

Thunderbolt Apache leader

La campagne s'achève à la fin des jours indiqués ou s'il n'y a plus de bataillons ennemis pour attaquer ou si on ne peut pas payer les points de SO demandés.

Mise en place :

Sélectionner une carte de campagne : indique la valeur totale des cartes de bataillons à piocher au départ et les hexagones de terrains à utiliser.

Sélectionner une carte de situation : indique les points de SO de départ. Avec les SO on peut acheter des appareils, des armes, des réparations. Les points de SO peuvent aussi être utilisés durant les cartes d'évènement et des conditions spéciales. Le prix des armes se trouve sur leur pion, le prix des appareils se trouve sur leur carte et le prix des priorités se trouve sur la feuille de la base aérienne.

Sur la carte de situation, on trouve aussi le nombre de SO que l'on gagne à la fin de chaque jour de mission (daily SO points).

Séparer les cartes de bataillon en trois paquets : command, support et assaut. Piocher une carte à la fois dans cet ordre : assaut, assaut, support, command et répéter ce cycle jusqu'à atteindre ou dépasser la valeur des points indiqué sur la carte de campagne. Prendre les pions correspondant à ces bataillons (les autres bataillons ne seront pas utilisés).

Placer les pions de bataillon Assaut » sur « front ligne », placer les pions de bataillon support sur « enemy transit » et placer les pions de bataillon « command » sur « enemy rear ». Ajuster l'emplacement des pions en fonction de la carte du bataillon, puis, en fonction de la campagne et de la situation si cela est indiqué.

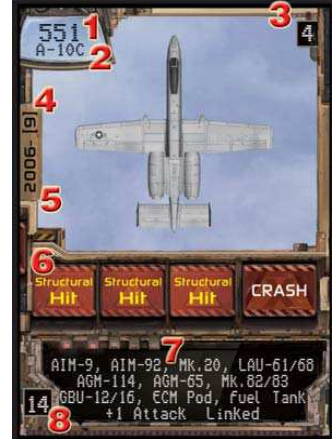
Les cartes de bataillon : indique les unités et leur type, les points de victoire si on détruit l'unité et deux nombres entre parenthèse. Ex : [12/3]. Le bataillon est réduit de moitié si la valeur des unités encore sur le terrain atteint le premier nombre. Le bataillon est détruit si la valeur des unités encore sur le terrain est réduit au second nombre. La valeur d'une unité est indiqué en haut à gauche sur son pion. Si un bataillon est réduit de moitié, ignorer les notes spéciales indiquées sur sa carte.

All : s'applique à toutes les unités. Fixed : ne bouge pas durant la phase de mouvement des bataillons ennemis. Modifie parfois la bande de départ du bataillon. XP : nombre de XP gagné par tous les pilotes pour la mission, y compris ceux abattus.

Acheter des appareils : voir les caractéristiques et règles spéciales de chacun. Les points de SO sont sur les cartes. Noter le nombre de SO dépensés sur la feuille de mission. Garder des SO pour acheter des « scouts », des armes et des réparations.

Acheter des scouts : 1 so par scout. Permet de rester plus longtemps sur le champ de bataille. Le placer sur la case du sector map. Ecrire les points de so dépensés en scout sur la feuille de mission.

Noter les points de SO restant dans la case du premier jour « start of the mission » de la feuille de mission

