduites : commencez avec moins de points d'option spéciale. Campagnes courte = -6, moyenne = -15 et longue = -24.

Avantages

Moins de stress : les pilotes subissent 1 point de stress en moins lorsqu'ils effectuent une mission.

Sites/Bandits dégradés : soustrayez 1 aux jets de dé des Sites et des Bandits.

Moins de Sites/Bandits : placez un pion de Site en moins lorsque vous placez des Sites dans la zone centrale et tirez un pion de Bandit en moins lorsque vous déterminez les Bandits de la zone centrale.

Options spéciales accrues : commencez avec plus de points d'option spéciale. Campagnes courte = +6, moyenne = +15 et longue = +24.

Attaques/Suppressions très stressantes

Avant qu'un pilote effectue une attaque ou une suppression au cours du tour, vous pouvez décider de bénéficier de +1 à tous ses jets de dé d'attaque ou de suppression pour le tour. Le pilote subit 1 point de stress à chaque tour où cette option est utilisée. Un pilote ne peut faire cela qu'une fois par tour. Si vous sélectionnez cette option, payez 3, 6 ou 9 points d'option spéciale pour une campagne courte, moyenne ou longue.

Campagnes des Marines avec porte-avions longs

Les Marines employaient également des escadrilles d'avions d'attaque depuis des porte-avions longs. Utilisez les règles suivantes pour commander l'une de ces escadrilles.

Utilisez la méthode de sélection des cartes Cible pour les Marines, les bandes de portée et les règles de « sécurisation » habituelles.

Ne sélectionnez pas d'AV-8B Harrier II.

Soustrayez 1 au nombre d'appareils assignés à chaque carte Cible.

Exemple : vous pouvez normalement désigner trois appareils pour attaquer la carte Cible n°58, mais quand vous utilisez cette option vous ne pouvez plus en désigner que deux.

Si vous choisissez cette option, payez 3, 6 ou 9 points d'option spéciale pour une campagne courte, moyenne ou longue.

Remplacement des pilotes

A chaque fois que l'un de vos pilotes subit un résultat « Missing in Action / Porté Disparu »,

vous pouvez effectuez une tentative de remplacement de ce pilote lors de la phase d'assignation des pilotes d'une prochaine mission. Choisissez aléatoirement un pilote (qui n'est pas dans votre escadrille) volant sur le même type d'appareil que le pilote disparu. S'il n'y a pas de pilote restant pour ce type d'appareil, vous ne pouvez pas recevoir de remplacement. Lancez le dé pour déterminer le niveau d'aptitude et le coût en points d'option spéciale du remplacement du pilote. Après avoir pris connaissance du résultat du jet de dé, vous pouvez choisir d'accepter ou de décliner le remplacement. Si vous acceptez, ajoutez le pilote à votre escadrille et payez son coût en points d'option spéciale. Si vous déclinez, vous ne pouvez pas relancer le dé pour ce pilote disparu lors d'une prochaine mission. Si le pilote disparu est récupéré plus tard, choisissez lequel des deux pilotes vous gardez et retirez l'autre de la campagne.

Jet de dé	Niveau d'aptitude	Coût en points d'option spéciale
1	Nouveau/Newbie	0
2-4	Bleu/Green	1
5-7	Moyen/Average	4
8-9	Expérimenté/Skilled	7
10	Vétéran/Veteran	10

Endommager les Cibles

Si vous infligez au moins la moitié des dégâts nécessaires à la destruction d'une Cible, mais moins que le nombre de dégâts nécessaires pour la détruire, vous endommagez la Cible. Notez sur votre feuille de marque le nombre de dégâts que vous avez infligés à la Cible. Vous marquez la moitié des points de victoire de la Cible, arrondie à l'entier inférieur. Si vous êtes amené, ultérieurement, à mélanger de nouveau le paquet Cible et que vous tirez la Cible, celle-ci commence avec le nombre de dégâts que vous lui avez précédemment infligés. Ne défaussez pas les Cibles avec l'attribut « Improvement », elles restent sélectionnables. Si vous détruisez ensuite la Cible, vous gagnez la moitié des points de victoire de la cible, arrondie à l'entier supérieur, et appliquez les ajustements normaux sur les pistes Intel, Infra et Recon. Si vous sélectionnez cette option, payez 3, 6 ou 9 points d'option spéciale pour une campagne courte, moyenne ou longue.

