

Introduction .....	1
Sequence de Jeu .....	2
Mise en place de la Campagne .....	2
Début de Journée.....	7
Resolution de Mission:	
Pré-Vol .....	8
Résolution Combat .....	13
Retour à la Maison .....	19
Fin de Journée.....	21
Fin de Campagne .....	22
Règles Optionnelles.....	22
Credits .....	23
Appareils et Armement .....	23
Index .....	25
Exemple de Jeu.....	26

## • Introduction

Vous êtes le commandant d'un escadron de combat d'appui aérien rapproché (CAS).

Votre escadron effectuera des missions d'appui aérien contre des bataillons ennemis dans des zones de guerre à travers le monde des années 1980 jusqu'à nos jours.

Chacune de vos mission impliquera des prises de décisions tactiques et opérationnelles. Les appareils que vous choisissez et comment vous répartissez vos armes sont aussi vital pour le succès de votre campagne que les bataillons ennemis que vous choisirez d'attaquer. Une fois sur le champ de bataille, vous aurez à esquiver les défenses AAA et SAM pendant que vous faites pleuvoir la destruction sur les forces ennemis.

Vous devez équilibrer vos priorités stratégiques et tactiques si vous espérez réussir.

# • Séquence de jeu

Ce livret de règles est organisé selon cette séquence de jeu.

## Mise en Place de la Campagne

- Préparation de la campagne
- Sélection de la carte de campagne
- Carte de situation
- Cartes des bataillons
- Achat des appareils
- Achat de Scouts
- Sélection des pilotes
- Ajuster les niveaux de compétences des pilotes
- Promotion de pilote
- Placer les points SO et marqueurs de Journée

## Début de Journée

- Condition spéciale
- Allocation des pilotes et appareils
- Allocation des Scouts

## Résolution de Mission. Cible Visée

- Abandon mission
- Option d'armement des appareils
- Événement de mission pré-vol
- Bilan dommages moteur
- Placement des terrains
- Placement des unités ennemis
- Placement des appareils amis
- Bilan de succès de Scout
- Placement des marqueurs d'Autonomie

## Résolution Champ de Bataille

- Tirage des marqueurs Pop-Up
- Couverture ennemie -jet de Dé
- Avions Rapides -> Altitude, Mouvement/Attaque
- Attaque Ennemie
- Avions Lents -> Altitude, Mouvement/Attaque
- Avancer pion "Loiter" - Placer marqueurs Bingo Fuel

## Retour à la Maison

- Ajuster marqueurs de force des bataillons
- Événement pour retour au berçail.
- Bilan Bingo Fuel
- Bilan pilotes Crashés et SAR \*
- Enregistrement de Stress des pilotes
- Enregistrement des points d'Experience
- Enregistrement des points de Victoire

## Fin de Journée

- Aucune récupération de stress de vol
- Gagner des points d'option spéciale
- Déplacement des bataillons ennemis
- Perte de points Option spéciales (Carte)
- Remplacements
- Réparation des appareils
- Priorité R&R
- Avancer marqueur de journée

## Fin de Campagne

- Résultat de la campagne

# • Mise en place Campagne

## Préparation

### Affichage Tactique

Placer la carte d'affichage tactique devant vous.



Utilisez cette feuille pour résoudre les différentes parties de chaque mission. Cette feuille montre la séquence de jeu, le plan du secteur, les informations du champ de bataille et comporte des zones pour vos cartes de jeu.

## Cartes

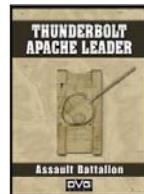
Séparez les cartes par type: Cartes avions, cartes pilotes, de campagne, cartes de situation, bataillons, cartes conditions spéciales, et cartes d'événements de mission.



Formez une pile des cartes de condition spéciale, et une des cartes d'événement puis mélangez chaque pioche. Placez-les à l'endroit marqué sur la feuille d'affichage tactique. Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse, et formez une nouvelle pile.



Cartes d'avions, cartes pilotes, cartes campagnes et cartes de situation sont les types de cartes que vous sélectionnerez quand vous ferez vos choix.



Placez les assauts, les soutiens et les cartes de commandement des bataillons sur le côté pour une utilisation future.

## Tableau de la Base Aérienne



Placez la feuille de la base aérienne près de la feuille d'affichage tactique. Cette fiche a des tableaux de références utiles et des informations générales dont vous aurez besoin en jeu ainsi que les zones de placement de vos cartes.

## Fiche de Joueur



Utilisez les informations que vous enregistrez sur la fiche de joueur pour déterminer les promotions de pilote, les dépenses de points d' options spéciales, le statut de bataillon, des pilotes et des avions ainsi que les Points de Victoire que vous méritez. Photocopier cette fiche ou la télécharger si besoin sur [www.dvg.com](http://www.dvg.com).

## Les Dés

Chaque fois qu'un jet de Dé est demandé dans le jeu, lancez un Dé à dix faces (D10). Cela va générer des nombres aléatoires de 1 à 10. Certains Dés ont des numéros allant de 1 à 10, d'autres vont de 0 à 9. Traiter le "0" comme un «10».

## Fin de Campagne

La campagne se termine lorsque vous avez fini le dernier jour de votre campagne, ou quand il n'y a plus de bataillons pour attaquer, ou alors quand vous devez payer un point spécial d'options et que vous ne pouvez pas le faire.

## Selection de la carte de Campagne



Choisissez la carte de campagne que vous souhaitez utiliser et placez-là sur la fiche de base aérienne. Nous recommandons de commencer avec la campagne "Introduction Irak".

Ces cartes donnent le niveau pour une réussite de la campagne, le montant de Points de Victoire que vous devrez obtenir, les hexagones de terrain utilisés, et toutes les notes spécifiques qui affectent cette campagne.

Les différentes parties des cartes de campagne sont:



### 1 - Nom du Pays

### 2 - Année de la campagne

### 3 - Niveau de Difficulté

Les niveaux de difficulté de facile à plus difficile sont: introduction, Standard, Avancé et Expert.

### 4 - Evaluation

Le tableau des Points de Victoire montre comment vous êtes dans la campagne. Vous marquez des points

de Victoire (PVs) lorsque vous détruisez des bataillons ennemis. Comparer le nombre de Points de Victoire que vous avez gagné à la grille d'évaluation sur la carte de campagne.

### 5 - Mise en Place

Ce nombre montre la valeur totale des points des cartes bataillon que vous tirez au hasard en début de campagne.

## 6 - Terrain



Chaque carte de campagne répertorie les 10 hexagones de terrains spécifiques utilisés au cours de celle-ci.

## 7 - Notes Spéciales

Chaque campagne a une section Notes qui détaille les instructions spéciales pour cette campagne.



Si la note spéciale sur une carte de campagne ou de la carte -condition spéciale- vous dit: -supprimer "No Enemy" -marqueurs Pop-Up,

enlever le nombre spécifié de pions marqueurs "Pop-Up" avec un "No Enemy" sur le verso pour cette campagne.

Campaign: Pakistan      Site:  
Days: 8      Outcome:

Notez le nom de la carte de la campagne que vous avez sélectionné sur la fiche joueur.

## Rassembler les Hexagones de Terrain



Rassemblez les 10 hexagones figurant sur votre carte de campagne et placez les à côté de la feuille d'affichage tactique. Rangez les hexagones inutilisés, vous n'en aurez pas besoin pendant la campagne.

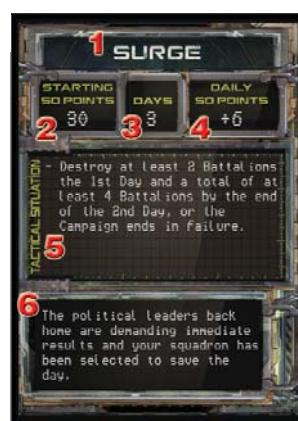
## Selection Carte de Situation



Choisissez la carte de situation que vous souhaitez utiliser et placez-là sur la fiche de la base aérienne. Nous recommandons de commencer avec la carte "Surge".

Ces cartes montrent des informations spécifiques au type de conflit choisi.

Les différentes parties des cartes situation sont:



### 1 - Nom de la Situation

**2 - Points SO au Départ** Chaque carte de situation précise le nombre de points d'options spéciales (SO Points) que vous avez au début de la campagne.

Vous pouvez acheter des armes, des avions, des réparations et des options prioritaires avec vos points d'options spéciales. Les points SO peuvent également être dépensés durant des conditions spéciales et des événements de mission. Les coûts des armes se trouvent sur les marqueurs d'armes. Les coûts prioritaires se trouvent sur la fiche de la base aérienne. Le coût des avions se trouve sur les cartes

des différents appareils.

### 3 - Jours

Vous avez ici le nombre de jours pour terminer cette campagne.

Campaign:	Pakistan
Days:	8

Reportez ce nombre sur la fiche de joueur.

### 4 - Points SO quotidiens

À la fin de chaque journée de campagne, vous gagnez ce nombre de points.

### 5 - Situation tactique

Chaque situation a des règles spécifiques qui modifient votre campagne.

### 6 - Description

Une description générale de votre situation.

Pakistan	Situation: General War
Outcome:	

Reportez le nom de la carte de situation sur la fiche de joueur.



Chaque carte de situation précise le nombre de points d'options spéciales disponibles au début d'une campagne.

• Player Log •
Initial SO Points: 33

Inscrire ce nombre sur la fiche de joueur.

## Cartes de Bataillons



Les cartes de bataillons détaillent vos objectifs de mission et les unités ennemis présentes.

Ces différentes parties sont:

### 1 - Nom du bataillon

**2 - Désignation bataillon**  
Cela correspond à un marqueur de bataillon qui sera placé sur la carte de secteur de la feuille d'affichage tactique.

### 3 - Unités ennemis

Cette zone indique le nombre et les types d'unités ennemis présentes dans le bataillon.

### 4 - Valeur de Points de Victoire (PV)

Ce nombre montre les points de victoire (PV) que vous gagnez en détruisant cette carte bataillon.

### 5 - Valeur de force [Demi/Détruit]



Chaque carte bataillon a deux chiffres entre [crochets]. Le bataillon est réduit de moitié si la valeur des unités ennemis restant sur le champ de bataille est réduite au premier chiffre. Il est détruit si la valeur des unités ennemis est réduite au deuxième chiffre ou à l'inférieur.



La valeur du point de chaque unité ennemie est dans le coin supérieur gauche de son pion marqueur.

*Exemple: Ce pion SCUD vaut 3 points.*



*Exemple: Si à la fin de la mission il ya de 6 à 20 points de marqueurs d'unités ennemis restant sur le champ de bataille, le bataillon est réduit à moitié de sa force. S'il ya 5 points ou moins de restants, le bataillon a été détruit*

### 6 - Notes Spéciales

Toutes les conditions particulières spécifiques à cette carte bataillon sont affichées ici. Sauf indication contraire de la note, les notes spéciales ne concernent que la carte du bataillon.

Lorsque vous réduisez la force d'un bataillon de Complet à Demi valeur, ignorer ses notes spéciales pour le reste de la campagne, sauf les notes qui font référence à sa destruction.

*Exemple: Ne pas ignorer les notes qui vous permettent de gagner des points d'expérience après avoir détruit le bataillon.*

## Mots en Majuscules sur la carte

Quelques cartes de bataillon ont des mots écrits en majuscules dans la zone de notes spéciales.

**TOUS** - Ce texte s'applique à **TOUS** les bataillons jusqu'à que ce bataillon soit réduit de moitié ou détruit.



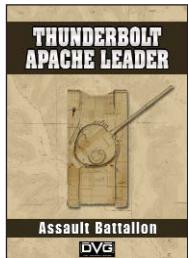
**Fixes (Fixed)** - Ce bataillon ne se déplace pas durant la phase de mouvement ennemi. Les bataillons "Fixed" ont un graphisme de bâtiments sur leurs pions. Les bataillons "Fixed" restent fixes, même s'ils sont à demi valeur de force.



**Bandes de Zone (Range Band)** - Le bataillon commence la campagne dans la bande de la zone indiquée. Cela peut ensuite être modifié par la carte de la situation.

**XP** - Lorsque vous détruisez cette carte bataillon, donner à chaque pilote affecté à la mission le nombre de bonus de points d'expérience, même si le pilote a été tué durant la mission. Enregistrez ces points sur la fiche du joueur.

## Tirage et placements des bataillons



Séparer les cartes bataillon en trois piles: Assaut, Soutien, et Commandement.

Piochez des cartes bataillon dans l'ordre suivant: **Assaut, Assaut, Soutien, Commandant.**

Répétez le cycle si nécessaire. Cumulez les valeurs de PV jusqu'à ce que vous atteignez ou dépassiez la valeur de mise en place notée sur votre carte de campagne.



Lorsque vous piochez une carte de bataillon et que sa valeur en point donne le total (égal ou supérieur) à la valeur des points de la carte campagne, arrêtez de tirer des cartes. Les cartes tirées, y compris la dernière carte feront partie de votre campagne.

*Exemple: Lors de la mise en place de la campagne Irak 1991, je pioche les cartes suivantes: 8A (2VP), 1A (5PV), 4S (3VP), 5C (4VP), 4A (3VP), 9A (3VP) et 1S (6VP). J'ai arrêté de tirer des cartes bataillon parce que j'avais atteint ou dépassé les 25 PV de cet objectif.*

Mettez de côté les cartes bataillon restantes, vous ne les utiliserez pas pendant cette campagne.

Trouver les pions marqueurs qui ont les mêmes désignations que les cartes bataillon apparaissant dans votre campagne.



Placez les pions sur les secteurs de la carte d'affichage tactique. Ces marqueurs sont placés avec leur côté complet (Full) visible.



Chaque bataillon est désigné avec une lettre: A (Assaut), S (Soutien), ou C (Commandant). Sauf indication contraire sur la carte Bataillon.

Placez les marqueurs des bataillons d'assaut dans la bande de la zone Ligne de Front (Front Line).

Placez les pions de soutien dans la bande de la zone Transit Ennemi. (Enemy Transit)

Placez les pions marqueurs de commandant dans la bande de la zone Arrière Ennemi. (Enemy Rear)

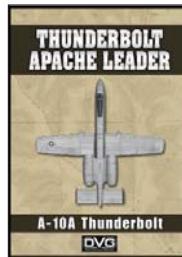
Certaines cartes de situation et de bataillon peuvent ajuster le placement des marqueurs bataillon sur la carte du secteur.