 <p>The image shows an A-10C aircraft card. It features a top section with the aircraft's name '551 A-10C' and a small illustration of the plane. Below this is a section with three 'Structural Hit' indicators and a 'CRASH' indicator. The bottom section lists various weapons and equipment: 'AIM-9, AIM-92, Mk.20, LAU-61/68, AGM-114, AGM-65, Mk.82/83, GBU-12/16, ECM Pod, Fuel Tank, +1 Attack Linked'. The card is numbered 14 in the bottom left corner.</p>	<p>1 - Aircraft Number Aircraft numbers are for reference purposes.</p> <p>2 - Aircraft Type The military designation for the Aircraft.</p> <p>3 - Cannon Rating Aircraft can Attack Enemy Units with their Cannons.</p> <p>4 - Special Option Points Expend this number of SO Points when you purchase this Aircraft at the start of the Campaign.</p> <p>5 - Year of Service The first year the aircraft was put into service by the military.</p> <p>6 - Structural Hits to Crash The number of Structural Hits the Aircraft can suffer before Crashing. Example: The A-10 above can suffer 3 Structural Hits without a problem. It Crashes when it suffers a 4th Structural Hit.</p>	<p>7 - Weapons and Special Notes The types of Weapons this Aircraft can carry. Only Weapon types shown on the Aircraft Card may be loaded onto the Aircraft. Any Special Notes pertaining to this Aircraft are also noted in this area. Example: The A-10C above gives the Pilot +1 to all Strike, Cannon, and Stand-Off Attacks. The Aircraft is also Linked.</p> <p>8 - Weight Points The maximum number of Weight Points the Aircraft can carry in Weapons, Fuel Tanks, or ECM Pods. You may arm your Aircraft with fewer Weight Points. Record on the Player Log the SO Points you spent on Aircraft. Record each Aircraft and its Aircraft Number in the lower area of the Player Log. This area is also where you will note any damage the Aircraft suffers</p>
--	--	---

Sélectionner les pilotes : prendre un pilote « average » pour chaque appareil plus un pilote supplémentaire par type d'appareils différents. Example: I chose 1 A-10A Thunderbolt, 1 A-10C Thunderbolt, 1 AH-64D Apache, and 1 MQ-1. I get to select 3 Thunderbolt Pilots and 2 Apache Pilots. Example: If I had chosen an all A-10 Squadron, I would get 1 A-10 Pilot for each Aircraft, plus 1 extra A-10 Pilot. Example: If I had chosen A-10s, AH-64s, AV-8Bs, and AH-1s, I would gain Pilots for each of the Aircraft I purchased, plus an extra A-10 Pilot, an extra AH-64 Pilot, an extra AV-8B Pilot, and an extra AH-1 Pilot. Trouver les pions des appareils avec le nom du pilote.

<p>1 - Pilot Name Each Pilot Card has a corresponding Aircraft Counter. Use these counters on the Battlefield during Missions</p>  <p>The image shows a pilot card for a 'SHADOW VETERAN' pilot. It features a top section with the pilot's name 'SHADOW VETERAN' and a small illustration of the pilot. Below this is a section with various stats: 'Speed Slow', 'Cannon/Strike +2', 'Stand-Off +1', 'Cool 1', 'Evasive: 1', 'Okay: 0-7', 'Shaken: 8-11'. The card is numbered 11 in the bottom left corner.</p>	<p>2 - Skill Rating From lowest to highest, the Pilot Skills are: Newbie, Green, Average, Skilled, Veteran, and Ace.</p> <p>3 - XP (Experience Points) The number of Experience Points the Pilot must earn to be Promoted to his next higher Skill Level.</p> <p>4 - Aircraft Type The military designation for the Aircraft. A Pilot can only fly the Aircraft type listed on his card.</p> <p>5 - Aircraft Name The name of the Aircraft type the Pilot can fly.</p> <p>6 - Speed Fast or Slow. A Fast Pilot Attacks before the Enemy Attacks each turn. A Slow Pilot Attacks after the Enemy Attacks each turn.</p>	<p>8 - Stand-Off Use this number to modify Weapon Attacks targeting Enemy Units that are not in the Aircraft's Terrain Hex.</p> <p>9 - Cool Cool removes Stress from the Pilot.</p> <p>10 - Evasive If the Pilot has the Evasive Skill, reduce the severity of the Attacks targeting the Aircraft. The Evasive Skill also affects Ridge Evasion rolls and reduces the Damage suffered by an Aircraft Card due to Mission Events.</p> <p>11 - Status Okay, Shaken, or Unfit. This is based on the Pilot's current Stress Points.</p> <p>12 - Stress Pilots suffer Stress when they fly Missions. Pilots also suffer Stress when suffering Enemy Attacks. If a Pilot's Stress falls into the "Okay"</p>
--	---	--

	7 - Cannon/Strike Use this number to modify Weapon and Cannon Attacks targeting Enemy Units in the same Terrain Hex as the Aircraft.	range, he uses his normal Skill Values. The Okay range on the sample card is 0 to 7. Pilots exceeding the Okay range become Shaken. Pilots exceeding the Shaken Range become Unfit.
--	--	---

Modifier les niveaux de skill des pilotes : un niveau élevé entraîne un niveau abaissé ailleurs.