• Crédits

Conception du jeu : Dan Verssen
Développement du jeu : Holly Verssen
Suggestions et idées : Dave Schueler, Chris Fawcett
Graphismes : Wan Chui
Révisions de la règle : Hans Korting, Christoph Haeberling
Traduction française : Arnauld Della Siega

• Appareils et armement

Appareils

A-6 Intruder :
Un appareil biplace qui a connu son baptême du feu dans le ciel du Vietnam. L'A-6 reste le principal avion d'attaque de la Navy avant d'être remplacé par le Hornet.

Règle spéciale : les A-6 ne possèdent pas de canon interne et ne peuvent pas emporter d'armement air-air.

A-7 Corsair II :
Un autre appareil ayant connu son baptême du feu lors de la Guerre du Vietnam. L'A-7 a été conçu pour être un avion d'attaque manœuvrable avec également une capacité de combat aérien limitée. Sa dernière mission a lieu au dessus de l'Irak, pendant l'opération Tempête du Désert.

Règles spéciales : vous gagnez 4, 8 ou 12 points d'option spéciale pour chaque A-7 que vous sélectionnez pour une campagne courte, moyenne ou longue. Vous ne pouvez pas armer un A-7 avec plus de deux AIM-9.

AV-8B Harrier II :
Le Harrier est employé par le Corps des Marines. Egalement connu sous le nom d'« Harrier à décollage vertical », il est capable de décoller et de d'atterrir verticalement. Ceci en fait le choix parfait pour opérer depuis le pont court des navires d'assaut amphibie des Marines. Ces appareils sont bien adaptés à la fois pour les combats air-sol et les duels aériens.

Règles spéciales : les Harriers qui volent à basse altitude sont considérés comme volant à ras de terre (au niveau de la cime des arbres). Les Harriers à basse altitude traitent les résultats « Endommagé » causés par les Sites ou les Bandits comme s'il s'agissait de résultats « Stress ». Cette règle n'a pas d'effet sur les cartes d'événement spécial. Vous gagnez 4, 8 ou 12 points d'option spéciale pour chaque AV-8B que vous sélectionnez pour une campagne courte, moyenne ou longue.

Exemple : normalement, un SA-11 inflige au pilote un point de stress sur un résultat 2, 3, 4 ou 5, endommage l'appareil sur un résultat de 6 ou 7, ou le détruit sur un résultat de 8, 9 ou 10. Si le Sa-11 attaque un Harrier situé à basse altitude, il infligera un point de stress sur un résultat de 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 ou détruira l'appareil sur un résultat de 8, 9 ou 10.

E-2C Hawkeye :
Un appareil avec plusieurs membres d'équipage. Le Hawkeye a lui aussi été mis en service durant la Guerre du Vietnam. Il est encore actuellement les yeux et les oreilles à longue distance de la flotte, et le restera pour quelques temps.

Règles spéciales : l'E-2C ne peut pas transporter de pions d'armement et ne possède pas de canon interne.

Certaines cartes de Hawkeye indiquent un jet de dé pour ignorer un événement spécial. Si vous piochez une carte d'événement spécial que vous aimeriez ignorez et qu'un Hawkeye participe à la mission, lancez un dé. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal au chiffre spécifié, ignorez l'événement. Les E-2C ont la capacité de dépenser leurs pions de Conscience de la Situation pour d'autres appareils participant à la mission, même si l'E-2C n'est pas le chef de patrouille.

Certaines cartes de Hawkeye donneront également aux autres appareils un bonus à leurs jets de dé air-air et/ou air-sol. Lorsque vous ajoutez un Hawkeye à une mission, il ne compte pas dans le nombre des appareils pouvant être envoyés en mission.

EA-6B Prowler :
Un appareil biplace. L'EA-6B est une évolution de l'EA-6A, qui est lui-même issu de l'A-6. Le Prowler est chargé de brouiller les radars et les systèmes de détection ennemis de façon à protéger les avions d'attaque.

Règles spéciales : soustrayez 1 à tous les jets de dé ennemis visant vos appareils (y compris le Prowler) situés dans la même zone que le Prowler. De plus, soustrayez également 1 (pour un total de -2) aux jets de dé ennemis visant le Prowler lui-même. Ces soustractions sont faites pour les attaques effectuées par les Sites ou les Bandits lorsque vous vous trouvez « Sur Cible », ou en réaction à une attaque d'un événement spécial lorsque des pions d'arme peuvent être dépensés pour réduire le nombre d'attaques d'un événement spécial. Le Prowler n'utilise pas les points de poids, il transporte toujours quatre AGM-88. Armez-le avec moins d'AGM-88 si vous êtes à court de pions AGM-88. Le Prowler ne possède pas de canon interne et ne peut pas transporter d'armement air-air.