*Exemple: Un bataillon de commandement devrait normalement être placé dans la Zone Arrière Ennemi, cependant, le commandement du bataillon 6C a une note spéciale disant de le placer dans la zone amie Transit.*

Cartes de campagne et cartes de situation affectent les marqueurs après l'ajustement des cartes bataillon.

Placez les cartes bataillon de la campagne dans leur zone, sur la feuille d'affichage tactique.

## Achat des Appareils



Il y a plusieurs types de cartes d'appareil: A-10A, A-10C, AH-64A, AH-64D, F-16, AV-8B, AC-130, AH-1, RQ-1 et MQ-1.

Vérifiez les descriptions des appareils à la fin de ce livret pour les règles spéciales ne se trouvant pas sur les cartes des types d'avions suivants: AC-130, RQ-1 et MQ-1.

## Selection des Appareil

Sélectionnez les cartes des avions que vous souhaitez avoir dans votre escadron. Vous ne pouvez sélectionner des aéronefs qui ont une année de service qui est la même ou bien antérieure à l'année de votre campagne. Le coût en point SO pour chaque appareil est noté sur sa carte.



Vous devez enregistrer quelques uns de vos points SO pour acheter d'autres ressources, comme les scouts, les armes et les réparations.

Les différentes parties d'une carte d'aéronef sont les suivantes:



### 1 - Numéro de l'avion

Ce sont des chiffres à des fins de référence.

### 2 - Type d'appareil

La désignation militaire pour cet avion.

### 3 - Facteur Attaque

**Canon** Ces avions peuvent attaquer les unités ennemis avec leurs canons.

### 4 - Points Options Spéciales

Dépensez ces points SO quand vous achetez cet appareil au départ de la campagne.

## 5 - Année de service

La première année ou l'avion a été mis en service par l'armée.

## 6 - Coup Structurel avant le Crash

Le nombre de coups que la structure de l'avion peut subir avant de s'écraser.

*Exemple: Le A-10 ci-dessus peut subir 3 coups structurels sans problèmes. Il s'écrase quand il subit un 4ème coup.*

## 7 - Armes et Notes Spéciales

Les types d'armes que cet appareil peut transporter. Seuls les types d'armes figurant sur la carte d'aéronef peuvent être chargés sur celui-ci. Les notes spéciales relatives à cet appareil sont également notées dans cette zone.

*Exemple: Le A-10C ci-dessus donne au pilote +1 à toutes les frappes (Strike), les attaques canon et Stand-Off. L'avion est également lié.*

## 8 - Points de Poids (WP)

Le nombre maximum de points de poids que l'avion peut transporter en armes, réservoirs de carburant, ou nacelles ECM. Vous pouvez armer votre avion avec moins de points de poids.

Enregistrez sur la fiche de joueur les points SO que vous avez dépensé sur les appareils.

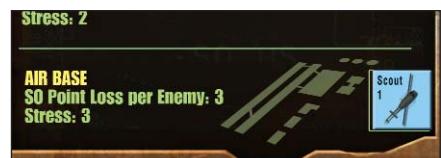
Aircraft A-10A # 231	Air Damage:
Aircraft AH-64A # 456	Air Damage:

Enregistrez chaque appareil et son identité dans la zone inférieure de la fiche joueur. Cette zone sert également à noter tout les dommages subit.

## Achat de pions Scout



Un scout augmente le temps que votre avion peut passer sur le champ de bataille. Payez 1 point SO pour chaque scout que vous achetez.



Placez vos pions scouts achetés sur l'emplacement Scout de la carte du secteur.

Enregistrez les points SO que vous dépensez pour ces scouts sur la fiche de joueur.

• Player Log •	
Initial SO Points:	33
Aircraft SO Purchases:	- 25
Scout Purchases:	- 2
Promoted	
Total SO Points	6
SO Points (Munitions)	
SO Points (other)	
Daily SO Points	

Soustraire les points SO dépensés pour les appareils et les scouts des points donnés à l'origine par votre carte de situation.

Start of Mission SO Points	6
- SO Points (Munitions)	
- SO Points (other)	
Daily SO Points	

Dans la zone "Points SO de début de la mission", notez combien de points SO il vous reste pour le premier jour de la campagne.

## Choix des Pilotes



Selectionnez les cartes des pilotes que vous désirez pour cette mission.

Chaque carte pilote a deux faces qui montrent différents niveaux d'expérience pour le pilote.

Chaque nom de pilote possède 3 cartes pour un total de six niveaux de compétence.

Choisissez un pilote de niveau de compétence Normal (Average)

pour chaque **carte d'avion** de votre escadron d'aéronefs, plus un pilote de niveau Normal supplémentaire pour chaque **type d'avion** dans votre escadron. Ne choisissez pas des pilotes pour "Unmanned Aircraft" (Drones RQ-1 et MQ-1) et ne comptez pas ces drones comme un type d'avion au moment de choisir les pilotes supplémentaires.

*Exemple: J'ai choisi un A-10A Thunderbolt, un A-10C Thunderbolt, un AH-64D Apache, et un MQ-1. Je reçois pour sélection 3 pilotes Thunderbolt et deux pilotes d'Apache.*

*Exemple: Si j'avais choisi tout un Escadron A-10, je pourrais obtenir un pilote A-10 pour chaque appareil, plus un pilote supplémentaire de A-10 pour ce type.*

*Exemple: Si j'avais choisi A-10, AH-64, AV-8B, et AH-1S, je gagnerais des pilotes pour chacun des avions acheté, plus un pilote de A-10 supplémentaire, un pilote supplémentaire de AH-64, puis un pilote de AV-8B supplémentaire, et un pilote de AH-1 en supplément.*

Trouver les marqueurs d'avions qui ont les mêmes noms de pilotes que les cartes que vous avez sélectionnées. Placez ces pions près de la feuille d'affichage tactique.

Les différentes parties d'une carte de pilote sont les suivantes:



### 1 - Nom du Pilote

Chaque carte pilote possède un pion d'avion correspondant. Utilisez ce marqueur sur le champ de bataille pendant les missions

### 2 - Niveau de Compétence

Du plus petit au plus grand, les compétences pilotes sont: Recrue, Bleu, Normal, Expérimenté, Vétéran, et As.\*

### 3 - Points d'Expérience (XP)

Le nombre de points d'expérience que le pilote doit gagner pour être promu au niveau d'expérience suivant.

### 4 - Type d'Avion

La désignation militaire pour l'appareil. Un pilote ne peut voler que sur le type de machine mentionnée sur sa carte.

*Exemple: Shadow peut voler sur AH-64As et AH-64D.*

## 5 - Nom de l'appareil

Le nom du type d'appareil sur lequel le pilote peut voler.

## 6 - Vitesse (Speed)

Rapide (Fast) ou Lent (Slow). Un pilote Rapide attaque avant les attaques ennemis à chaque tour. Un pilote Lent attaque après celles des ennemis à chaque tour.

## 7 - Canon/Frappe (Cannon/Strike)

Utilisez ce chiffre afin de modifier les attaques des armes et canon sur les unités ennemis dans le même hexagone que l'appareil.

## 8 - Stand-Off (A distance)

Utilisez ce chiffre pour modifier les attaques des armes ciblant les unités ennemis qui ne sont pas dans le même hexagone de terrain que vous.

## 9 - Cool (Sang Froid)

Cool enlève le stress du pilote.

## 10 - Evitement (Evasive)

Si le pilote a la compétence d'évitement, réduire la sévérité des attaques ciblant l'avion. La compétence Evitement affecte également les jets de dés de "Ridge Evasion" et réduit les dommages subis par une carte aéronef en raison d'événements de mission.

## 11 - Statut

Okay, Secoué ou Inapte\*. Ceci est basé sur le nombre courant de points Stress.

## 12 - Stress

Les pilotes souffrent de stress quand ils volent en mission. Les pilotes souffrent aussi de stress quand ils subissent des attaques ennemis.

Okay: 0-7 • Shaken: 8-11

Si le stress d'un pilote reste au niveau "Okay", il utilise ses compétences normales. La zone "Okay" sur la carte de l'exemple est de 0 à 7. Les pilotes au delà de la fourchette de points "Okay" deviennent "Secoué" (Shaken). Si les points de stress dépasse la fourchette "Shaken", ils sont Inapte (Unfit).

## Ajuster les Compétences de Pilote

Tous les pilotes se joignent à l'escadron avec un niveau de compétence Normal. Vous pouvez choisir de modifier les niveaux de compétence pour les pilotes de votre escadron. Un pilote peut augmenter d'un niveau de compétence, mais un autre doit diminuer d'un niveau. Ajustez tous les pilotes de votre escadrille d'autant de niveaux de compétences que vous souhaitez. Chaque augmentation doit s'accompagner également d'une diminution.

*Exemple: j'augmente le pilote Scuttle du AH-1 avec 2 niveaux de compétence vers Vétéran, et je diminue Pirat le pilote d'un A-10 de 2 vers le bas au niveau de Recrue*

*Exemple: j'augmente Marteau le pilote d'un AH-64 promu As et je diminue Freak pilote de AH-1, Eagle pilote de AH-64 ainsi que Thor sur un A-10 vers le niveau inférieur en Recrue.*

## Promotion prioritaire de pilote

Lors de la mise en place, vous pouvez dépenser des points SO pour promouvoir immédiatement un ou plusieurs de vos pilotes à un niveau de compétence plus élevé.

Lorsque vous utilisez la promotion prioritaire, vous ne réduisez pas le niveau de compétence d'un autre pilote pour en promouvoir un autre.

Payez 1 point SO pour chaque amélioration de niveau de compétence. Vous pouvez promouvoir un pilote plus d'une fois.

*Exemple: Je choisis d'utiliser la promotion de pilote en priorité pour augmenter Shadow de Average à Vétéran (Normal à Vétéran) et Gator de Green à Skilled (Bleu à Expérimenté). Je paie 4 points SO et j'utilise la carte face Vétéran de Shadow et la carte Skilled de Gator dans cette campagne.*

- SO Points (Munitions)	2
- SO Points (other)	4
+ Daily SO Points	
- SO Points (Repairs)	

Si vous achetez en priorité, noter la dépense de points SO sur la fiche joueur dans la zone points SO (autres).

Pilots	Promoted		
	Lvl	XPs	XPs Gained
Thor	S	8	0
Rebel	A	6	0
Gumby	G	4	0
Montana	V	9	1
Judae	A	6	2

Notez les noms des pilotes, les niveaux de compétences, les XPs nécessaires pour la promotion et les points "Cool" sur la fiche joueur

## Marqueurs de Journée et Points SO



Placez le pion marqueur d'options spéciales sur la piste des points SO pour montrer vos points actuels. Si vous avez plus de 15 points SO, utilisez le côté "15" du compteur. Gardez une trace de vos points SO disponibles en utilisant cette piste.



Placez le marqueur de jours sur la case "1" de la piste des jours et de celle des points SO de l'écran tactique.

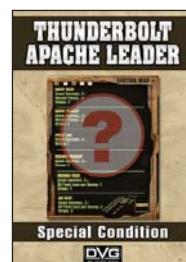
## Mise en Place Terminée

Ceci termine la partie mise en place des règles. Vous êtes maintenant prêt à commencer les missions en vol.

## • Début de Journée

Effectuez les étapes suivantes chaque jour de la campagne.

## Condition Spéciale



Piochez une carte condition spéciale à partir de sa pile sur la feuille d'affichage tactique et suivez les instructions de la carte.

A moins que le texte de la carte ne dise le contraire, la condition spéciale s'applique à toutes les missions effectuées pendant la journée.

## Choix des pilotes et appareils

Choisissez les bataillons que vous attaquerez durant cette journée de campagne. Ensuite, sélectionnez les pilotes et aéronefs de votre escadron qui attaquent chaque bataillon

et placer leurs cartes ensemble pour une utilisation ultérieure. Chaque pilote affecté à une mission doit être couplé avec une carte d'appareil qui est autorisé à voler. Chaque aéronef affecté à une mission doit avoir un pilote approprié.

N'attribuez pas de pilotes aux "Unmanned Aircraft" (Drones).



Placez un pion Shaken-2 sur chaque pilote qui commence la mission avec un statut Shaken.

Vous ne devez pas assigner de pilote Inapte.

*Exemple: Le jour 1, je veux voler pour deux missions. Je choisis d'envoyer Scuttle et Grandpa dans deux AH-1, Pirate dans un A-10 et Hammer dans un AH-64 sur la cible 12A. Je veux aussi Freak et Eagle et leurs avions pour attaquer 9A. Je place chaque carte bataillon avec les pilotes et appareils affectés près du tableau d'affichage tactique.*

	1
Cool	12
A	
O	

Sélectionnez la mission de vol que vous souhaitez en premier pour la journée. Notez le numéro de la 1ère cible que vous avez choisi d'attaquer sur le journal de joueur dans la case cible bataillon. Placez la carte choisie dans la zone cible sur la feuille d'affichage tactique.

## Allocation des Scouts



Placez vos marqueurs scouts sur l'un des pions bataillon vous avez choisi d'attaquer.

Chaque scout ne peut être utilisé que pour une mission par jour, et vous ne pouvez assigner qu'un scout à chaque bataillon.

Un scout a une chance de donner à votre avion des tours supplémentaires sur le champ de bataille et de réduire le stress subi par vos pilotes qui volent pour cette mission.

## Résolution de la Mission

Effectuer toutes les étapes suivantes pour une mission avant de passer à la suivante. Répétez ces étapes pour chacune.

### • Vers la Cible (Target-Bound)

Cela représente le moment où les appareils se préparent à la mission jusqu'à ce qu'ils atteignent les positions des cibles.

### Option d'Abandon de Mission

Vous pouvez décider d'interrompre une mission et de ne pas voler. Si vous le faites, l'avion et les pilotes ne peuvent pas être réaffectés à une autre mission, et ne gagnent pas le bonus "No Fly Stress" de récupération du stress.

Les pilotes ne prennent pas de stress d'une mission avortée.