Promotion : payer 1 SO pour augmenter un niveau. Noter les SO dépensés dans la case « SO points other » de la feuille de mission.

Noter les noms et les niveaux de chaque pilote sur la feuille de mission.

Placer le pion « SO counter » sur la piste prévue pour indiquer le nombre de SO actuels. Si on a plus de 15 SO utiliser le côté du pion +15. Placer le pion « day » sur la piste prévue.

Fin de la mise en place

Début du jour (recommencer la séquence pour chaque jour) :

Conditions spéciales : piocher une carte de condition spéciale. Sauf si la carte le précise, ces conditions s'appliquent durant toutes les missions du jour.

Allouer les pilotes aux appareils : choisir les bataillons que l'on va attaquer ce jour-ci, puis sélectionner les pilotes et les appareils qui vont attaquer chaque bataillon.

Placer un pion « Shaken -2 » sur les pilotes shaken.

Placer les cartes pilotes et appareils à côté de la carte du bataillon qu'ils attaquent

Choisir quelle mission effectuer d'abord, le noter sur la feuille de mission avec le nom du bataillon attaqué. Placer la carte du bataillon attaqué sur la case « target card box ».

Placer les pions scouts sur les pions des bataillons attaqués (1 scout par bataillon et par jour).

Résolution de la mission : (recommencer la séquence jusqu'à ce que toutes les missions soient effectuées).

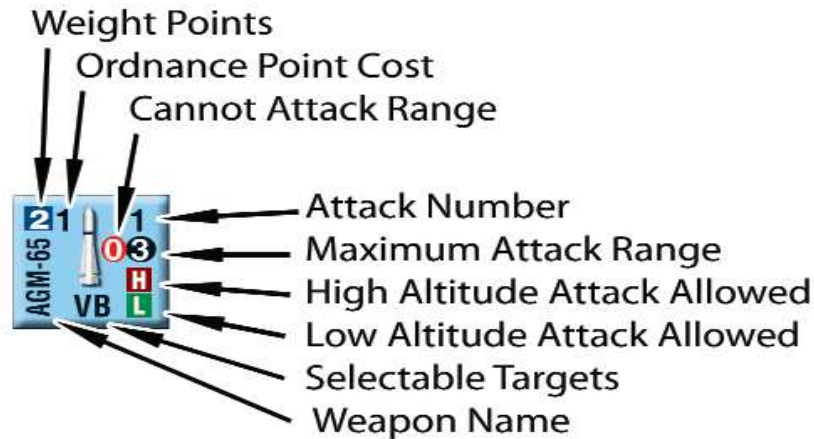
On peut annuler une mission. Les pilotes ne volent pas du tout, mais ne perdent ni ne gagnent aucun point de stress (pas de stress recovery bonus).

Armer les appareils : voir les types d'armes que chacun peut emporter. Chaque appareil peut emporter un poids d'arme limité (voir carte de l'appareil). Attention : le « range band » dans lequel est le bataillon attaqué a un malus en poids. Exemple : dans la bande « enemy rear », le malus est de 4.

Fuelling priority : ravitaillement : on peut utiliser 1 point de SO pour réduire le malus de « range band » à 0 pour tous les avions d'une mission. Noter la dépense en SO dans la case « other ».

Les points d'ordonnance : tous les 10 points coutent 1 SO.

Exemples : 6 points d'ordonnance coutent 1SO ; 11 points d'ordonnance cōtent 2 SO ; 32 points d'ordonnance coutent 4 SO. Faire de ce fait varier le marqueur de points SO sur la piste.



Voir fiche pour caractéristiques de chaque arme.

I : indépendant : l'arme peut être utilisée dans un hexagone différent de celui qui est attaqué par l'appareil à condition qu'il soit dans l'angle de tir possible.

[X] : nombre entre crochets : indique que l'arme attaque toutes les unités présentes dans l'Hexagone.