F-14 Tomcat :
Un appareil biplace. Le Tomcat a été conçu comme lance-missiles longue portée pour abattre les bombardiers soviétiques durant la Guerre Froide. Le F-14 est le seul appareil à transporter le missile AIM-54 Phoenix.

Règles spéciales : le F-14 peut transporter les pions d'arme air-sol indiqués sur sa carte, mais il ne peut pas en transporter pour plus de quatre points de poids. Le F-14 ne peut pas transporter plus de six missiles AIM-54 Phoenix.

F/A-18C Hornet :
Le Hornet était le premier appareil multi-rôle engagé par l'US Navy depuis le retrait du F-4 Phantom. Le F/A-18 transporte une grande variété d'armes air-air et air-sol. De plus, ses pilotes sont capables de permuter rapidement entre les modes air-air et air-sol, ce qui améliore grandement sa flexibilité.

F/A-18E Hornet :
La version E du Hornet a été développée pour accroitre sa capacité air-sol déjà formidable. Surnommés « Super Hornet », ces appareils peuvent transporter des charges encore plus lourdes.

Règle spéciale : vous devez payer 2, 4 ou 6 points d'option spéciale pour chaque F/A-18E que vous sélectionnez pour une campagne courte, moyenne ou longue.

F/A-18F Hornet :
Un appareil biplace. La version F est basée sur la cellule du F/A-18E Super Hornet et y ajoute un second cockpit. Cette version du Hornet est orientée vers des missions air-sol. Dans le jargon de la Navy, les FA/18 E et F sont appelées « Rhino » pour éviter une confusion avec les modèles C des Hornets qui sont plus anciens.

Règle spéciale : vous devez payer 3, 6 ou 9 points d'option spéciale pour chaque F/A-18F que vous sélectionnez pour une campagne courte, moyenne ou longue.

EA-18G Hornet
Un appareil biplace. Le modèle G est une version spécialisée du F/A-18F. Il remplace les Prowler EA-6B de la Navy et reprend le rôle de brouilleur de radars et des systèmes de détection ennemis. En défense, il transporte des AIM-120, mais est habituellement chargé pour attaquer et effectuer des suppressions sur les sites terrestres ennemis. Parmi ses surnoms on trouve « Growler » (*littéralement « grogneur »*) et « Grizzli ».

Règles spéciales : soustrayez 1 à tous les jets de dé ennemis visant vos appareils (y compris l'EA-18G) situés dans la même zone que l'EA-18G. De plus, soustrayez également 1 (pour un total de -2) aux jets de dé ennemis visant l'EA-18G lui-même. Ces soustractions sont faites pour les attaques effectuées par les Sites ou les Bandits lorsque vous vous trouvez « Sur Cible », ou en réaction à une attaque d'un événement spécial lorsque des pions d'arme peuvent être dépensés pour réduire le nombre d'attaques d'un événement spécial. L'EA-18G ne possède pas de canon interne. Vous devez payer 2, 4 ou 6 points d'option spéciale pour chaque EA-18G que vous sélectionnez pour une campagne courte, moyenne ou longue.

F-35B/C Lightning II :
Le F-35B/C est la première génération de chasseurs furtifs de la Navy. Ces appareils sont très compétents aussi bien dans les rôles air-air qu'air-sol.

Règles spéciales : les Bandits et les Sites ennemis ignorent (ne se déplacent pas vers / n'attaquent pas) les F-35B/C situés à une portée de 1 ou plus. Chaque carte de F-35B/C possède un facteur de furtivité (Stealth). Lancez un dé de furtivité pour les attaques de Site ou de Bandit quand un F-35B/C se trouve « Sur Cible » ou en réaction à une attaque d'un événement spécial lorsque des pions d'arme peuvent être dépensés pour réduire le nombre d'attaques d'un événement spécial. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à la valeur de furtivité, vous annulez l'attaque ennemie. Lancez un dé pour la furtivité avant de le faire pour la suppression ou l'esquive. Vous devez payer 3, 6 ou 9 points d'option spéciale pour chaque F-35B/C que vous sélectionnez pour une campagne courte, moyenne ou longue.