### Armements des Appareils

Allouer les armes, les Pods ECM et les réservoirs de carburant à chacun des appareils que vous avez sélectionné pour cette mission. Les armes spécifiques que vous choisissez dépendront du rôle en combat que chaque avion sera supposé tenir au cours de la mission. Le nombre et le type des armes que votre appareil peut transporter sont limités par le type d'appareil, les

Points de Poids (WP) que votre avion peut transporter et les points d'options spéciales que vous êtes en mesure de dépenser pour les armes.



Chaque avion est limité par ce qu'il est autorisé à transporter en armement. La liste des pions marqueurs d'armes est imprimée sur la carte de chaque avion

Le mélange des marqueurs limite les armes que vous pouvez choisir pour une mission. Tous les marqueurs d'armes sont disponibles pour la sélection de chaque mission. Les marqueurs utilisés pour une mission ne les empêchent pas d'être utilisé au cours de la prochaine mission.

La bande de la zone que vous attaquez peut avoir une pénalité de poids. Un avion attaquant un bataillon dans la zone de Transit ennemie ou la zone des Arrières ennemis aura moins de points de poids disponible en raison du carburant supplémentaire nécessaire qu'il utilisera pour s'y rendre.



*Exemple: Si vous êtes l'attaquant d'un bataillon dans la Zone "Enemy Transit", chaque avion subit une pénalité de -2 Points de Poids. Un Thunderbolt A-10, qui peut habituellement transporter 14 Points de Poids ne serait en mesure de porter que 12 Points. (12 WPs)*

### Priorité Ravitaillement

Vous pouvez choisir d'acheter l'option ravitaillement en priorité au cours de l'étape d'armement. Avoir cette priorité réduit la pénalité en Points de Poids de la mission à -0 WP pour tous les appareils de la mission. Payez 1 point SO pour choisir cette option sur chaque mission.

Si vous achetez un avantage ravitaillement, noter la dépense de 1 point SO sur la feuille du joueur dans la zone des Points SO (autres).

### Type d'Armement

Il existe cinq types d'armement: Air-Air, Air-Sol, Réservoirs de Carburant, Pods ECM et les Canons.



Les missiles Air-Air (AIM-9s et AIM-92s) peuvent seulement être tirés contre des hélicoptères. Ces pions ont des rayures jaunes pour un rappel visuel que ce sont des armes Air-Air.

Tous les autres marqueurs d'armes Air-Sol peuvent attaquer des cibles au sol, mais pas d'hélicoptères.

## Caractéristiques des Armes



Chaque pion marqueur d'arme dans le jeu a les caractéristiques suivantes:

### Points Poids (WP):

Chaque arme a un coût en points de Poids.

Un appareil peut transporter autant de points Poids en pions marqueurs que ceux qui sont indiqué sur sa carte.



Exemple: Cette Mk.83 a un coût en point de Poids de 2.



Exemple: Le AV-8B peut contenir jusqu'à 10 WP de marqueurs d'armes.

**Point de coût d'Armement:** chaque arme, Pod ECM ou réservoir de carburant a un coût en point d'armement imprimée à côté de son coût de point en Poids. Chaque groupe de 10 Points d'armement (ou fraction) affecté à une mission coûte 1 point SO. (Les 10 premiers points compte pour 1 SO).

Exemple: J'ai sélectionné un total combiné de 32 points d'armement pour mes 3 avions volant sur la mission. Cela me coûte 4 points d'option spéciale, aussi je déplace le marqueur d'option spéciale vers le bas de la piste de quatre cases.



Exemple: Le Mk. 83 a un coût en points d'Armement de 0.

**Facteur d'Attaque:** Obtenir ce chiffre ou plus pour toucher avec succès une unité ennemie.



Exemple: Le Mk. 83 a un facteur d'attaque de 4.

**Portée maximale (en noir):** La distance maximale où l'arme peut attaquer une unité ennemie.



Exemple: Le LAU-61 peut attaquer à la portée de 0 ou de 1.

**Portée ou on ne peut pas attaquer (en rouge):** Si l'arme ne peut pas attaquer à une portée spécifique, ce sera affiché en rouge à côté de l'information de la portée en noir.



Exemple: L'AGM-114 ne peut pas attaquer à distance 0, mais il peut attaquer à des distances 1 ou 2. Il ne peut pas attaquer à une portée au delà de 2.



Exemple: La GBU-12 ne peut être utilisée qu'à haute altitude par un avion.

**Attaques à haute altitude:** L'arme ne peut être utilisée qu'à haute altitude par l'aéronef.



Exemple: Le Mk.20 peut être utilisé par un aéronef à haute ou basse altitude.



**V (véhicule) ou B (bâtiment):** cette arme peut être utilisée contre les véhicules ou des bâtiments.

Exemple: L'AGM-65 peut être utilisé contre les véhicules et les unités de bâtiments.



**Indépendant (I):** L'arme peut attaquer une unité hors d'un hexagone qui est attaqué par votre avion, à condition que l'unité soit dans l'angle d'attaque de votre avion.



Exemple: Vous déclarez que votre A-10 va attaquer des unités dans l'hexagone directement en face de l'A-10. Vos GBU-12 peuvent attaquer des unités dans cet hexagone, ainsi que des unités se trouvant dans le même hexagone que votre A-10.



**Attaque Hexagone [X]:** Lancer pour une attaque contre toutes les unités dans l'hexagone.

Exemple: Lorsque vous lâchez un Mk.20 dans un hexagone, lancez une attaque contre chaque unité dans cet hexagone.



**Lancement (Retenir) X(X):** Cette arme a une chance d'être retenue lors de la résolution de son attaque. Lancez un Dé pour son attaque et modifiez le jet de Dé comme d'habitude. Si le résultat modifié est inférieur au premier nombre, l'attaque a failli et l'arme est dépensée. Si le résultat modifié est égal ou supérieur au premier nombre, mais moins que le deuxième nombre, l'unité est détruite et l'arme est dépensée. Si le résultat modifié est égal ou supérieur au deuxième nombre, l'unité est détruite et l'arme reste pour une utilisation sur une future attaque.

Exemple: J'ai un LAU-61 chargé sur mon A-10 et je dois détruire un site AAA. Mon pilote a une maîtrise de +1. Je lance un 2 et j'ajoute 1 pour mon niveau. Mon résultat modifié est un 3. Je dépense la roquette et ne détruis pas le site AAA.

*Exemple: J'ai un LAU-61 chargé sur mon A-10 et je dois détruire un tank. Mon pilote a une compétence de 1 et le tank a un modificateur de -2. J'obtiens un 6 et ajoute +1 pour ma compétence, mais soustrais 2 pour le modificateur du tank. Mon résultat modifié est un 5. Je dépense la roquette et je détruis le tank.*

*Exemple: J'ai un LAU-61 chargé sur mon A-10 et je dois détruire un SCUD. Mon pilote a un niveau de +1. J'ai un 7 au Dé et j'ajoute +1 pour ma compétence. Mon résultat modifié est un 8. Je garde la roquette et je pourrais l'utiliser à nouveau lors d'une autre attaque et détruire le SCUD.*



**ECM:** Les Pods ECM ne sont pas utilisés comme les autres armes. Ils restent avec l'avion tout au long de la mission et sont toujours effectifs.

Chaque fois que l'avion est attaqué par un ennemi ou un hélicoptère ou quand il faut réagir à une attaque d'un événement spécial ou bien lorsque des marqueurs d'armes peuvent être dépensés pour réduire le nombre de ces attaques, lancez un Dé pour le Pod ECM avant de tirer un pion de Hit. Annulez l'attaque de chaque unité sur un jet de 7 ou plus. Chaque avion ne peut transporter qu'un seul Pod ECM. Lancer les Dés pour les résultats d'un Pod ECM avant d'utiliser la compétence d'Evitement du pilote.

*Exemple: Un A-10 portant un Pod ECM est attaqué par un site de AAA. J'obtiens un 8 pour mon Pod ECM et ne compte pas 3 des Hits Mineurs.*



**Réservoir de Carburant:** Chaque avion peut transporter 1 pion réservoir de carburant. Ce faisant, le temps de l'avion sur le champ de bataille se prolonge de 2 tours. Vous pouvez placer un deuxième pion de tout type sur la piste d'autonomie pour rappel.

*Exemple: si les appareils sont autorisés pour une autonomie de 5 tours, les avions avec des réservoirs de carburant peuvent placer leur compteur sur 7.*

Une fois que vous avez acheté un pion d'arme, le placer sur un appareil. Les points d'options spéciales utilisés pour acheter des armes **sont dépensés**, même si les armes ne sont pas utilisées au cours de la mission.



*Exemple: ce A-10C qui détient actuellement 14 WPS d'armement, est chargé en utilisant 8 de ces points. Si cet avion attaquait un bataillon seul, je dépenserai 1 point SO pour ses armes. Si l'avion volait avec d'autres aéronefs, je pourrais utiliser les 9ème et 10ème points d'armement sur d'autres avions sans avoir à payer un point SO additionnel.*

Une fois que vos appareils sont armés pour la mission actuelle, enregistrer le nombre de points que vous avez dépensé dans le journal de bord du joueur et sur la piste des points SO.

## Canons

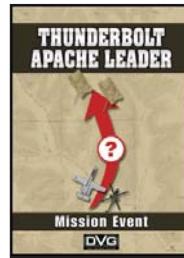


En plus des armes que vous chargez sur l'avion, les appareils sont également équipés de canons. Le facteur d'attaque du canon se trouve sur la carte

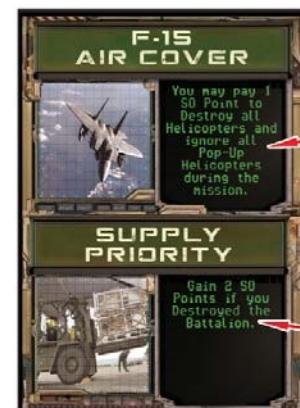
de l'avion. Il n'y a pas de coût d'armement pour le canon.

Dans les combats Air-Sol, les canons peuvent être utilisés pour attaquer une unité dans le même hexagone que l'avion. Celui-ci peut être à haute ou basse altitude. Une attaque réussie détruira l'ennemi engagé. Utiliser le niveau d'habileté au canon du pilote pour modifier l'attaque. Dans le combat Air-Air, les canons peuvent être utilisés pour attaquer des hélicoptères dans le même hexagone que vous. Lorsque vous attaquez un hélicoptère, votre appareil peut être à haute ou basse altitude. Utilisez le niveau d'habileté du pilote pour modifier l'attaque.

## Vol vers la Cible - Evenement de Mission



Piochez une carte événement de mission et appliquez les effets de sa section supérieure.



Evenement vol vers la cible

Evenement retour à la maison

A moins qu'une carte de l'événement ne fasse état du contraire, les événements s'appliquent uniquement aux appareils/pilotes participant à la mission. À moins qu'un événement n'en dispose autrement, appliquez immédiatement son effet.

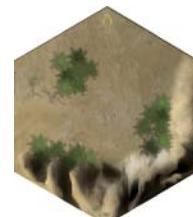
Le niveau de compétence "Evitement" d'un pilote réduit les coups infligés à son appareil par un événement de mission.

## Contrôles des dommages moteur



Chaque avion qui subit des dommages non réparés au moteur doit lancer un Dé pour chaque dommages moteur non réparés. Sur un résultat de 2 ou moins l'appareil s'écrase. Si celui-ci se cashe, retirez sa carte d'appareil de la campagne, et lancer les Dés pour une recherche de pilote à la fin de la mission (SAR).

## Placer les Hexagones de Terrain



Les tuiles d'hexagone de terrain sont utilisées comme zones de placement pour les unités ennemis.

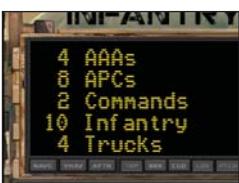


A chaque mission, mélangez les 10 hexagones de relief de terrains et placer les face vers le haut sur les 10 emplacements prévus sur la feuille d'affichage tactique. Placez ces hexagone sur cette feuille avec leurs flèches pointant vers le haut.

Ces 10 hexagones forment votre champ de bataille pour la mission.

## Placement des Unités Ennemis

La quantité et le type de ennemis présents sont connus, mais leurs emplacements sur les hexagone du champ de bataille ne le sont pas jusqu'à ce que vous atteignissiez la cible.



Chaque carte bataillon indique le nombre et le type d'unités ennemis que vous piocherez pour la mission.



Les unités ennemis ont deux côtés, un côté actif et un côté détruit. Le côté détruit a une bande rouge sur le nom d'unité.



Lancez un Dé pour chaque unité ennemie afin de déterminer son placement par hexagone, comme correspondant aux emplacements de l'image ci-contre.



Placez chaque pion d'unité ennemie sur le champ de bataille avec son côté actif visible.

## Demi Force de Bataillon



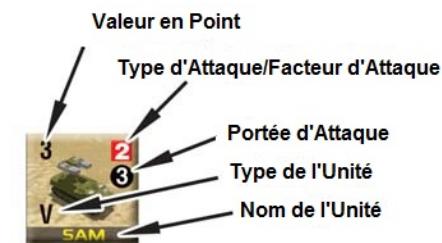
Si un bataillon est à moitié de sa force en raison d'une attaque précédente, placez seulement la moitié de chaque type d'unité figurant sur la carte bataillon. Retournez le pion face demi pour rappel.



*Exemple: Pour cette carte, vous placeriez seulement: 2 AAA, 4 APC, 1 commandement, 5 infanteries et 2 camions.*

## Unités Ennemis

Chaque ennemi représente une unité de combat en véhicule, une structure ou un groupe de soldats.



### Valeur en Points:

La valeur du marqueur pour la destruction de son bataillon.

### Type d'Attaque/Facteur d'Attaque:

Le chiffre indique le nombre de pions Hit que l'unité inflige quand elle attaque un appareil. Les chiffres avec un fond jaune infligent des dégâts Legers (ou Mineurs). Les chiffres d'unités avec un fond rouge font des dégâts Lourds (ou Majeurs).

### Portée d'Attaque:

C'est le nombre maximum d'hexagones où l'unité peut attaquer à partir de son emplacement. Si l'unité n'a pas de valeur de portée, elle ne peut attaquer que dans le même hexagone.