Expend (retain) : 2 chiffres dont l'un entre parenthèses : si le résultat est inférieur au premier chiffre : attaque ratée. Si résultat est égal au premier mais inférieur au second : cible touchée et arme perdue. Si résultat égal ou supérieur au second chiffre entre parenthèse, alors la cible est touchée et l'arme réutilisable.

ECM pod : lors d'une attaque ennemie ou d'une carte événement, lancer le dé : si résultat égal ou supérieur à 7, ignorer l'attaque ou l'évènement. Utiliser le pod ECM avant d'utiliser la compétence en évacion d'un pilote.

Réservoir supplémentaire : chaque appareil peut en avoir un. Cela augmente de 2 tours sur la piste « loiter »

Une fois les avions armés, enregistrer les SO points utilisés sur la piste et sur la feuille de mission.


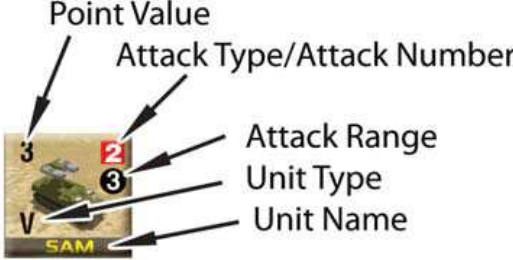
Les canons peuvent être utilisés à haute ou basse altitude dans le même hexagone. Utiliser la compétence canon du pilote pour modifier le jet.

Piocher une carte d'évènement et regarder en haut. Appliquer le résultat tout de suite aux pilotes /appareils participant à la mission. La valeur de compétence d'évasion d'un pilote réduit les Hits infligés à son appareil par évènement. Ne pas oublier que les pods ECM peuvent aussi supprimer les effets d'un évènement.

Test de dégâts des moteurs : tous les appareils qui ont des moteurs non réparés (engine damage) doivent lancer un dé. Sur un résultat de 2 ou moins, l'appareil s'écrase. Retirer l'appareil de la campagne et lancer le test de recherche à la fin de la mission.

Placer les hexagones de terrain : les mélanger et les placer au hasard, flèche vers le haut.

Placer les unités ennemies : lancer un dé pour déterminer l'emplacement de chaque unité. Si un bataillon est à moitié puissance, n'utiliser que la moitié des unités.

	<p>Valeur de l'unité comptant pour la destruction du bataillon.</p> <p>Attack type/attack number : le nombre indique le nombre de pions à piocher. La couleur le type de dégât : jaune : léger, rouge : lourd.</p>
<p>Les unités ennemies :</p> 	<p>Voir liste des unités ennemies pour plus de détails.</p>

Placer les appareils : chaque appareil peut être placé sur un des hexagone de bord (tous sauf 5 ou 6). Sélectionner l'altitude de chaque appareil. La vitesse de chaque appareil est répertoriée sur la carte. Les appareils avec une vitesse de 0 peuvent faire du vol stationnaire.

Les appareils qui bougent doivent être placés face au bord d'hexagone dans lequel ils vont entrer. Les appareils placés sur les crêtes doivent être à haute altitude au premier tour.

Les appareils en vol stationnaire sont placés au centre de l'hex.

Test de scout : si on a utilisé un scout pour cette mission, lancer un dé et consulter la table des scouts : cela permet de gagner des tours supplémentaires et/ ou de réduire le stress. Si le scout n'est pas perdu il pourra être réutilisé le jour suivant.

Placer le pion Loiter sur la piste. Le placer sur la case 5 et modifier cela en fonction du test de scout. Les appareils avec un réservoir peuvent rester 2 tours de plus.

Résolution du champ de bataille : recommencer la séquence durant chaque « loiter turn ».

Piocher des pions pop-up : pour chaque appareil à haute altitude, piocher un pion pop-up. Si le résultat est « no enemy », rien ne se passe. Si le pion a un unité ennemie, lancer un dé et la placer sur l'hexagone correspondant. Les unités pop up n'ont pas de points de valeur et retournent avec les

autres pions pop up une fois détruit. Les drones et le C-130 peuvent voler à haute altitude sans déclencher des pop-up.