Pions d'armement

Missiles air-air

AIM-7 Sparrow : à partir de la Guerre du Vietnam, le Sparrow a été le principal missile air-air radioguidé de l'US Navy. Pour lancer un AIM-7, l'appareil « peint » le bandit avec l'énergie de son radar. Le Sparrow engage ensuite la cible en se dirigeant vers l'énergie du radar que celle-ci réfléchit. Lorsqu'un pilote lance un Sparrow, il utilise le signal radio « Fox One ! » pour avertir les pilotes amis.

AIM-9 Sidewinder : le Sidewinder a été utilisé par les appareils américains depuis les années cinquante. C'est un missile infrarouge qui se dirige vers la chaleur produite par l'échappement du moteur des jets. Un pilote annonce le lancement d'un Sidewinder par le signal radio « Fox Two ! ».

AIM-54 Phoenix : le Phoenix a été conçu pour engager les bombardiers soviétiques avant qu'ils puissent lancer des missiles de croisière contre le porte-avions et sa *task force*. L'appareil doit d'abord désigner la cible avec son radar mais, contrairement au Sparrow, l'AIM-54 possède son propre radar et peut se guider tout seul vers la cible. Un pilote déclare le lancement d'un Phoenix par le signal radio « Fox Three ! ».

Règles spéciales : les AIM-54 ne peuvent être transportés que par des F-14 Tomcat. Vous pouvez tirer des missiles Phoenix tant pendant l'étape « Attaque des missiles Phoenix » de la phase « Vol vers Cible » que durant les tours « Sur Cible ». Lors de l'étape « Attaque des missiles Phoenix », chaque missile Phoenix peut viser un Bandit différent. Désignez toutes les cibles avant de commencer à lancer les dés.

AIM-120 AMRAAM : l'AMRAAM (prononcez [am ram]) est semblable au missile Phoenix dans la mesure où il peut se guider lui-même vers la cible. L'AIM-120 est cependant plus agile que l'AIM-54 et peut être utilisé avec efficacité dans les combats à courte portée. Il porte le surnom de « Slammer ». Comme pour le Phoenix, un pilote déclare le lancement d'un AMRAAM avec le signal radio « Fox Three ! ».

Règles spéciales : les AMRAAM possèdent la caractéristique « Indépendant », mais ne peuvent pas l'utiliser pour viser un Bandit à portée 0 ou 1. Pour pouvoir être attaqué à portée 0 ou 1, un Bandit doit être la cible déclarée de votre pilote.

Exemple : votre F/A-18E se trouve dans la zone de pré-approche sud et désigne un MiG-21 de la zone d'approche sud pour son attaque. Il tire un AIM-9 contre le MiG-21. En même temps, il peut tirer certains des AIM-120 qu'il transporte. Vous pourriez en tirer un contre le MiG-21, un contre le Bandit de la zone d'approche nord et un contre le Bandit de la zone centrale. Vous ne pourriez pas en tirer un contre le MiG-23 de la zone d'approche sud parce qu'il ne se trouve qu'à portée 1 et ne constitue pas sa cible déclarée.

Armes air-sol (AtG weapons)

Mk. 20 Rockeye : le Rockeye est une évolution des CBU (unités de bombes à fragmentation) de l'époque Vietnam. Lorsque la bombe approche du sol, l'enveloppe extérieure s'ouvre en se cassant, projetant des centaines de petites bombes de la taille d'une grenade à main au-dessus d'une zone de la taille d'un terrain de football.

Règles spéciales : si vous utilisez des Rockeyes pour attaquer une Cible légère (« Soft ») ou un Site, ajoutez 5 à ce jet d'attaque. Les Rockeyes sont immunisés contre la restriction « Dispersé » qui limite les dégâts infligés à un seul par pion.

Mk. 82 Iron Bomb : cette catégorie représente une large variété d'armes d'attaque au sol à courte portée d'un poids d'environ 250 kilos. Ces armes ne sont pas guidées et trouvent leurs origines dans les bombes transportées par les avions de la Seconde Guerre Mondiale.

Mk. 83 Iron Bomb : ces armes sont une version plus lourde des Mk. 82. Chacune pèse 500 kilos.

Mk. 84 : ces armes sont une version encore plus lourde des Mk. 82. Chacune pèse 1000 kilos.

AGM-62 Walleye : les AGM-62 ont d'abord été utilisés lors de la Guerre du Vietnam. Les Walleyes sont guidés vers la cible par l'appareil l'ayant tiré grâce à l'utilisation d'une caméra de télévision située dans le nez de l'arme. Le AGM-62 est une bombe porteuse. Une fois lancé, il peut planer sur plusieurs kilomètres.