### Type d'Unité:

Ceci est utilisé en cas d'attaque par des appareils. Un "V" indique qu'il s'agit d'une unité embarquée sur un véhicule. Certaines armes ne peuvent attaquer que les véhicules. Un "B" indique qu'il s'agit d'une construction. Certaines armes ne peuvent attaquer que les bâtiments. Certaines unités ont également un chiffre à côté de leur type d'unité. Modifier les lancer de Dés pour les attaquants avec ce chiffre.

### Nom d'Unité:

Le nom de l'unité.



### AAA:

Un véhicule de l'artillerie anti-aérienne spécialisée dans la destruction des aéronefs avec ses canons. Il inflige 2 marqueurs de frappe Lourde avec une portée de 1 hexagone. Valeur: 2



### Site AAA:

Un emplacement d'artillerie anti-aérienne sur bâtiment, spécialisé pour abattre les aéronefs avec ses canons. Il inflige 3 marqueurs de Hit de frappe Légère avec une portée de 2 hexagones. Valeur: 2



### APC:

Un véhicule blindé de transport spécialisé dans le transport de troupes au sol dans des environnements de combat. Il inflige

1 Hit Mineur dans son propre hexagone. Valeur: 1



#### Bâtiment:

Une structure à usage général. Il inflige 1 Hit Léger dans son hexagone. Soustraire -4 sur les attaques d'aéronefs contre le bâtiment. Valeur: 3



#### Commandement:

Un véhicule de commandement mobile chargé de contrôler les forces locales. Il inflige 2 Hits Légers à une portée de 1 hexagone. Valeur: 4



#### Hélicoptère:

Un hélicoptère d'attaque. Il inflige 2 marqueurs de frappe Lourde avec une portée de 1 hexagone. Il se déplace avec une vitesse de 1. Valeur: 3



#### Infanterie:

Une escouade de soldats. Il inflige 1 Hit Léger à portée de 1 hexagone. Valeur: 1



#### SAM:

Un véhicule missile Sol-Air, spécialisé contre les avions et hélicoptères. Il inflige 2 marqueurs de frappe Majeure avec une portée de 3 hexagones. Valeur: 3



#### SCUD:

Un véhicule qui lance de grands missiles Sol-Sol. Valeur: 3



#### SPA:

Un véhicule d'artillerie automoteur. Valeur: 2



#### Stockage:

Un bâtiment de stockage à usage général. Il inflige 1 Hit Léger dans le même hexagone. Valeur: 2



#### Tank:

Un véhicule principal de combat. Il inflige 1 Hit Léger dans son hexagone. Soustraire -2 des attaques contre un tank. Valeur: 2

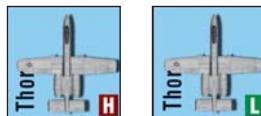


#### Camion:

Un véhicule à but de transport. Il inflige 1 Hit Léger dans son hexagone. Ajouter +2 aux attaques contre le camion. Valeur: 1

## Placement des Appareils Amis

Placez vos pions d'appareils participant à cette mission. Chacun peut commencer dans n'importe lequel des 8 hexagones des bords de terrain (1, 2, 3, 4, 7, 8, 9 ou 10). Plusieurs appareils peuvent commencer dans un même hexagone.



Sélectionnez l'altitude initiale pour chaque pion des appareils en les retournant sur la face d'altitude souhaitée: Elevée (H) ou Basse (L).

Type	Speed
A-10	1 or 2
AH-64	0 or 1
AH-1	0 or 1
AV-8B	0 to 2
F-16	2 or 3
AC-130	1 or 2
RQ-1	1
MQ-1	1

La vitesse de chaque type d'avion est indiquée sur la feuille d'affichage tactique. Les appareils avec une vitesse minimale de 0 peuvent planer. Ceux avec une vitesse minimale de 1 ou plus ne peuvent pas planer.

*Exemple: Un A-10 doit se déplacer d'au moins 1 hexagone à chaque tour, et peut se déplacer jusqu'à 2 hexagones.*

*Exemple: Un AV-8B peut se déplacer de 0 (il plane), ou se déplacer jusqu'à 2 hexagones à chaque tour.*

#### Aéronef en mouvement:

Cela s'applique à l'appareil qui doit se déplacer, soit à un autre qui peut planer et que vous souhaitez déplacer. Positionner l'appareil sur un des bords d'un hexagone de départ, face à celui où vous voulez le déplacer durant son premier tour.

Ceux qui doivent se déplacer: A-10, F-16, AC-130, RQ-1, MQ-1.

#### Appareils capables de Planer:

Cela s'applique aux aéronefs qui peuvent planer, et que vous voulez faire planer au cours de leur premier tour. Désignez un aéronef en vol stationnaire en le plaçant au milieu de son hexagone.

Les appareils qui peuvent planer sont: AH-64, AH-1, AV-8B.



*Exemple: Le AH-64 est en mouvement et doit entrer dans l'hexagone, il est face à son prochain mouvement. Le AV-8B est en survol et plane.*

#### Crêtes



Les côtés de certains hexagones contiennent des crêtes ou arêtes. Une arête de sommet est une zone d'altitude de masse (un sommet) qui interfère avec la trajectoire de vol à basse altitude des appareils.

Si vous placez un aéronef sur un bord d'hexagone avec une crête, l'avion doit être à haute altitude.

## Bilan de Succès de Scout



Si vous avez alloué un scout à cette mission, lancez un Dé et consulter la table de Scout sur la feuille d'affichage tactique.

Ce lancer de Dé se traduira par la perte du marqueur Scout. Vous gagnerez de l'autonomie supplémentaire ou des tours supplémentaires mais en même temps, vous réduirez le stress subi par les pilotes qui volent pour la mission.



*Exemple: j'ai assigné un scout à ma mission 1A. Je lance un Dé et obtiens un 5. Je peux passer sept tours en autonomie au lieu des 5 tours sur le champ de bataille.*

*Exemple: j'ai assigné un scout à la mission 1A. Je lance un Dé et obtiens un 10. Je peux passer neuf tours en autonomie au lieu des 5 normalement sur le champ de bataille. De plus à la fin de la mission, je peux enlever 1 stress sur chaque pilote affecté à cette mission.*

Un scout ne participe pas à la bataille. Retournez son pion dans la boîte des scouts selon le jet de Dé. Si le scout est perdu, retirer le marqueur scout de la campagne. Si le scout n'est pas perdu, il peut être utilisé à nouveau lors de la prochaine journée.

## Placement du Pion d'Autonomie



Chaque mission commence avec 5 tours en autonomie. Placez le pion "Loiter" sur la case 5 de la piste du temps d'autonomie qui est sur la feuille d'affichage tactique. Ajuster le placement du marqueur sur la piste "Loiter" basé sur le résultat du jet de Dé de scout, si un scout a été affecté.



Pour les appareils transportant des réservoirs de carburant gagnez 2 tours d'autonomie supplémentaires sur le champ de bataille.

## • Résolution des Batailles

Au cours de chaque tour, résoudre les étapes suivantes. Utilisez le compteur de tour "Loiter" afin garder une trace du tour.

## Tirage des marqueurs Pop-Up



Les Pop-Ups sont des cibles ennemis qui ne font pas partie de la carte de bataillon. Placez tous les pions de Pop-Up dans une tasse opaque ou un sac.



Pour chaque avion à haute altitude au cours de cette étape, tirer un Pop-Up. Si le pion se lit "No Enemy" il n'a aucun effet. Remettez le dans le sac. S'il y a une unité ennemi derrière, lancez le Dé et placer le marqueur dans l'hexagone du champ de bataille désigné par ce jet de Dé (cf placement des unités).

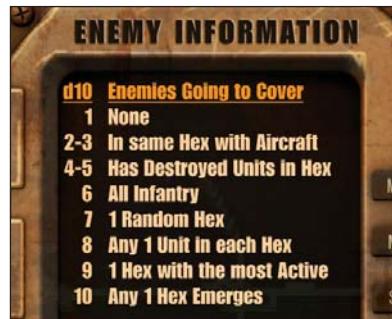


les pions Pop-Up ont un triangle rouge dans le coin en haut à gauche pour les distinguer des unités ennemis appartenant à la carte bataillon. Les Pop-Up n'ont aucune valeur en point de Victoire ou de valeur de force à demi ou détruit.

Une fois détruit les pions d'unités Pop-Up, remettez-les dans le récipient.

Les **RQ-1, MQ-1 et AC-130** peuvent voler à haute altitude sans tirer de pions Pop-Up.

## Couverture Ennemie



Lancez un dé et consulter le tableau des couvertures ennemis de la feuille d'affichage tactique. Le résultat peut affecter certaines des unités ennemis (y compris les unités Pop-Up) sur le champ de bataille.

### Résultats de jet de Dé de couverture

**1** - Aucune unité ne se déplace à couvert ce tour.

**2-3** - Déplacez toutes les unités d'avion dans le même hexagone à couvert.

**4-5** - Déplacez toutes les unités dans les hexagones avec des unités détruites à couvert.

**6** - Déplacez toutes les unités d'infanterie dans tous les hexagones à couvert.

**7** - Lancez un Dé. Déplacez toutes les unités à couvert dans l'hexagone correspondant.

**8** - Sélectionnez une unité dans chaque hexagone pour passer à couvert.

**9** - Toutes les unités dans l'hexagone avec le plus d'unités actives se mettent à couvert. Si il y a plus d'un hexagone avec le plus grand nombre d'unités actives, vous pouvez choisir l'hexagone. Une unité active est toute unité qui n'a pas été détruite, y compris les bâtiments.

**10** - Choisir un hexagone. Déplacez toutes les unités dans l'hexagone hors d'une couverture.



Quand une unité va à couvert, placez l'unité ennemie sur n'importe quelle arête de l'hexagone. Si l'hexagone d'arrivée n'a pas de crête, l'unité ennemie sélectionnée ne peut pas aller à couvert elle reste hors de couverture.

Vous pouvez choisir quelle unité se met à couvert dans un hexagone s'il y a plus de 1 unité dans celui-ci.

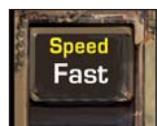
Une unité à couvert ne peut pas être attaquée par une attaque à distance. Elle ne peut l'être que par des bombardements et des attaques au canon.

Les unités "B" (Bâtiments) ne peuvent jamais être à couvert.

Les hélicoptères ennemis bougent à couvert comme une unité normale au sol. Si vous déplacez plus tard, un hélicoptère qui est à couvert, il sort automatiquement de sa couverture.

Pour enlever une unité d'un couvert, déplacer là hors de la crête.

## Phase Rapide - Altitude, Bouger/Attaquer



Les pilotes ayant un indice de vitesse Rapide, se déplacent et attaquent avant les attaques ennemis à chaque tour. Les pilotes ayant un indice de vitesse Lente se déplacent et attaquent après les attaques ennemis à chaque tour.

Résoudre le tour pour chaque appareil Rapide avant de passer au prochain appareil du type Rapide. Une fois que tous les avions Rapides ont agi, passez à l'étape d'attaque ennemie.



Si un aéronef se déplace d'un bord d'hexagone qui ne conduit pas vers un autre hexagone, il quittera le champ de bataille à son prochain mouvement. Si un aéronef quitte un bord d'hexagone et quitte le champ de bataille, le retirer de cette partie de la mission. Il rejoindra les autres appareils pour cette mission à la phase de retour à la maison.

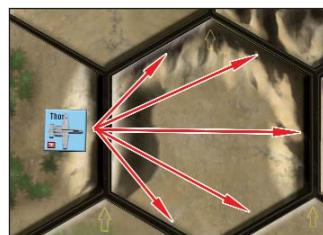
### Altitude

Avant qu'un appareil ne se déplace ou qu'il n'attaque, vous devez sélectionner l'altitude pour le tour. L'avion va garder cette altitude pendant son tour et jusqu'au début du prochain.

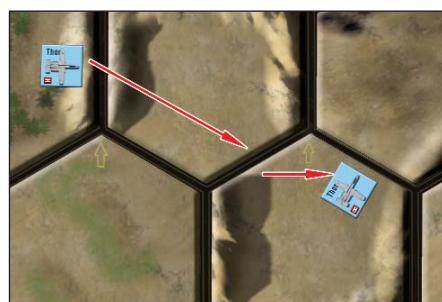
Tournez le pion de l'appareil sur sa face haute (H) ou basse (L).

### Mouvement

Vous pouvez vous décider sur le déplacement d'un hexagone à chaque fois pour votre appareil. Vous n'avez pas besoin de déclarer son mouvement à l'avance.

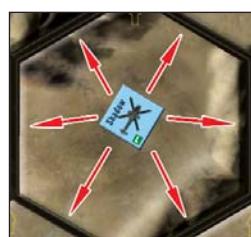


Si un appareil est sur un bord d'hexagone, il doit se déplacer vers l'hexagone où il fait face. Lorsque il entre dans le nouvel hexagone, le déplacer vers n'importe quel bord mais pas sur celui où il vient de rentrer. Faire mouvement compte comme 1 de la vitesse d'un avion.



*Exemple: Le A-10 de Thor fait mouvement et se déplace vers le bord de l'hexagone adjacent, puis un deuxième mouvement vers le bord d'un second hexagone, et se termine sur un bord face au prochain hexagone où il entrera au tour suivant.*

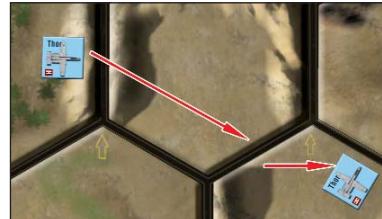
Si l'avion peut se déplacer à la vitesse 0, il peut planer. Si un aéronef se met en vol stationnaire, le placer dans le milieu du nouvel hexagone au lieu d'une arête d'hexagone.



Si un aéronef a commencé son tour au milieu d'un hexagone (Survol), il peut rester en vol stationnaire, ou il peut se déplacer vers n'importe quel bord de son hexagone pour son premier mouvement. Le passage en survol sur un hexagone compte comme 1 mouvement de la vitesse de l'avion.

### Déplacement par les Crêtes et Arêtes de Sommets

Les appareils à haute altitude entrent et traversent les arêtes de sommets sans danger.