Test de couverture pour l'ennemi : lancer un dé et consulter la table « enemies going to cover »

Cover Rolls

- 1 - No Units move to Cover this Turn.
- 2-3 - Move all Units in the same Hexes with Aircraft to Cover.
- 4-5 - Move all Units in Hexes with Destroyed Units to Cover.
- 6 - Move all Infantry Units in all Hexes to Cover.
- 7 - Roll a die. Move all the Units in that Hex to Cover.
- 8 - Select 1 Unit in each Hex to move to Cover.
- 9 - All the Units in the Hex with the most Active Units go to Cover. If there is more than 1 Hex with the highest number of Active Units, you may choose from those Hexes. An Active Unit is any Unit that has not been Destroyed, including Buildings.
- 10 - Select any 1 Hex. Move all the Units in that Hex out of Cover.

Placer les unités qui vont à couvert sur les crêtes (ridges). S'il n'y a pas de crêtes dans l'hex, l'ennemi ne peut pas aller à couvert. On choisit quelle unité part à couvert s'il y a plus d'une unité dans l'hexagone.

Une unité à couvert ne peut pas être attaquée en « stand off », seulement en « strike » ou au canon. Les unités fixes comme les buildings ne peuvent pas aller à couvert. Les hélicos peuvent aussi aller à couvert mais si il bouge ensuite, il sort de la couverture.

Fast altitude move attack :

Sélectionner l'altitude de chaque appareil.

Les appareils « fast » bougent et attaquent avant la riposte ennemie. Les appareils « slow » bougent et attaquent après la riposte ennemie.

Les appareils fast bougent en premier.

Déplacer l'appareil d'un hexagone à chaque fois. Un appareil peut se placer sur n'importe quel côté d'un hexagone sauf celui par lequel il est entré.

Si un appareil peut faire du vol stationnaire, et que le joueur veut qu'il en fasse, le placer au centre de l'hex dans lequel il est entré plutôt que sur un des côtés.

Si un appareil commence son mouvement en vol stationnaire, il peut se déplacer sur n'importe lequel des côtés de l'hex sans le quitter, cela compte comme un mouvement.

Si un appareil quitte le champ de bataille, on ne le retrouvera lors du vol de retour de mission.

Les crêtes et les tests de crêtes pour les appareils à basse altitude: les appareils volant à haute altitude peuvent entrer sans danger. Pour les appareils volant à basse altitude, il est nécessaire d'effectuer un test pour chaque crête d'hexagone traversé (sauf celles de départ). Lancer un dé, ajouter 1 pour

chaque point de compétence « evasive skill » du pilote et enlever 1 pour chaque point de stress et consulter la table « Ridge evasion ». Le résultat peut infliger des points de stress au pilote. Si le pilote devient « unfit » à la suite de ceolà, l'appareil s'écrase.

Attaque : un appareil peut attaquer avant son mouvement, pendant son mouvement ou après son mouvement. On doit déclarer toutes les attaques avant de lancer les dés.


Si on fait un score égal ou supérieur au score de l'arme, la cible est détruite.

Si un pilote attaque au canon (forcément dans le même hex), utiliser sa compétence en canon pour modifier le jet.

Si un pilote attaque avec une arme dans le même hexagone, utiliser sa compétence « strike skill » pour modifier le jet.

Si un pilote attaque avec des armes dans un hexagone différent, utiliser sa compétence « stand-off » pour modifier le jet.

Ajouter aussi les modificateurs de la cible (inscrits sur le pion)

	<p>A moins d'utiliser des armes « indépendantes », un appareil attaque des cibles dans un seul hexagone. Prendre aussi en compte l'angle d'attaque.</p> <p>Un appareil en vol stationnaire peut attaquer dans son hex ou dans n'importe quel hex autour.</p>
--	--

Quand un appareil attaque on précise quel hexagone est visé, quelles armes utilisées contre quelles unités ou bien, on déclare une attaque au canon contre une unité.

- Attaquer les unités ennemies dans le même hexagone avec toutes les armes que l'on veut à condition d'être à la bonne distance et la bonne altitude.

Example: There are 2 APCs and a Truck in your Hex. You drop 2Mk.82s on one APC, a Mk.83 on the other APC, and fire an LAU-61 at the Truck.