AGM-65 Maverick : le Maverick est un missile de haute précision mû par fusée, que la Navy a en stock depuis les années 70 en remplacement du AGM-12 Bullpup. L'arme peut être équipée de plusieurs types de têtes chercheuses différents, utilisant la télévision, les infrarouges ou le laser.

Règles spéciales : si vous utilisez l'AGM-65 pour attaquer une Cible de type Véhicule, ajoutez 3 à son jet d'attaque. Les Maverick sont immunisés contre la restriction « Dispersé » qui limite les dégâts infligés à un seul par pion.

AGM-84 Harpoon : le Harpoon est entré en service en 1979 en tant que première arme anti-navires à distance transportée par les appareils de la Navy. En 1991, le système de l'AGM-84 a été amélioré pour inclure la variante SLAM (Stand-off Land Attack System) capable d'attaquer les cibles terrestres.

AGM-88 HARM : le HARM (High Speed Anti-Radiation Missile) est utilisé exclusivement pour engager les systèmes radars ennemis. Une fois lancé, il verrouille la source des émissions radars ennemis, se dirige vers elle et détruit les composants du radar émettant de l'énergie.

Règles spéciales : les AGM-88 ne peuvent être tirés que contre des Sites ayant l'inscription « R » dans le coin supérieur gauche. Ils peuvent également être utilisés lorsqu'il vous est demandé de défausser des pions air-sol, à cause d'une carte

Evénement ou pour modifier un jet de SAR (« Rechercher et Secourir »).

AGM-130 : l'AGM-130 est une roquette de haute précision montée sur une bombe de 1000 kilos. C'est une excellente arme longue portée lorsqu'il s'agit d'attaquer des cibles renforcées. Cette arme est devenue opérationnelle au milieu des années 90.

AGM-154 JSOW : l'AGM-154 JSOW (Joint Stand-Off Weapon) a été développé comme arme longue portée pour engager les défenses aériennes ennemies depuis une distance de sécurité. Une fois le missile arrivé jusqu'à la cible, son enveloppe se détache pour répandre des petites bombes au-dessus de la zone prise pour cible.

Règles spéciales : l'AGM-154 a une portée de 3 lorsqu'il est tiré à haute altitude, et une portée de 1 lorsqu'il est tiré à basse altitude. Si vous utilisez des AGM-154 pour attaquer une Cible légère (Soft) ou un Site, ajoutez 3 à leur jet d'attaque. Les JSOW sont immunisés contre la restriction « Dispersé » qui limite les dégâts infligés à un seul par pion.

GBU-10 : le GBU-10 est une version guidée par laser de la bombe Mk.84 de 1000 kilos. Le GBU (Guided Bomb Unit) ajoute une tête chercheuse laser et des ailerons d'orientation pour convertir la bombe non guidée en arme de précision. Le système Paveway original est entré en service en 1968.

GBU-16 : le GBU-16 est basé sur le Mk.83 de 500 kilos.

GBU-12 : le GBU-12 est basé sur le Mk. 82 de 250 kilos.

GBU-31 JDAM : le JDAM (Joint Direct Attack Munition) représente la dernière génération d'armes intelligentes engagées par les forces militaires américaines. Le GBU-31 est un équipement attaché à une bombe Mk.84 de 1000 kilos. Il utilisait initialement un système GPS pour se diriger vers une cible fixe (immobile). Plus tard, une possibilité de guidée laser à été ajoutée pour lui permettre d'attaquer les cibles mobiles.

GBU-32 JDAM : le GBU-32 est basé sur le Mk.83 de 500 kilos.

GBU-38 JDAM : le GBU-38 est basé sur le Mk.82 de 250 kilos.

Règles spéciales : ces règles s'appliquent à toutes les armes JDAM. Contrairement aux autres armes spéciales, les JDAM n'ont pas un coût en points d'option spéciale par pion. Les JDAM coûtent toujours 12 points d'option spéciale par mission. Si vous payez les 12 points d'option spéciale, vous pouvez transporter autant de JDAM qu'il peut en être chargé sur votre appareil pour cette mission. De 1999 à 2008, les JDAM ne peuvent viser que des Cibles fixes (Fixed) et les Sites de Cibles fixes. Les JDAM ont une portée de 1 lorsqu'ils sont largués à haute altitude et une portée de 0 s'ils sont largués à basse altitude. Les JDAM ont la caractéristique « Indépendant ».