*Exemple: A-10 de Thor ne devrait pas lancer pour "Ridge Evasion" parce qu'il est en haute altitude*

Les appareils à basse altitude doivent lancer les Dés pour "Ridge Evasion" chaque fois qu'ils entrent par un bord avec une crête sur leur mouvement. Ne pas lancer pour une crête de sommet si l'avion commence son tour au-dessus de celle ci.



*Exemple: Le A-10 de Thor lancerait ici pour une "Ridge Evasion".*

### Ridge Evasion \*(Evasion par crête)

Ridge Evasion	
d10	Result
0-	4 Stress
1-2	3 Stress
3-6	2 Stress
7+	1 Stress
	+ Evasive
	- Stress
	Crash if Unfit

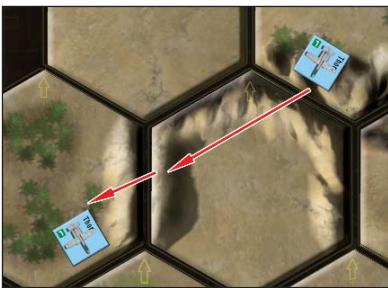
Lancez un dé et consulter le tableau "Ridge Evasion" sur la feuille d'affichage tactique. Ajouter 1 au Dé pour chaque point de compétence "Evasive" du pilote. Soustraire 1 du Dé pour chaque point de stress du pilote.

Le résultat va infliger des points de stress sur le pilote, et peut provoquer l'écrasement de l'appareil.

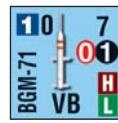
L'appareil s'écrase si les résultats du jet de Dé sur les points de stress rendent inapte (Unfit) le pilote.

Lancer pour chaque arête que l'avion passe quand il traverse la crête. Appliquer immédiatement le stress au pilote avant qu'il n'entre dans une autre crête. Le stress d'une "Ridge Evasion" fait modifier le jet de dé pour le prochain évitement.

\*Ridge Evasion: Déplacement furtif en passant par les crêtes des sommets du relief. Partie de la compétence évitement du pilote.



*Exemple: Le A-10 de Thor se déplace deux fois et doit effectuer trois jets de Dés pour "Ridge Evasion". Il passe trois crêtes, sans compter la première où il commence son mouvement*



*Exemple: Lorsque Gator fait une attaque Stand-Off avec un BGM-71 il a besoin pour résultat en attaque d'un 7 ou plus. Son niveau de Stand-Off lui permet de rajouter +1 à son jet de Dé. S'il attaquait un camion, il obtiendrait +2 à ajouter à son jet de dé. Il devrait toucher le camion sur un jet de Dé de 4 ou plus. (4 +3)*

## Restrictions d'Attaques

Un appareil est limité par rapport aux unités ennemis, qu'il peut attaquer en fonction de sa position actuelle, son altitude et les armes chargées. A chaque tour, un pilote peut déclarer quelles unités ennemis seront la cible de son attaque dans un hexagone (sauf s'il utilise des armes indépendantes).

## Mouvements et Angle d'Attaque



Un appareil en mouvement ne peut attaquer une unité ennemie que si elle est dans l'angle d'attaque de celui-ci. Le schéma des angles d'attaque se trouve sur la feuille d'affichage tactique.

Seules les zones éclairées sont dans l'angle d'attaque d'un avion.

## Appareil à vol stationnaire et angle d'attaque.

Un aéronef à vol stationnaire peut attaquer dans son propre hexagone ou dans tout autre hexagone dans n'importe quelle direction.

## Choix de l'Attaque

Quand un avion est prêt à attaquer, déclarez les unités ennemis de l'hexagone cible et les marqueurs de l'arme qui sera tirée, ou déclarez si l'attaque sera faite avec les canons.

Attaquez les unités ennemis dans le même hexagone avec tout ou partie de vos armes, à condition que les unités ennemis soient à portée de l'arme et que votre avion soit à la bonne altitude pour tirer cette arme.

*Exemple: Il ya deux APC et un camion dans votre hexagone. Vous lâchez 2 Mk.82 sur un APC, 1 Mk.83 sur l'autre APC, et faites feu avec 1 Lau- 61 sur le camion.*

## OU

Vous attaquez les unités ennemis dans un autre hexagone avec tous les marqueurs d'armes, à condition que les unités ennemis soient toutes dans le même hexagone et à portée des armes, que votre avion soit à la bonne altitude, que l'appareil ait un angle d'attaque et que l'unité ennemie ne soit pas dans une couverture.

*Exemple: Il ya trois tanks et un hélicoptère dans un hexagone adjacent. Un des tank est à couvert. Vous tirez un AGM-114 sur le tank, un AGM-65 sur autre tank, et un AIM-9 sur l'hélicoptère. Vous ne pouvez pas attaquer le tank qui est en couverture.*

## OU

J'attaque une unité ennemie avec mes canons s'il est dans votre propre hexagone.

## Attaques des Avions et Hélicoptères

Un avion peut attaquer à tout moment lors de son déplacement. Un avion peut attaquer avant de se déplacer, ou il peut attaquer après avoir bougé dans tout hexagone lors de son déplacement.

*Exemple: un avion attaque avant de se déplacer, puis effectue son mouvement.*

*Exemple: un avion se déplace, attaque, puis se déplace à nouveau.*

*Exemple: un aéronef effectue tout ses mouvement, puis ses attaques.*

*Vous devez déclarer la cible de toutes les attaques avant de lancer pour chacune d'entre elles.*

Lorsque vous dépensez vos armes ou attaquez une unité ennemie avec les canons, lancez un Dé pour chaque attaque et regardez le facteur d'attaque sur le pion de l'arme. Le niveau des attaques au canon est sur les cartes des appareils. Si le jet de Dé modifié est égal ou supérieur au facteur d'attaque de l'arme, l'ennemi est touché. Retirez chaque pion d'arme qui a été tiré de l'avion.



Un Hit détruit une unité ennemie. Lorsque vous détruisez une unité, retournez le pion sur son côté détruit.

## Modificateurs



Si un pilote attaque au canon, utiliser sa compétence canon pour modifier le jet de dé.

Si un pilote attaque avec ses armes contre des unités dans son même hexagone, utiliser sa compétence de frappe (Strike) pour modifier chaque jet de Dé.

Si un pilote attaque avec ses armes contre des unités dans un

hexagone différent, utiliser sa compétence Stand-Off\* pour modifier chaque jet de Dé.



Certains pion d'unité ennemie ont aussi un modificateur d'attaque sur leur pion.

\*Stand Off- Capacité pour une attaque à distance

*Exemple: Il ya un SPA dans votre hexagone. Vous tirez avec votre canon sur cette cible.*

## OU

Attaque de toutes les unités ennemis avec votre canon si votre avion est dans le même hexagone que les unités ennemis et que votre avion soit en vol planant.

*Exemple: Votre AH-1 est en vol stationnaire dans un hexagone avec 1 infanterie, 1 APC et 1 hélicoptère. Vous lancez une attaque au canon contre chaque unité.*

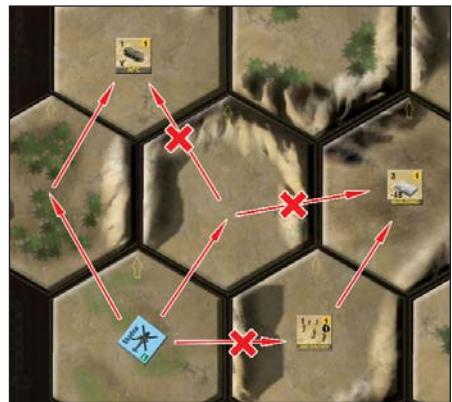
## Lignes de Vue

Les arêtes des bords d'hexagones bloquent la ligne de vision pour les appareils à basse altitude et pour les unités ennemis. Un aéronef à basse altitude ne peut pas attaquer une unité ennemie à travers une crête d'un sommet. Une unité ennemie ne peut pas attaquer un avion en basse altitude à travers une arête.

Les crêtes n'affectent pas la ligne de visée des appareils à haute altitude. Elles n'affectent pas non plus la ligne de vue des avions ennemis attaquant à haute altitude.

Tracer le plus court chemin à travers les hexagones connectés de l'attaquant vers la cible. S'il y a plus d'un chemin direct, l'attaquant choisit celui qui lui donnera une ligne de vue vers la cible.

Si le chemin est bloqué par une crête à tout moment, la ligne de vue de l'attaquant est bloquée.



*Exemple: L'Apache de Shadow peut tracer deux chemins vers l'APC. L'un est bloqué, l'autre est clair. L'Apache peut attaquer l'APC.*

*Exemple: L'Apache ne peut pas attaquer l'infanterie.*

*Exemple: L'Apache a deux chemins possibles vers le bâtiment, mais les deux sont bloqués.*

## Avions Liés

Certains avions (**A-10C, AH-64D, MQ-1, et RQ-1**) ont la capacité d'être lié.

Si des appareils sont liés sur le champ de bataille et ont une unité ennemie en ligne de mire, tout autre appareil lié est considéré comme ayant aussi cette unité en ligne de mire.

Cette capacité ne s'étend pas aux armes ou ne modifie pas les angles d'attaques, il n'empêche que les crêtes d'interférer avec une attaque.



*Exemple: La carte 551 du A-10C (Piloté par Thor) et du AH-64D 890 (Piloté par Shadow) sont tous deux des appareils liés à basse altitude.*

*Les crêtes bloquent la ligne de vue de Shadow vers l'édifice, mais Thor a des lignes de vue sur celui-ci.*

*Puisque les deux avions sont liés, la crête ne bloque donc pas la ligne de vue de Shadow vers ce bâtiment.*

## Attaques Ennemis

### Mouvements Hélicoptères Ennemis



Déplacez les hélicoptères ennemis au début de la phase d'attaque ennemie.

Les hélicoptères n'utilisent pas l'altitude. Ils se déplacent à travers les arêtes des sommets sans problèmes, mais les crêtes bloquent la ligne de mire comme pour les attaques impliquant des appareils à basse altitude.

Utilisez les règles suivantes pour déterminer si et où un hélicoptère se déplace:

S'il y a un ou plusieurs appareils à portée d'attaque de l'hélicoptère et en ligne de mire, l'hélicoptère ne se déplace pas.

Si aucun appareil n'est à portée d'attaque de l'hélicoptère, mais qu'ils sont dans la ligne de vue de celui-ci, déplacez l'hélicoptère d'un hexagone en direction de l'avion le plus proche. S'il y a plus de 1 appareil également à proximité, déterminez au hasard vers lequel il se déplacera.

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

Une fois que vous avez déplacé tous les hélicoptères ennemis, menez les attaques ennemis.

## Attaques Ennemis

Après les attaques Rapides de vos appareils, toutes les unités survivantes ennemis attaquent. L'altitude et la portée des appareils du joueur limitent celles que chaque unité peut attaquer.

Chaque unité ennemi ne peut attaquer qu'un avion à chaque tour d'autonomie (Loiter). Une unité cible automatiquement l'avion le plus proche, si l'attaque est permise. Si plus d'un aéronef est également à proximité, déterminez au hasard qui est attaqué.

Déterminer quel appareil chaque unité ennemie va attaquer avant de résoudre une de leurs attaques.



Placez tous les pions marqueurs de Hit dans une tasse opaque, ou un sac.

Piochez tous les pions de Hit contre un appareil en même temps. Résoudre leurs effets avant de tirer

les pions pour le prochain appareil. Remettre les pions de Hit dans la tasse avant le tirage pour les appareils suivants.



*Exemple: L'APC ne peut pas attaquer, car il a une portée de 0 et il n'y a pas d'appareils dans son hexagone. Le AAA peut attaquer, soit l'Apache de Shadow, ou le A-10 de Thor (qui est à haute altitude), parce qu'ils sont tout les deux aussi proche et il a une ligne de vue sur les deux. Il n'y a pas de ligne de vue sur le Harrier de Divot. Il n'y a pas d'appareil à la portée du bâtiment. L'infanterie ne peut pas attaquer, car elle n'a pas de ligne de vue vers l'Apache de Shadow, et l'autre appareil est hors de sa portée. Le SAM ne peut attaquer que le A-10 de Thor, car il n'a pas de ligne de vue vers l'Apache ou le Harrier. Le tank attaque l'Apache de Shadow.*

*Je lance un Dé pour déterminer au hasard quel avion le AAA attaquera. Le AAA attaque l'Apache.*

*Le Harrier ne subit pas d'attaques. L'Apache subit 2 attaques Lourdes (du AAA) et 1 attaque Légère (du tank). Le A-10 prend 2 attaques Lourdes (du SAM).*

### Compétence d'Evitement (Evasive Skill)

Si un pilote a la compétence Evitement, diminuer le nombre des Hits du montant du chiffre de sa compétence. La compétence Evitement ajuste aussi le nombre de Hits qu'un appareil prend par les cartes événements de mission.

Chaque point d'Evitement peut être utilisé pour annuler un Hit Léger ou réduire une frappe Lourde vers un Hit Léger (qui peut ensuite être annulé si le pilote a un deuxième point de niveau d'Evitement.)

*Exemple: si un pilote a Evitement +1 en compétence, supprimez un résultat de Hit Léger ou réduisez un résultat de frappe Lourde vers un résultat de Hit Léger.*

*Exemple: si un pilote a Evitement +2, deux résultats de Hit Mineur seront annulés ou deux résultats Majeurs pourraient être réduits vers Hit Mineur, ou 1 Hit Léger sera annulé et 1 résultat de Hit Majeur sera réduit à un résultat de Hit Léger.*

Ajustez le nombre de Hits avant de piocher ces autres pions.

## Résolution des Attaques



Les unités ennemis infligent des dégâts sur les appareils soit avec des Hits Mineurs (le côté jaune du pion de Hit) ou des frappes Majeures (le côté rouge). Le facteur d'attaque de l'unité ennemie spécifie combien de pions de pions Hit seront piochés.



*Exemple: un avion étant attaqué par une unité ennemie AAA tire deux pions de frappe Lourde.*



*Exemple: un aéronef qui est attaqué par un tank ennemi pioche un pion de Hit Mineur.*

Si, sur le pion marqueur de Hit il est noté le même type d'avion dans sa partie supérieure que l'avion qui a pris le coup, ignorer ce pion.