Ou Bien

- Attaquer les unités ennemies dans un hexagone différent avec toutes les armes que l'on veut à condition d'être à bonne distance, à la bonne latitude, que l'appareil soit dans l'angle d'attaque correct et que les unités visées ne soient pas à couvert.

Example: There are 3 Tanks and a Helicopter in an adjacent Hex. 1 of the Tanks is in Cover. You fire 1 AGM-114 at a tank, 1 AGM-65 at another Tank, and an AIM-9 at the Helicopter. You may not Attack the Tank that is in Cover.

Ou bien :

- Attaquer une seule unité ennemie au canon située dans le même hexagone que l'appareil.

Example: There is a SPA in your Hex. You fire your Cannon at it.

Ou bien :

- Attaquer au canon toutes les unités situées dans le même hexagone que l'appareil si l'appareil est en vol stationnaire.

Example: Your AH-1 is Hovering in a Hex with 1 Infantry, 1 APC, and 1 Helicopter. You roll a Cannon Attack against each.

Lignes de vue : les crêtes bloquent les lignes de vue à basse altitude, pas à haute altitude.

Les appareils « linked » : les drones, l'A-10C et AH-64D peuvent être liés. Si l'un d'eux a une ligne de vue dégagée sur un objectif, les autres aussi : cela permet d'attaquer à basse altitude malgré la présence d'une crête.

Riposte ennemie :

Déplacer les hélicoptères ennemis au début de la phase d'attaque ennemie. Ils passent les crêtes sans problèmes et n'ont pas d'altitude. Mais les crêtes bloquent leur ligne de vue contre un appareil à basse altitude.

S'il y a un ou plusieurs appareils à portée et dans la ligne de vue de l'hélicoptère ennemi, il ne bouge pas.

S'il y a un ou plusieurs appareils dans la ligne de vue de l'hélicoptère ennemi mais pas à portée, l'hélicoptère se déplace d'un hexagone dans la direction de l'appareil le plus proche.

S'il n'y a pas d'appareils dans la ligne de vue ennemie, ne pas déplacer l'hélicoptère ennemi.

Attaque ennemie : Une unité attaque un seul appareil (le plus proche, à portée et dans la ligne de vue) à chaque « lioter » tour. (Voir la portée sur les pions). Les lignes de crêtes bloquent la vue si les appareils visés sont à basse altitude.

Déterminer quelle(s) unité(s) attaque(nt) quel appareil avant de résoudre les attaques.

Utiliser éventuellement le Pod ECM d'un appareil pour annuler l'attaque qu'il subit : faire un jet par unité qui l'attaque.

Piocher autant de pions de dommage indiqués par le ou les pions qui visent cet appareil (rouge ou jaune selon les cas). Piocher tous les pions concernant un appareil en une seule fois (il peut être visé par plusieurs unités). Remettre les pions dans le bol avant de piocher les dommages de l'appareil suivant.

Evasive skill : permet de réduire les dégâts : pour chaque point d'evasive skill, 1 light hit (jaune) est supprimé ou bien 1 heavy hit (rouge) est transformé en light hit (jaune). Faire cette réduction avant de piocher. Permet aussi de réduire les dégâts provenant d'une carte événement.

Si un pion de dégât porte le même nom d'appareil que l'appareil visé, le dégât n'est pas comptabilisé.

Instant hit : les dégâts sont appliqués immédiatement et le pion retourne tout de suite dans le bol.

- **No effect** : rien
- **Killed** : pilote tué, l'appareil s'écrase.
- **Stress** : augmenter le stress du pilote du nombre indiqué.
- **Shaken -2** : si le pilote devient shaken dû à la perte de stress, il a un malus de -2 à tous ses jets d'attaque.
- **Unfit** : si le pilote devient unfit, enlever toutes ses armes sauf le pod ECM et le réservoir. Il ne peut plus effectuer d'attaque ;

Temporary hits : placer les pions à côté du pion de l'appareil concerné. Remettre les pions dans le bol à la fin du prochain tour.