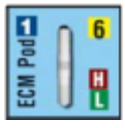
Exemple : votre F/A-18C se trouve à haute altitude dans la zone centrale et désigne la Cible pour son attaque. Il largue les quatre GBU-38 qu'il transporte. Vous pouvez bénéficier de deux attaques contre la Cible, d'une attaque contre un Site de la zone centrale et d'une attaque contre un Site de la zone d'approche.

Roquettes : chaque pion de roquettes représente un tube contenant plusieurs roquettes. Les roquettes trouvent leur origine dans les paniers de roquettes que transportaient les chasseurs bombardiers durant la Seconde Guerre Mondiale.

Règle spéciale : si vous utilisez des roquettes pour effectuer une suppression contre l'attaque d'un Site, ajoutez 3 au jet de suppression.

Nacelles (Pods)

Les nacelles ne sont pas consommées comme les autres armes. Elles restent avec l'appareil tout au long du combat et sont toujours effectives.



Nacelle ECM : il s'agit d'une nacelle de contremesures électroniques utilisée pour défendre l'appareil des attaques ennemies.

Règles spéciales : à chaque fois que l'appareil est attaqué par un Site ou un Bandit, ou en réaction à

une attaque d’un événement spécial lorsque des pions d’arme peuvent être dépensés pour réduire le nombre d’attaques de l’événement spécial, lancez un dé pour la nacelle ECM avant de tenter une suppression ou une esquive. Sur un résultat de 6 ou plus, l’attaque est annulée. Un pilote dont l’appareil est équipé d’une nacelle ECM ne subit qu’un point de stress lorsqu’il effectue une esquive (au lieu de 2). Chaque appareil ne peut transporter qu’une seule nacelle ECM.

Canons inhérents

En plus des pions d’armement dont vous les armez, plusieurs appareils sont équipés de canons :

Dans un combat air-sol, les canons peuvent être utilisés pour attaquer la Cibles ou les Sites situés dans la même zone que l’appareil. L’appareil doit se trouver à basse altitude. Une attaque réussie infligera 1 dégât. Utilisez la capacité air-sol (AtG) du pilote pour modifier l’attaque. Dans un combat air-air, les canons peuvent être utilisés pour attaquer des Bandits situés dans la même zone que l’appareil. Lorsque vous attaquez un Bandit, l’appareil peut se trouver à basse ou à haute altitude. Utilisez la capacité air-air (AtA) du pilote pour modifier l’attaque.

• Exemple de mission

J'ai décidé de jouer la campagne d'introduction Iraq 1991 en version courte. Le premier choix qui s'offre à moi est de choisir d'intégrer l'US Navy ou le Marine Corps. Je choisis la Navy. Je commence par choisir mes huit pilotes. En 1991, je peux choisir parmi le F/A-18C, F-14, A-7, A-6, EA-6B et l'E-2C. Voici ma sélection :

F-14	Nouveau	Kermit
A-7	Bleu	Pluto
A-6	Bleu	Bug
F/A-18C	Moyen	Banzai
F/A-18C	Moyen	Wedge
F-14	Moyen	Teflon
A-6	Moyen	Dingo
F/A-18C	Expérimenté	Blackhawk

La campagne me donne 22 points d'option spéciale. J'en gagne 4 de plus pour avoir pris un A-7 dans mon escadrille (total 26). J'en dépense 6 pour bénéficier de l'avantage « Promotion de pilote » qui me permet de passer Kermit à « Bleu », et j'achète l'option « Cible Endommagée » pour 3 points. Il me reste 17 points d'option spéciale pour commencer la campagne.

Préparation de la campagne

Me référant à la carte de campagne, je retire tous les pions de Site SA-15 et je sépare les cartes Cible Iraq 1991.

Préparation de la mission

Je peux piocher jusqu'à 3 cartes Cible pour ma première mission. Je les pioche une par une. Je tire la Cible n°31 - Usine d'armes. Pas terrible, il s'agit d'une énorme mission avec 7 avions et l'ennemi gagne l'attribut « Improvement/Amélioration » jusqu'à ce que je le détruise. Je repioche une carte et tire la carte Cible n°1 - Aérodrome mineur. Un autre attribut « Amélioration » ! L'ennemi obtient également +1 à la valeur « Nombre de Bandits en Zone Centrale » de ses cartes Cible.

Je décide d'arrêter de piocher des cibles et d'attaquer l'aérodrome mineur.