*Exemple: Un A-10 prend trois coups. Vous tirez les marqueurs suivants:*



*Votre A-10 va prendre un coup sur son Pylône et un Hit de structure. Le pion de 1 stress est ignoré.*

Si un Hit a un astérisque (\*), cela signifie que l'avion a subi un dommage durable qui restera sur l'avion jusqu'à sa réparation.

*Exemple: Les pions Hits de Pylône\* et Structure\* ci-dessus sont des marqueurs de dommages durables.*

### Pions Hits instantanés

Appliquer les effets de ces marqueurs de Hit, puis, juste après, les remettre dans le sac.



**No Effect:** le pion n'a pas d'effets.



**Killed:** Le pilote est tué et l'appareil s'écrase au sol.



**Stress:** Utilisez les pions de stress pour enregistrer la quantité de stress que subissent vos pilotes. Quand un pilote souffre de stress, mettre immédiatement un compteur de stress sur sa carte de pilote pour montrer sa quantité de stress en cours.



Si le stress d'un pilote tombe dans la zone Shaken (Secoué), il prend -2 sur toutes les attaques qu'il fait. Lorsque le stress d'un pilote dépasse la plage Shaken, il devient Inapte (Unfit).



Quand un pilote devient inapte, supprimer toutes les armes (sauf les Pods ECM et réservoirs de carburant) de l'avion, et le pilote ne peut plus attaquer

## Pions Hits Temporaire

Placez ces pions à côté des aéronefs concernés.

Retournez-les dans le sac de pioche à la fin du prochain tour de l'appareil en vol.



**Altitude:** Changez immédiatement l'altitude de l'avion. L'avion doit rester à cette altitude jusqu'à la fin de son prochain tour. L'appareil ignore les Hits d'altitude supplémentaires subis jusqu'à ce que ce pion soit retiré à la fin du prochain tour du pilote. Si le Hit change l'avion vers basse altitude et que l'avion est sur une crête, lancer le Dé pour "Ridge Evasion".



**Attaque -1 ou -2:** Si l'appareil attaque au cours de son prochain tour, soustraire -1 ou -2 de ses jets de Dés



**Pas d'attaques Canon:** L'avion ne peut pas effectuer d'attaques au canon lors de son prochain tour.



**Pas de Stationnaire:** si l'avion est en vol stationnaire, aller immédiatement vers n'importe quel bord de son hexagone. Vous pouvez ajuster son altitude. Qu'il soit en survol ou non, l'avion ne peut pas planer jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le Hit déplace l'avion vers un bord d'hexagone avec une crête et que l'avion est à basse altitude, lancer le Dé pour "Ridge Evasion".



**Pas d'attaques stand-off:** L'avion ne peut pas effectuer d'attaques Stand-Off au cours de son prochain tour.



**Pas de Frappes:** L'avion ne peut pas effectuer d'attaques de bombardement au cours de son prochain tour.

## Résultats de dommages durables

Quand un avion souffre de dommages durables, retournez le pion marqueur de Hit dans la pioche, et placer le marqueur de dommages approprié sur l'appareil. Un appareil ne peut pas prendre le même type de dommages plus d'une fois. Tous les effets de dommages sont cumulatifs. Le mélange des pions ne limite pas les dommages qu'un aéronef peut subir. Si vous manquez de marqueur, utilisez en un autre pour noter les dommages durables.

Les pions Hit qui ont un astérisque (\*) après le type de dommage sont des dommages durables.

Les dommages durables restent sur l'avion jusqu'à ce qu'ils soient réparés.



*Exemple: un avion a subi un Hit Pylône\* et 2 dommages moteur\*. Placez un dommage Pylône et 2 pions moteurs sur l'avion.*

*Cet appareil peut transporter 2 points de Poids en moins que la normale et doit lancer 2 Check moteur pendant les étapes d'approche de cible si le dommage n'est pas réparé.*



*Je place ces marqueurs sur l'appareil pour enregistrer les dégâts.*



**Bullet Holes \*:** Ce résultat affecte les missions futures, pas la mission actuelle. Un pilote prend 1 Stress au moment où il est assigné à un appareil

pour chaque dommage de trou d'obus présent sur l'avion.



**Canon\*:** Soustraire -2 pour chaque tir au canon de cet appareil.



**Controls\*:** Soustraire -2 pour chaque lancer sur une évasion par crête (Ridge Evasion).



**Display\*:** Soustraire -2 sur les résultats de Dé pour un Stand-Off.



**Engine\*:** L'aéronef doit effectuer une vérification de dommages moteur pour éviter le Crash pendant les étapes d'approche de cible.



**HUD \*:** Soustraire -2 des frappes de l'avion (pas au Canon) aux résultats.



**Pylône \*:** réduire le poids maximum de points de Poids que l'avion peut transporter de 2, y compris la pénalité de points de Poids que l'avion subit en raison de la zone où se trouve la carte cible. Défausser des marqueurs si nécessaire pour arriver à la nouvelle limite.

*Exemple: Un A-10 peut normalement transporter 14 WP d'armes. Il vole avec une pénalité de -2 WP à cause de la*

zone où il se trouve. Il subit un dégât de pylône \*. Il ne peut désormais porter que 10 WP de pions marqueurs.



**Structure \*:** L'avion se rapproche de l'étape ou il peut s'écraser.



**Blessé \*:** Le pilote souffre de 4 Stress et ne peut pas attaquer. Le pilote ne peut voir son stress réduit tant que le marqueur "Wounded" n'est pas réparé en payant 1 point SO lors de la phase de réparation. Si le pilote subit d'une deuxième blessure lorsqu'il est blessé, il est tué et l'appareil s'écrase. Placez un marqueur blessé sur la carte de pilote au lieu de la carte de l'appareil.

### Tirs sur les Drones (avions sans pilote)

Les marqueurs Hit suivants ont aucun effet sur les drones.  
(Unmanned Aircraft):

-Stress, Wounded, Bullet Holes, HUD, et Cannon.



Un pion "Tué" lors d'un tirage de pion Hit provoque le crash de l'appareil .

### Phase Lente - Altitude, Bouger/Attaquer



Après que les appareils Rapides ont bougé et attaqué puis que les unités ennemis ont attaqué elles aussi, déplacez les appareils Lents et attaquez. Utilisez la même procédure que pour la phase Rapide.

### Avancez le Compteur d'Autonomie



Avancez le compteur d'autonomie (Loiter) d'un espace sur la piste.

### Placez les Marqueurs Bingo Fuel



Si un appareil est encore dans un hexagone lorsque le marqueur d'autonomie est déplacé dans la case "Bingo 6", placez un pion Bingo 6 sur sa carte.

Si un appareil est encore dans un hexagone lorsque le pion autonomie est déplacé dans la case "Bingo 10", retournez le pion Bingo 6 sur son côté Bingo 10.

Si un appareil est encore dans un hexagone lorsque le marqueur est déplacé devant la case «Bingo 10», celui-ci s'écrase immédiatement.

L'appareil avec un compteur Bingo fera un Check de carburant (Bingo Fuel) pendant le vol de retour à la maison.

### Répétez ces étapes de Résolution

Retournez au début des phases du champ de bataille. Répétez les étapes de combat pour le prochain tour du marqueur d'autonomie (Loiter).

Continuer à jouer les tours suivants jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'appareil dans les hexagones.

## • Retour à la Maison

### Ajustez la Force du Marqueur de Bataillon

Si le bataillon a été détruit au cours de la mission, retirez son pion de la carte du secteur et mettez la carte bataillon de côté jusqu'à ce que la campagne soit terminée.



Si le bataillon a été réduit de moitié, retournez le pion bataillon sur son autre face.

- SO Points (Repairs)	-
estroyed, 1/2 = Half, F = Full)	X
VPs Gained	3
VPs Lost	0

Enregistrez le statut final du bataillon. Si le bataillon a été détruit au cours de la mission, notez un «X» dans le statut de cible et écrire le nombre de points de victoire (PV) pour la carte bataillon sur la ligne des gains de PV.

Si le bataillon a été réduit de moitié, notez ceci sur la ligne d'état bataillon, et gagnez la moitié des points de victoire pour le bataillon, arrondi vers le bas. Si vous le détruisez plus tard, vous gagnez les PV restants.

*Exemple: La moitié des 5 PV d'un demi-bataillon vous donne 2 PV. Vous le détruisez plus tard et gagnez les 3 PV restants.*

Si vous ne parvenez pas à réduire le bataillon à demi ou à le détruire, placer un «F» dans le statut de bataillon et enregistrez 0 (zéro) sur la ligne des gains de PV.

### Evenements de Mission au Retour



Piochez une carte d'événement et résolvez l'événement de sa section inférieure.

La compétence Evitement du pilote réduit les Hits infligés à son appareil par l'événement de mission.

### Contrôles Bingo Fuel



Lancez un dé pour chaque appareil avec un pion Bingo Fuel.

Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre du pion Bingo, le pilote ne prend pas de stress supplémentaire.

Si le résultat est **inférieur** au chiffre du pion Bingo, le pilote prend 1 stress pour chaque point de différence en plus avec le chiffre du marqueur.



*Exemple: Un avion a un compteur Bingo +10. Le résultat est un 3. Le pilote subit 7 stress.*

## Pilotes Crashés et SAR

Après la résolution de l'événement de vol de retour, regardez les résultats de recherche et sauvetage des pilotes, ou SAR (Search And Rescue), pour tout appareil qui s'est écrasé au cours de la mission. Ceci est fait en lançant un Dé puis en modifiant le résultat, et en le comparant à la table ci-dessous. Ce tableau se trouve également sur la fiche de la base aérienne.

-Lancez un dé pour chaque avion qui s'est écrasé.

-Pas de test pour les drones qui se sont écrasés.

-Ne pas lancer pour les pilotes qui ont pris un pion "Kill".

### Dé Résultats:

**5-<** **Tué:** Le pilote ne peut plus être de service pour cette campagne.

**6-7** **Récupération dangereuse:** Le pilote rejoint l'escadron après avoir subi le stress de la mission normale, +6.

**8** **Récupéré:** Le pilote rejoint l'escadron après avoir subi le stress de la mission normale, +4.

**9+ Récupération Rapide:** Le pilote rejoint l'escadron après avoir subi le stress de la mission normale, +2.

### Modifier le résultat du Dé SAR comme suit:

- Ajouter +1 au résultat pour chaque point de Poids d'arme dépensés, (y compris les Pods ECM et réservoirs de carburant). Ces marqueurs d'armes peuvent être dépensés pour ce Dé par tout appareil volant sur cette mission. Ce modificateur s'applique uniquement au résultat SAR en cours, pas pour tous les lancers de Dés SAR.

- Ajouter +2 au résultat si l'avion s'est écrasé lors de l'étape d'approche de la cible.
- Ajouter +1 si l'avion s'est écrasé lors du retour à la maison.

*Exemple: Au cours de la mission, 2 de mes trois pilotes ont été abattus. Shadow a été abattu lors de l'étape d'approche, et Pirate a été descendu lors de l'étape des résolutions des combats. Viper reste indemne et porte toujours un Mk.83.*

*J'ai choisi de consacrer le Mk. 83 (2 Points de poids) de Viper pour le jet de Dé de SAR pour Shadow. Je lance un Dé et j'obtiens un 5. Je rajoute +2 au résultat pour le pion Mk.83 dépensé et +2 parce que Shadow a été abattu pendant l'étape d'approche de cible. Le résultat de SAR pour Shadow est un 9. Il obtient sur le tableau => Récupération rapide. Je mets +2 de stress sur sa carte de pilote et il retourne vers l'escadron.*

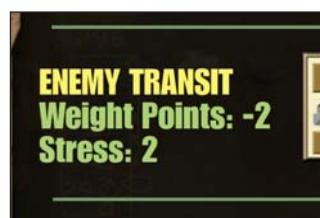
*Viper n'a pas plus de marqueurs d'armes à utiliser pour Pirate. J'obtiens un 4 comme résultat de SAR pour Pirate. Pirate est mort. J'enlève son pilote et sa carte d'appareil de l'escadron pour le reste de la campagne.*

## Report du Stress des Pilotes

Pilots	Promoted Lvl	XPs	XPs Gained	Cool	I	Z
					A	A
Thor	S	8	//	0	•3	
Rebel	A	6	//	0	•8	
Gumby	G	4		0		
Montana	V	9		1		
Judge	A	6	//	2	•0	
Scuttle	A	6		0		
Freak	N	2	//	0	•2	

Actualisez le chiffre de points de stress pour chaque pilote sur la fiche du joueur, dans la colonne de la mission en cours.

Ne pas suivre ou noter le stress pour "Unmanned Aircraft" (Drones).



Chaque pilote qui a volé sur la mission souffre de stress basé sur la bande de zone du bataillon.  
*Exemple: Tous les pilotes qui ont participé à la mission dans la bande de zone "Enemy Transit" subissent 2 points de stress.*

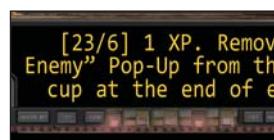


Réduire les points de stress d'un pilote avec son niveau de sang froid. Ce niveau est également écrit sur la fiche de joueur au début de la campagne.

*Exemple: Un pilote a commencé une mission avec 3 stress. Il subit 1 stress pendant la mission et il a un Cool de +2. Il termine donc la mission avec 2 stress.*

## Enregistrement des Points d'Expérience

Les XP sont donnés à tous les pilotes affectés à une mission. Notez pour chaque pilote qui a volé sur la mission 1 point d'expérience dans la colonne XP sur le journal du joueur, même s'il a été tué ou s'est crashé.



Vous pouvez également acquérir de l'expérience en raison de cartes de bataillon ou de cartes d'événements de mission.

Si le bataillon a été détruit, chaque pilote affecté à la mission gagne 1 point d'expérience supplémentaire.

Si toutes les unités dans le bataillon ont été détruites (hors Pop-Ups), chaque pilote affecté à la mission gagne 1 point d'expérience supplémentaire.

## Dommages sur les Appareils

Aircraft A-10A # 231	Aircraft Damage
Damage: Pylon Structure	
Aircraft AH-64A # 456	Aircraft Damage
Damage:	

Enregistrez les dommages durables subis par chaque avion dans le journal de joueur pour cet appareil, puis retirez les marqueurs de dégâts de chaque carte.