- **Altitude** : changer immédiatement l'altitude de l'appareil. Il restera à cette altitude jusqu'à la fin du tour suivant. Si l'appareil se retrouve à basse altitude sur une crête, faire un test de crête.
- **Attack -1 ; -2** : si le pilote attaque au prochain tour : il le fera avec un malus de -1 ou -2.
- **No canon attack** : pas d'attaque au canon durant le prochain tour.
- **No Hover** : déplacer l'appareil vers un des côté. L'appareil ne peut plus faire de vol stationnaire jusqu'à la fin du tour prochain. On peut choisir l'altitude. Si il est à basse altitude au dessus d'une crête, faire un test de crête.
- **No stand-off attack** : pas d'attaque stand-off durant le prochain tour (attaque dans un autre hex).
- **No strike attack** : pas d'attaque strike au tour prochain.

Hits in lasting aircraft damage (avec astérisque *) : Remettre les pions de lasting damage dans le bol et placer un pion de dégât correspondant sur l'appareil.

Les dégâts sont cumulatifs et on peut avoir plusieurs fois le même type de dégât.

Ces dommages restent jusqu'à ce que l'appareil soit réparé.

- **Bullet holes** : affecte la mission prochaine : un pilote prend 1 point de stress par pion « bullet holes » sur l'appareil lors de la mission prochaine s'il prend cet appareil.
- **Canon** : -2 de malus au tir au canon.
- **Controls** : malus de -2 lors des tests de crête.
- **Display** : malus de -2 aux attaques « stand-off ».
- **Engine** : test de dégâts des moteur lors de l'approche (voir plus haut après avoir tiré la carte événement).
- **HUD** : malus de -2 aux attaques strike (sauf canon).
- **Pylon** : réduit le poids que peut emporter un appareil de 2 points (wp). Supprimer des armes si nécessaire pour atteindre la nouvelle limite.
- **Structure** : l'avion s'écrase s'il n'y en a plus.
- **Wounded** : le pilote est blessé et prend 4 points de stress. Il ne peut pas attaquer. S'il est à nouveau blessé, il est tué et l'appareil s'écrase. Il reste blessé jusqu'à la phase de réparation : 1 point de SO permet de « réparer » cela. Placer ce marqueur sur le pilote, pas l'appareil.

Les drones ne sont pas affectés par les dégâts suivants : Stress, Wounded, Bullet Holes, HUD, and Cannon. Un dégât « killed » détruit le drone.

Attaque des appareils « slow »

Avancer le marqueur « loiter ».

Placer les marqueurs bingo : si un appareil est encore en vol sur un des hexagone lorsque le marqueur loiter arrive sur la case Bingo +6, placer un marqueur Bingo +6 sur l'appareil. Si un appareil est encore en vol sur un hexagone lorsque le marqueur loiter est sur Bingo +10, retourner le marqueur bingo de l'appareil sur +10. Si le marqueur loiter va au-delà, l'appareil s'écrase tout de suite.

Le marqueur bingo indique que l'appareil devra faire un test de carburant lors du vol retour à la maison.

Recommencer les étapes de résolution du champ de bataille.

Retour à la maison :

Ajuster la taille du bataillon que l'on vient d'attaquer :

Si le bataillon a été détruit, enlever son pion. Noter un X et noter la valeur des points de victoire inscrit sur la carte de ce bataillon.

S'il a été réduit de moitié, retourner son pion. Ecrire ½ pour le statut et la moitié des points de victoire arrondis inférieur. Possibilité de récupérer le reste des points si le bataillon est ensuite détruit un autre jour.

Si le bataillon n'a été ni détruit ni réduit de moitié, inscrire un F et 0 points de victoire.

Piocher une carte évènement, regarder la partie en bas et l'appliquer. Utiliser les pods ECM et les evasion skill pour modifier les évènements ou diminuer les dégâts.

Test Bingo : lancer un dé pour chaque appareil avec un marqueur bingo. Si le jet est égal ou supérieur au nombre bingo, il ne se passe rien. Si le jet est inférieur au nombre bingo, le pilote prend autant de stress que la marge déchet.

Test de survie des pilotes crashés : lancer un dé pour chaque appareil crashé. (pas pour les drones ni pour les pilotes tués)

5 : pilote tué

6-7 : le pilote revient avec 6 points de stress en plus des stress de la mission.