Puis, je détermine les Sites présents. Il y aura 1 Site dans chaque zone d'approche et 2 Sites dans la zone centrale. Je pioche les pions de Site suivants :

Nord : SA-6
Sud : SA-8B
Est : SA-7
Ouest: SA-2
Centre : SA-10 et M1939

Je choisis 4 appareils pour participer à cette mission. Chaque appareil a une pénalité de -1 point de poids à cause de la localisation de la Cible sur la carte de campagne.

J'arme mes appareils comme suit :

Teflon : AIM-54, AIM-54, AIM-7, AIM-7, AIM-9, AIM-9, AIM-9
Banzai : AIM-7, AGM-88, AGM-88, Mk.20, Mk.82, Mk.83
Pluto : AIM-9, AGM-88, Roquettes, Mk.84
Blackhawk : AIM-7, AIM-7, ECM Pod, Mk.83, Mk.83

J'enregistre sur ma feuille de marque les 2 points d'option spéciale dépensés pour les AIM-54.

Chef de patrouille

Blackhawk est, parmi mes pilotes participant à la mission, celui avec le niveau de compétence le plus élevé. Il est donc mon chef de patrouille.

Je place les pions de Conscience de la Situation sur mes cartes d'appareil. Blackhawk en reçoit 2 et Teflon 1.

Mes appareils sont maintenant prêts à décoller du porte-avions.

Vers la Cible

Sur le chemin menant à l'Aérodrome, je pioche « Charlie Foxtrot » comme événement « Vers

Cible ». Je ne peux passer que 4 tours au dessus de la Cible et chaque pilote gagne 1 point d'expérience. J'enregistre le point pour chacun d'eux sur la feuille de marque.

Je place Teflon et Banzai dans la partie est de la zone « à l'écart » nord, et Pluto et Blachawk dans la partie ouest de la zone « à l'écart » sud.

J'approche de l'aérodrome et les Bandits ennemis commencent à apparaitre sur mes écrans radar. Je pioche 1 Bandit pour chaque zone d'approche et 1 pour la zone centrale. Je pioche un Bandit supplémentaire pour la zone centrale à cause de l'attribut « Improvement » de cette Cible. Je tire les Bandits suivants :

Nord : MiG-21
Sud : No Bandit
Est : MiG-29
Ouest : No Bandit
Centre : Mirage III et No Bandit

Je retire les pions « No Bandit » et les remets dans le récipient.

Je tire « Elusive Flight Path » comme événement « Sur Cible », avec pour résultat « pas d'ajustement ».

Attaque des missiles Phoenix

Je peux déclarer des attaques de missiles AIM-54 Phoenix. Je vais en tirer deux, un sur le MiG-29 et un autre sur le Mirage III.

Pour toucher, les AIM-54 doivent obtenir 6 ou plus au dé. Teflon bénéficie d'un +1 et +2 de plus contre le Mirage III. Teflon obtient un 4 contre le Mig-29 et le rate, et un 7 contre le Mirage III. Le Mirage III est détruit.

Tour 1

Au début de chaque tour au-dessus de la Cible, je dois piocher un pion de Bandit pour la zone centrale à cause de l'indication « 1 Bandit » de la Cible. Je pioche un pion : il s'agit d'un MiG-21, que je place dans la zone centrale.

Voici à quoi ressemble l'écran tactique à cet instant (*voir colonne précédente*).

Mes pilotes « Fast » commencent l'attaque. Teflon utilise son pion de Conscience de la Situation pour agir durant l'étape des pilotes rapides de ce tour. Il tire deux AIM-7 sur le MiG-29. Il a besoin de 5 pour toucher et obtient un 4 et un 9, détruisant le MiG-29. Banzai tire un AIM-7 sur le MiG-21 situé au nord. Il a besoin d'un 6 et obtient un 6 qui détruit le MiG-21.

Ensuite, les Sites et les Bandits attaquent. Le SA-10 prend aléatoirement Pluto pour cible. Banzai tire un AGM-88 et réussit la suppression avec un résultat au dé de 5. Le SA-2 a le choix entre Pluto et Blachawk et prend aléatoirement Blackhawk pour cible. Blackhawk obtient un 9 pour sa nacelle ECM, ce qui annule l'attaque.

Mes pilotes « Slow » peuvent maintenant attaquer. Blackhawk utilise un point de Conscience de la Situation pour permettre à Banzai d'agir durant cette étape. Banzai tire un AGM-88 et détruit le SA-10. Pluto tire un AGM-88 contre le SA-8B et, avec un 2 au dé, le rate.