## Appareils Détruits et Pilotes Perdus

Vous perdez 1 point de victoire pour chacun de vos aéronefs qui se sont écrasés au cours de la campagne.

Vous perdez un 1 point de victoire supplémentaire pour chacun de vos pilotes qui ont été tué.

Pas de perte de points de victoire pour les drones disparus.

## Promotion des Pilotes



Vérifiez les promotions des pilotes après l'enregistrement des points d'expérience.

Promouvoir un pilote si son total de point d'expérience est égal ou supérieur au nombre de points notés

sur sa carte. Si un pilote est promu, échanger sa carte pour son niveau supérieur et notez le nouveau niveau d'expérience sur la fiche joueur.

Les promotions des pilotes sont:

**Recrue à Bleu, Bleu à Normal, Normal à Expérimenté, Expérimenté à Vétéran et Vétérans vers As.\***

*Exemple: Divot, niveau Recrue, vient tout juste de terminer une mission avec succès gagnant deux XP. Auparavant, il avait gagné trois XP. Ceci porte son nouveau total à 5. Il est promu de Recrue vers Normal.*

Si un pilote est promu, revérifiez ses points de stress au total pour déterminer s'il est OK, Secoué ou Inapte. Jetez également un coup d'oeil pour voir si sa côte "Cool" a changée et enregistrez son nouveau "Cool" sur la fiche de joueur.

Une fois qu'un pilote est promu, il perd les points d'expérience qui lui ont valu sa promotion. Enregistrez le nouveau nombre de points d'expérience qu'il doit gagner pour atteindre le prochain niveau de compétence sur la fiche.

*Exemple: Divot est Recrue et a besoin de 4 points d'expérience pour être promu vers Normal. Mais il a gagné 2 Xp au cours de la mission. 1 point est ajouté à ses 3 précédents XP pour la promotion vers le niveau Normal, et l'autre point est conservé et compté pour sa promotion vers Expérimenté.*

## Enregistrement des Points de Victoire

Notez les points de victoire gagnés lors de la mission sur la feuille de joueur.

S'il y a encore des missions prévues pour la journée, revenir à l'étape de résolution de mission.

## • Fin de Journée

### Récupération de Stress au Repos

Tout pilote qui ne participe pas à une mission pendant toute une journée récupère 2 points de stress. Si le pilote a un niveau Cool, ajouter ce nombre au nombre de points de stress que le pilote récupère.

*Exemple: Pirate a subi 8 stress des missions précédentes. Le 3ème jour, il n'est pas affecté à une mission. Pirate reste sur la base aérienne et récupère 2 stress, de plus il récupère 1 stress en sus à cause de sa note Cool. Il commence le 4ème jour avec 5 stress.*

\*Newbie to Green, Green to Average, Average to Skilled, Skilled to Veteran, and Veteran to Ace.

## Gain de points d'option spéciale

Consultez votre carte de situation pour voir combien de points SO vous gagnez.

Enregistrez les nouveaux points sur la fiche de joueur dans la zone points SO quotidien et aussi sur la piste de points.

## Mouvement des Bataillons Ennemis

Battalion	Ret.	Hold	Adv.
Assault	0-	1-4	5+
Support	0-	1-6	7+
Command	1-	2-7	8+
<b>-3 if at Half Strength</b>			

Lancez un dé pour chaque survivant du bataillon ennemi et consultez le tableau de la feuille d'affichage tactique dans la section Informations Ennemie.

Le résultat détermine si le bataillon avance d'une zone au plus près de votre base aérienne, garde sa position ou retraite d'une zone en direction des arrières ennemis. Les bataillons ne se retranchent pas derrière leur zone arrière ou ne passent pas la zone de la base aérienne.



Ne jamais lancer de Dés pour les bataillons fixes. Ils restent toujours dans leur bande de zone de départ.

## Perte de points d'Option Spéciales (Carte)

Vous perdez 1 point SO pour chaque bataillon ennemi qui est en zone Arrière amie.

Vous perdez 3 points SO pour chaque bataillon ennemi dans la zone de la Base Aérienne.

Enregistrez les points perdus sur la fiche de joueur.

Si vous êtes incapable de payer les points SO, la campagne se termine par un échec.

## Remplacements

### Avion ou Hélicoptère

Ceci est utile lorsque un appareil s'est écrasé ou a subi des dommages durables massifs. Vous pouvez payer 2 PV pour remplacer l'avion par un nouveau du même type. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la même carte pour représenter le nouvel appareil. Vous pouvez remplacer plus d'un aéronef lors de cette étape. Vous ne pouvez pas augmenter le nombre d'appareils dans votre escadrille.

Vous ne pouvez pas remplacer un aéronef si vous avez 0 ou moins de Points de Victoire.

### Sauvetage

Si vous remplacez un appareil qui ne s'est pas écrasé, vous pouvez le récupérer pour pièces et pour réparer un avion du même type. Si l'avion sacrifié n'a pas subi de dommages sur les pièces énumérées ci-après, vous pouvez librement réparer un dégât de chaque type sur l'avion que vous remplacez.

**Pièces sauvables:** HUD (Head-Up Display), Afficheur (Display), Commandes (Controls), Moteur (Engine), Canon et pylône.

*Exemple: Vous avez sauvé (remplacer) le A-10A -231. Il n'a pas de dégâts sur son afficheur, ses contrôles de commandes et son canon. Votre A-10A -233 a 1 dégât d'affichage et 1 dommage de contrôle. Vous pouvez réparer l'affichage et le contrôle sur l'A-10A -233.*

## Pilotes

Ceci est utile quand un pilote a été tué ou a subi un niveau de stress important. Vous pouvez payer 1 PV pour remplacer le pilote avec un nouveau pilote du même niveau de compétence et volant sur le même type d'appareil. Vous ne pouvez remplacer le pilote que s'il est nouveau et qu'il n'a jamais fait partie de votre escadrille. Vous pouvez remplacer plus d'un pilote lors de cette étape. Vous ne pouvez pas augmenter le nombre de pilotes de votre escadron.

Vous ne pouvez pas remplacer un pilote si vous avez 0 ou moins de PV. Vous ne pouvez pas ajuster le niveau de compétence du pilote ou utiliser la priorité de promotion de pilote.

## Réparation des Appareils

- SO Points (Repairs)	2
Destroyed, 1/2 = Half, F = Full	X
VPs Gained	3
VPs Lost	0
<b>31</b> Aircraft <b>A-10A # 232</b>	A
Damaged: <b>Pylon</b>	
<b>Hud</b>	
<b>Structure</b>	
<b>66</b> Aircraft <b>RQ-1 # 612</b>	A

Vous pouvez utiliser des points de SO pour la réparation des appareils. Un SO supprime un marqueur de dommages sur un aéronef. Un appareil qui n'est pas Crashé peut effectuer une mission, quels que soient ses dommages.

## Priorité R&R\*

	1	1	2	2	3	Batta
12	3	6	2	R&R	5	
Cool	A	A	S		C	
0	3	-	5	-	3	
0	-	11	-	-	7	
0	-	3	6	-	4	
1	-	1	-	0	0	
2	-	1	-	6	2	
0	-	-	3	-	1	
0	2	-	5	-	3	

Une fois à la fin de chaque journée, vous pouvez dépenser 2 points SO pour enlever 2 stress, en plus des points de Cool, de tous les pilotes de votre escadrille.

*Exemple: Vous payez 2 points SO Points pour le R&R. Tous vos pilotes récupèrent 2 stress. Chaque pilote avec un niveau de Cool +1 récupère donc 3 stress.*

Enregistrez vos points restants pour du prochain départ de mission sur la case des points SO de la fiche joueur.

## Avance du Compteur de Journée

Déplacez le compteur de jours et celui des points SO sur leur case correspondante de la piste.

S'il y a encore des jours à jouer dans votre campagne, revenir à la section de séquence de jeu **-Début de la Journée-**.

## • Fin de la Campagne

### Résultats de la Campagne

Lorsque toutes les missions ont été résolues pour la dernière journée de la campagne, trouvez le résultat sur la carte de campagne. Comparez vos points de victoire totale aux chiffres indiqués sur la carte de campagne que vous avez joué.

*Exemple: si vous avez joué la campagne "Libye 2011", et gagné 19 Points de Victoire, vous auriez mérité un résultat de -Bonne Campagne-.*

## • Règles Optionnelles

Au début d'une campagne, vous décidez des règles optionnelles que vous souhaitez utiliser et vous les notez sur la fiche joueur.

Si vous adoptez une règle facultative, notez la dépense de points SO sur la fiche joueur dans la zone des points SO (autres).

### Sélection Aléatoire d'Escadron

Au lieu de sélectionner vos pilotes au hasard, formez une pile de toutes les cartes sélectionnables (basées sur l'année de service). Mélangez le paquet puis piochez une carte et payez les points SO de l'avion. Piochez un autre appareil et décidez si vous voulez payer pour cette carte. Continuer à tirer des cartes jusqu'à ce que vous décidiez que vous ne voulez pas acheter d'autres appareils.

Tirez au hasard le niveau Normal de compétence des pilotes spécifiques à l'appareil que vous avez acheté, en utilisant la règle de 1 pilote par appareil et 1 pilote par type d'appareil.

Ajustez vos pilotes ou utilisez la priorité de promotion comme normalement.

Si vous sélectionnez cette option, gagner 4 points en plus d'Options Spéciales.

### Attaques avec Stress Elevé

Avant qu'un pilote n'effectue une attaque pour le tour d'autonomie (Loiter), vous pouvez décider de gagner +1 sur tous ses jets d'attaque pour ce tour. Le pilote subit 1 stress à chaque tour ou ceci est utilisé. Si vous sélectionnez cette option, payer 2 points SO.

### Attaques avec Armes Simples

Lorsque vous déclarez une attaque impliquant un AGM-65, AGM-114, l'AIM-9 ou un AIM-92, vous pouvez déclarer que vous n'utilisez qu'une seule des deux armes représentées par le pion marqueur. On impose une pénalité de -2 au jet d'attaque. Gardez l'autre arme pour une attaque future. Tournez le pion de 90 degrés, comme rappel que ce pion représente désormais une seule arme. La future attaque avec une arme seule subit aussi un malus de -2. Vous pouvez également effectuer 2 attaques d'arme simple avec un marqueur non réduit. Les deux attaques subissent une pénalité de -2 et peuvent cibler les mêmes ou différentes unités dans le même hexagone. Si vous sélectionnez cette option, payer 1 point SO.



## • Credits

Game Design  
Game Development  
Game Art:

Rulebook Edits:

Dan Verssen  
Holly Verssen  
Pui Che - Card Frames  
Paul Hoefener - Sheets  
Aaron Anderson - Pilots  
Christoph Haeberling  
Hans Korting

## • Appareils et Armements

### A-10A:

Le monoplace A-10 Thunderbolt II a été conçu pour contrer la menace des chars Soviétique pendant la guerre froide. À une époque où les avions volaient haut et vite, l'A-10 a pris une nouvelle direction pour les combats contre les tanks. Les Thunderbolts volent lentement et "prés des paquerettes". Cela leur donne beaucoup de temps pour identifier et détruire les véhicules ennemis et l'infanterie. Pour survivre dans cet

environnement, l'A-10 est construit de façon robuste avec une armure interne en titane et en "baignoire", ceinturant le cockpit. Les A-10 ont rapidement reçu le surnom de "Warthog" \* pour leur ténacité.



### A-10C:

Le A-10C est une mise à niveau où les instruments analogiques d'origine du cockpit de l'A-10A sont remplacés par des instruments numériques. Il a également été ajouté des moyens de communications améliorés et des capteurs qui lient chaque A-10C dans un champ de bataille intégré et informatisé.

#### Règles spéciales:

Les A-10C ont la capacité liée. L'A-10C ajoute +1 au canon du pilote et à ses compétences Stand-Off.



### AH-1:

Le biplace AH-1 Cobra a été conçu comme un hélicoptère d'attaque dédié pendant la guerre du Vietnam.

Depuis lors, il a été mis à jour plusieurs fois et continue de servir.



### AH-64A:

Le biplace AH-64A Apache a été conçu pour les champs de bataille de l'Europe pour la Troisième Guerre Mondiale et pour se défendre contre la puissance de l'URSS et du Pacte de Varsovie. L'objectif était d'améliorer la conception du vieillissant AH-1 en créant un hélicoptère de soutien aux attaques plus letale et plus résistant.



### AH-64D:

Le AH-64D dispose de l'emblématique dôme radar de mât monté sur le dessus du rotor principal. Cela permet à l'Apache de créer une carte radar du champ de bataille l'entourant pour guider ses armes.

#### Règles spéciales:

Les AH-64D ont la capacité Lié. L'AH-64D ajoute +1 à une frappe canon et ses compétences Stand-Off.



### AV-8B:

Le monoplace Harrier est capable de décoller et d'atterrir à la verticale. Cela fait de cet avion un choix parfait pour opérer à partir de petits transporteurs d'assaut, d'aérodromes inachevés ou de terrains abîmés.



### F-16:

Le Falcon, appareil monoplace, a été conçu pour être un chasseur léger à faible coût pour contrer le nombre important d'avions soviétiques pendant la guerre froide. Il est l'un des avions les plus largement exporté dans le monde. Il a depuis été adapté à un rôle de soutien aérien.

#### Règles spéciales:

Ajouter +2 aux attaques du F-16 contre un hélicoptère.



### AC-130:

L'AC-130 est un avion de fret C-130 converti avec un équipage de 13 hommes. Il est armé d'une mitrailleuse Gatling 25mm, de canon de 40mm, et d'obusier de 105 mm. Toutes ces armes sont pointées hors du fuselage sur le côté gauche et inclinés vers le bas pour attaquer les forces terrestres ennemis.

#### Règles Spéciales:

L'AC-130 ne peut voler qu'à haute altitude. Ne pas tirer un "pop-up" pour le AC-130 étant en haute altitude. Un Hit canon affecte un seul de ses trois canons. Au hasard déterminer quel canon est touché. Ignorer les "Altitude Hits", "Pylon Damage", et "HUD Damage".