8 : le pilote revient avec 4 points de stress en plus des stress de la mission.

9+ : le pilote revient avec 2 points de stress en plus des stress de la mission.

Ajouter 1 pour chaque point de poids d'armes dépensé (y compris les pods ECM et les réservoirs). Bonus pour un jet, pas pour tous les jets.

Ajouter 2 si l'appareil s'est écrasé durant le vol aller.

Ajouter 1 si l'appareil s'est écrasé durant le vol de retour.

Noter le stress des pilotes :

Chaque pilote (sauf les drones) qui ont effectué la mission a des points de stress correspondant à la bande dans laquelle le bataillon attaqué se situe. Exemple : dans la bande « enemy transit », le stress est de 2.

Réduire le stress des pilotes de leur valeur de « cool skill ».

Noter l'expérience des pilotes :

Chaque pilote ayant participé à la mission gagne 1 XP

On peut gagner des XP grâce à la carte du bataillon ou une carte événement.

Si le bataillon est détruit, les pilotes gagnent 1 XP supplémentaire chacun.

Si toutes les unités du bataillon sont détruites (sans compter les Pop-up), chaque pilote gagne 1 XP de plus chacun.

Noter les Lasting damage sur la feuille de mission pour chaque appareil et remettre les marqueurs dans le bol.

Chaque pilote tué enlève 1 point de victoire

Chaque appareil perdu enlève 1 point de victoire (sauf les drones).

Vérifier la promotion des pilotes. Si c'est le cas, vérifier le niveau de stress pour être shaken ou unfit avec le nouveau niveau.

Noter les points de victoire engrangés.

S'il y a d'autres missions pour ce jour-là, recommencer le cycle de résolution des missions.

Fin de la journée

Réduction du stress : si un pilote n'a pas volé de la journée, réduire ses points de stress de 2 (ne fonctionne pas pour les missions annulées). Réduire le stress aussi avec le bonus de « cool » du pilote.

Gain de SO : voir la carte de situation pour voir combien de points de SO on gagne. Noter les nouveaux points de SO sur la piste « +daily so ».

Mouvement des bataillons : lancer un dé pour chaque bataillon (sauf les bataillons fixes qui ne bougent pas) et consulter la table d'avance des bataillons ennemis : cela indique s'ils avancent, reculent ou restent sur place. Les bataillons ne peuvent reculer ou avancer en dehors du tableau.

Perte de SO en fonction de l'avance ennemie :

Perte de 1 SO pour chaque bataillon ennemi dans la bande « friendly rear ».

Perte de 3 SO pour chaque bataillon dans la bande « air base ».

Enregistrer la perte de SO sur la feuille de mission.

Si on ne peut pas « payer les SO, la campagne se termine par un échec.

Remplacement des appareils perdus ou qui a subi beaucoup de lasting damages : on peut dépenser 2 points de victoire pour récupérer un appareil du même type que celui perdu (on peut utiliser la même carte).

Remplacement cannibale : Si on remplace un appareil qui ne s'est pas écrasé (en utilisant 2 points de victoire), on peut utiliser gratuitement certaines parties pour réparer un appareil du même type. Seulement si l'appareil cannibalisé n'a pas subi les dommages suivant : UD, Display, Controls, Engine, Cannon,, Pylon, on peut réparer l'autre avion de ce type de dégâts.

Remplacement de pilote tués ou ayant subi trop de stress : avec 1 point de victoire, on peut remplacer un pilote de même niveau et pilotant un appareil similaire.

Réparation des appareils : 1 SO enlève un dégât.

Faire baisser le stress des pilotes : une fois à la fin de chaque journée, on peut dépenser 2 SO pour faire baisser le stress de chaque pilote de (2 + valeur de cool). Cela en plus de la réduction de stress déjà effectuée avant pour les pilotes n'ayant pas volé ce jour-là.

Noter le nombre de SO qui restent sur la fiche de mission pour le jour suivant.

Avancer le marqueur de jour de la campagne. S'il y a d'autres jours, recommencer le cycle pour le jour suivant.

Fin de la campagne : comparer les points de victoire à ceux indiqués sur la carte de campagne.