Je déplace maintenant mes appareils. Teflon et Banzai entrent dans la zone de pré-approche centrale nord, et Pluto et Blackhawk entrent dans la zone de pré-approche centrale sud. Ils descendent tous à basse altitude.

Le MiG-21 se déplace aléatoirement en direction de Pluto.

Tour 2

Je pioche un autre pion de Bandit et, par chance, il s'agit d'un « No Bandit ».

Voici la situation actuelle.

Je n'effectue pas d'attaque « Fast ».

Le SA-6 vise Banzai, qui esquive. Le SA-6 obtient 1 et 4. Banzai reçoit 2 points de stress pour

l'esquive. Le SA-8B vise Blackhawk. Il lance un dé pour sa nacelle ECM et obtient un 3, échouant à annuler l'attaque. Il décide d'esquiver et le Site obtient un 4 et un 9. Blackhawk reçoit un point de stress pour l'esquive et un point de stress supplémentaire pour l'attaque du Site. Le MiG-21 vise Pluto, qui esquive, et le Bandit obtient 2 et 10. Pluto subit 2 points de stress pour l'esquive.

C'est le moment des mes attaques « Slow ». Blackhawk tire deux AIM-7 sur le MiG-21, obtient 3 et 4, et le détruit. Pluto tire ses roquettes sur le SA-8B et le détruit.

Teflon et Banzai entrent dans la zone d'approche nord et Blachawk et Pluto entrent dans la zone d'approche sud.

Tour 3

Je pioche un pion « No Bandit » pour la Cible.

Voici la situation. C'est mon troisième tour. Je pourrais normalement rester deux tours de plus mais, à cause de l'événement « Charlie Foxtrot », mon prochain tour sera le dernier.

Banzai lâche son Mk.20 sur le SA-6, qui est une cible légère, obtient un 3 et le détruit.

Aucun Site ne peut attaquer mes appareils.

Je ne peux pas effectuer d'attaques « Slow ».

Tous mes appareils entrent dans la zone centrale.

Tour 4

Je pioche un MiG-21 pour l'Aérodrome.

Voici la situation (*voir colonne suivante*). Il s'agit de mon dernier tour « sur Cible ».

Banzai lâche un Mk.82 et un Mk.83 sur la Cible. Il obtient 6 et 8, qui deviennent 7 et 9, infligeant 3 dégâts. Blackhawk utilise son dernier point de Conscience de la Situation pour lui permettre

d'agir lui-même. Il lâche ses deux Mk.83 sur la Cible, obtient 5 et 7 et enregistre 3 dégâts.

Le MiG-21 vise Pluto. Teflon tire un AIM-9 de suppression et obtient un 7. Succès ! L'attaque du Bandit est annulée. Le M1939 attaque Teflon. Banzai tente une suppression avec son canon, obtient un 3 et rate. Teflon esquive et obtient 6 et 10. Teflon est endommagé. Je retire tous ses pions d'armement restants et il subit 2 points de stress pour l'esquive et 2 points de stress pour avoir été endommagé.

Blackawk mitraille la Cible, obtient un 6 et rate. Pluto lâche son Mk.84, obtient un 8 et enregistre 3 dégâts. La Cible est détruite !

Retour au Bercail

Je tire « Aerial Refueling » comme événement « Retour au Bercail ». Trop bien ! Lors de ma prochaine mission, je pourrais bénéficier de l'avantage « Ravitailleur » sans avoir à dépenser de point d'option spéciale.

Débriefing

La mission est réussie et je gagne 2 points de victoire. Je déplace également le marqueur Recon d'1 case vers la droite et le marqueur Infra de 2 cases vers la droite. L'attribut « Improvement » de la Cible Weapon Factory n'a pas d'effet.

A la fin de la mission, chaque pilote gagne 2 points d'expérience supplémentaires pour avoir détruit la Cible sans qu'aucun appareil n'ait été perdu. Chaque pilote subit 2 points de stress pour avoir effectué une mission dans cette bande de portée de l'Irak. Teflon et Blackhawk réduisent leur stress de 1 grâce à leur valeur de Calme. Les pilotes terminent ainsi :

Teflon - 5 points de stress (Ok)
Banzai - 4 points de stress (Secoué)
Pluto - 4 points de stress (Ok)
Blachawk - 3 points de stress (Ok)

Quelques uns de nos excellents jeux DVG…

Pour en voir davantage, rendez-vous sur : www.dvg.com