Au lieu de l'angle d'attaque normal, l'AC-130 peut attaquer seulement dans les 2 hexagones de son côté gauche. L'AC-130 ne porte pas de marqueurs d'armes et ne souffre pas des sanctions de points de Poids. Les AC-130 attaquent avec ses trois canons à chaque tour, et peuvent cibler les unités dans un ou deux de ses hexagones à chaque tour en utilisant les attaques Stand-Off. Le haut niveau d'évitement sur sa carte pilote est due à sa très haute altitude et aux contre-mesures intégrées. L'AC-130 ne peut pas attaquer des hélicoptères ou des unités à couvert.



### RQ-1:

Le RQ-1 est un drone, "Unmanned Air Vehicle" ou UAV. Il a la taille d'un avion de chasse, est piloté via un centre de contrôle partout dans le monde. Ces avions se spécialisent dans la reconnaissance et la surveillance.

#### Règles spéciales:

Si le RQ-1 est à haute altitude, traitez tous vos pilotes comme étant Rapide. Pas de tirage Pop-Up de RQ-1 en haute altitude.

Le RQ-1 est un aéronef sans pilote et n'utilise pas de pilote. Pas de perte de 1 PV quand un RQ-1 se casse. Vous pouvez utiliser un RQ-1 en tant que scout lieu de l'envoyer sur une mission. Les RQ-1 ont la capacité Lié. Les Predators ne portent pas d'armes et ne souffrent pas des sanctions de points de Poids. Le RQ-1 n'a pas de canon.



### MQ-1:

Le MQ-1 est la version armée du drone RQ-1.

#### Règles Spéciales:

Si le MQ-1 est à haute altitude, traiter tous vos pilotes comme étant Rapide. Ne pas tirer un Pop-Up pour le MQ-1 qui est en haute altitude. Le MQ-1 est un aéronef sans pilote et n'utilise pas de pilote. Pas de perte de 1 PV quand un MQ-1 s'écrase. Vous pouvez utiliser un MQ-1 comme un scout, et l'envoyer sur une mission. Les MQ-1 peuvent être Liés.

Les Prédators peuvent transporter jusqu'à 2 AGM-114 et ne subissent pas de sanctions de points de Poids. Le MQ-1 n'a pas de canon.

## Pions Marqueurs d'Armement

### Missiles Air-Air (AtA Weapons)

**AIM-9 Sidewinder:** Le Sidewinder est utilisé par l'aviation américaine depuis les années 1950. Cette arme arrive au but en recherchant de la chaleur produite par l'échappement du moteur.



**AIM-92:** Le Stinger a été développé à partir du système de missile anti-aérien à lancement à l'épaule, déployé par les forces terrestres.

### Armes Air-Sol (AtG Weapons)

**Mk. 20 Rockeye:** Quand la bombe s'approche du sol, le boîtier externe se casse et s'ouvre entraînant la diffusion de centaines de grenades de sous-munitions sur une zone de la taille d'un terrain de football.



**Mk. 82 Iron Bomb:** Cette catégorie représente une grande variété d'armes d'attaque au sol de courte portée et dans la gamme de poids de 500 Livres. Ces armes ne sont pas guidées.



**Mk. 83 Iron Bomb:** Ces armes sont une version plus grande de la Mk. 82. Chacune pèse 1000 Livres.



**AGM-65 Maverick:** Le Maverick est un missile à guidage de précision qui est en usage depuis les années 1970.



**GBU-16:** La GBU-16 est basé sur le Mk. 83 de 1000 Livres. Le GBU (Unité de bombe guidée) ajoute une tête de chercheur laser et l'orientation des ailettes pour convertir la bombe non guidée vers une meilleure précision



**GBU-12:** La GBU-12 est basé sur la Mk. 82 de 500 Livres.



**LAU-61:** Cette nacelle lance-roquettes porte des roquettes non guidées. Chaque tube contient 19 roquettes.



**LAU-68:** La LAU-68 ressemble beaucoup à la LAU-61, mais le tube est plus petit, contenant seulement 7 roquettes.



**BGM-71:** Le BGM-71 est un TOW (missile guidé par fil de liaison et suivi par optique). Il a d'abord été déployé au cours de la guerre du Vietnam. Il est toujours porté par les AH-1.



**AGM-114:** Le Hellfire est le dernier missile guidé Air-Sol porté par des hélicoptères et des appareils à voilure fixe.

## Pods ECM



**Pod ECM:** C'est une contre-mesure électronique utilisée pour se défendre des attaques ennemis.

## Reservoirs de Carburant



Les réservoirs de carburant sont des systèmes détachables qui augmentent la portée de vol des avions.

# • Index

### Aéronefs

Angle d'attaque des Appareils.....	15
Modificateur d'Attaque.....	15
Attaque des Appareils.....	15
Mouvements.....	14
Réparation.....	22
Remplacements.....	21
Sauvetage.....	21
Armements.....	8
Achat d'appareil.....	5
Dommages.....	20
Appareils détruits et pilotes perdus.....	20
Vol Stationnaire/Survol.....	12
Déplacement.....	12
Placement appareils amis.....	12
Selection des appareils.....	5

### Atttaques

Choix de l'attaque.....	15
Résolution de l'attaque.....	17
Restrictions d'attaque.....	15

### Bataillons

Ajuster la force marqueur bataillon.....	19
Cartes bataillons .....	4,5
Mots en gras sur la carte .....	4
Determination et placement bataillons.....	5
Demi force bataillon.....	11

### Bingo Fuel

Check Bingo Fuel.....	19
Placement pions Bingo Fuel.....	19

Fin de la campagne .....	22
Canons .....	10

### Cartes

Cartes bataillons .....	2,4,5
Cartes de campagne .....	2,3
Cartes situation .....	2,3
Cartes conditions spéciales .....	7
Cartes événements de mission .....	10, 19
Check pilotes crashés SAR.....	20
Dommages aux appareils .....	20

Dé – d10.....	3
Fin de campagne .....	3
Ennemis	
Attaques Ennemis.....	16
Test de couverture ennemi.....	13
Mouvements Hélicoptères ennemis.....	16
Description unités ennemis.....	11
Compétence d'évitement.....	17
Points d'Experience (XPs) .....	20
Ravitaillement en fuel.....	8
Mouvements d'hélicoptères .....	16
Coup au but (Hits)	
Hits instantannés.....	17
Hits Temporaires .....	18
Hits Unmanned Aircraft.....	19
Résultats de dommages durables .....	18
Vol stationnaire, angle d'attaque .....	15
Ligne de vue .....	16
Appareils liés .....	16
Marqueur d'autonomie	
Avance du marqueur d'autonomie .....	19
Placement du marqueur Loiter .....	13
Evenement de mission	
Retour à la maison.....	19
Vol vers la cible.....	10
Résolution de mission.....	8
Mouvement et angle d'attaque .....	15
Mouvement et crêtes.....	14
Règles optionnelles	
Attaque et stress élevé.....	22
Selection escadrille au hasard.....	22
Attaque avec arme simple .....	22
Cout des points d'armement.....	9
Pilote	
Ajustement compétences pilotes.....	7
Allocation pilotes et avions.....	7
Bilan pilotes crashé et SAR .....	20
Appareils détruits et pilotes perdus.....	20
Priorité promotion de pilote.....	7
Remplacement pilotes .....	22
Promotion des pilotes.....	21
Selection des pilotes.....	6
Fiche du joueur .....	3
Marqueurs Pop-Up .....	13
Priorité	
Priorité Fuel .....	8
Priorité promotion de pilote.....	7
R&R.....	22
Evitement de crêtes .....	14
Scouts	
Allocation des scouts .....	8
Achat des scouts .....	6
Bilan succès des scouts .....	12
Points SO - Points options spéciales (So au départ) .....	3
Condition spéciale .....	7
Affichage tactique .....	2
Hexagones de terrain	
Rassemblement des hexagones.....	3
Placement des hexagones .....	10
Caractéristiques des armes.....	9
Armes	
Canons .....	10
Type d'armes .....	8

## • Exemple de Partie

Pour commencer une nouvelle campagne, je sélectionne Irak 1991, une campagne d'introduction. Je sélectionne également la carte Surge comme situation de campagne. Je place les deux cartes sur la feuille de la base aérienne. Je prends les 10 hexagones de terrains figurant sur la carte de l'Irak.

Je sépare les cartes des bataillons ennemis en 3 piles: Assaut, Soutien, et Commandement. Selon la carte Irak, j'ai besoin de piocher au moins 26 PV en cartes bataillon. Je tire 11A, 4A, 5S, 2C, 3A, 7A, 3S, et 1C. Le tirage de 1C égale et dépasse les 26 points minimaux spécifiés sur la carte de campagne. J'attaquerais les ennemis avec 28 PV.



Je place leurs pions marqueurs de bataillon sur la carte secteur de la feuille d'affichage tactique avec leur face vers le haut. Je pose 11A, 4A, 3A et 7A dans la Zone Front Line. Je pose 5S et 3S dans la Zone Enemy Transit et 2C et 1C dans la Zone Enemy Rear. Je consulte les notes de bataillon sur leurs cartes, et je passe le 7A dans la zone Ennemy Transit, ainsi que le 11A dans la zone Friendly Transit. Je mets les cartes bataillon sur la feuille d'affichage tactique.

Il est maintenant temps d'acheter les cartes pour mon escadrille. J'ai 30 points d'options spéciales à dépenser sur la base des points de départ SO indiqués sur la carte de la mission Surge. Toutes les cartes d'aéronefs doivent être d' l'année de service 1991 ou plus tôt. J'achète A-10A # 234 pour 8 points SO, AH-64A # 456 pour 4 SO, AH-64A # 459 pour 4 SO , AH-1 # 397 pour 2 SO, et AH-1 # 398 pour 2 points SO. J'ai dépensé 20 de mes 30 points SO sur les cartes des appareils.

J'ai la possibilité d'achat de scout, et je choisis d'acheter 2 scouts pour 2 points SO (1 point SO chacun). Je place les pions scouts sur la feuille d'affichage tactique.

À ce stade, je sélectionne les pilotes, tous avec des niveaux de compétence Normale. Je prends 2 cartes de pilotes de A-10, 3 cartes de AH-64 et 3 de AH-1. Pour mes pilotes de A-10, je choisis Pirate et Viper. Pour mes pilotes de AH-64, je choisis Hammer, Judge et Rock. Pour mes AH-1, je choisis Gator, Grampa, et Scuttle. Je peux ajuster les niveaux de compétences de pilotes si j'en ai envie. Je choisis d'augmenter Gator vers Expérimenté et de réduire Pirate vers Bleu.

Je peux également effectuer une priorité en promotion de pilote. Je dépense un point SO pour promouvoir Pirate qui revient à Normal, 1 point SO pour propulser Viper vers Expérimenté et 2 points SO pour avancer Rock vers Vétéran.

J'ai dépensé 26 de mes 30 points SO, me laissant avec 4 points dès le premier jour. Je place le compteur de points SO et de journée sur leur piste de l'affichage tactique. J'enregistre également toute ma campagne, les pilotes et informations des appareils sur ma feuille de joueur. Je suis maintenant prêt à commencer la campagne.

Je perds 1 point SO en raison de la note du bataillon 3S.

Je pioche « Avance Ennemie » comme carte de condition spéciale. Je choisis d'avancer le bataillon 1C dans la Zone "Enemy Transit".

Je décide quels bataillons je veux attaquer lors de la journée, et j'alloue avions et de pilotes à chacuns. La campagne ne durera que trois jours selon la carte de "Surge", donc j'ai besoin de faire le maximum chaque jour. Je choisis d'attaquer 11A Tank Leader et 5S dépôt de carburant. J'attaque 11A avec Gator (en AH-1 # 397), Grandpa (en AH-1 # 398), et Hammer (en AH-64 # 459). )

J'attaque 5S avec Judge (AH-64 # 456) et Viper (A-10 # 234).

Je donne un scout à chaque bataillon.

Je choisi de résoudre la mission 5S en premier. 5S est dans la zone "Enemy Transit", donc mon appareil prends -2 points de poids. Je choisis de ne pas dépenser 1 point SO pour la priorité en carburant, et d'accepter la pénalité. J'arme les AH-64 avec: 2 AGM-114S et 2 LAU-61. J'arme les A-10 avec: 2 Mk.20s, 1 AGM-114, 3 GBU-12, 1 GBU- 16, 1 Mk.82, 1 AGM-65, et un Pod ECM. Les armes ont un coût total de maintenance de 13, je paie donc 2 points SO.

Pour mon événement de pré-cible je pioche la carte "High Approach". Cela signifie qu'au moins un de mes aéronef doit commencer la bataille à haute altitude.

Je mélange et je place les hexagones. Pour les positions 1 à 10, ce sont les suivantes: (4, 7, 1), (12, 13, 18, 3), (9, 11, 14).

Je me réfère à la carte de bataillon pour collecter les unités suivantes, puis lance un Dé pour chaque unité afin de déterminer ses hexagones (Emplacements 1 à 10): 2 Sites AAA (Hex N° 2, Hex. N ° 7), 2 bâtiments (Hex. 1, N ° 8 ), 2 d'infanterie (N°6, N°8), 6 Stockages (N°1, N°3, N°4, N°4, N°9, N°10), 4 Camions (N° 3, N° 6, N°6, N°10).



Je place les pions des appareils sur le champ de bataille. Je mets Judge qui est sur l'hexagone N°9 en stationnaire à basse altitude. Je mets Viper à l'hexagone N°8 à haute altitude, en raison de l'événement -Approche en haute altitude-, face à l'hexagone N°5.

Je lance un Dé pour mon scout et cela donne 2 tours supplémentaires d'autonomie sur le champ de bataille. J'ai normalement 5 tours, mais le bataillon 5S diminue les tours de 1 pour tous les bataillons jusqu'à ce que 5S soit réduit de moitié ou détruit. Je me retrouve avec 6 tours de vol. Je mets le compteur de Loiter sur sa piste.

Je commence le premier tour en tirant un pion Pop-Up parce que j'ai un appareil (Viper) à haute altitude. Je tire un APC qui inflige 2 frappes Lourdes à une distance de 1 lors de sa phase d'attaque ennemie. Je lance un Dé et le place dans l'hexagone N° 6.

Je lance pour la couverture ennemie et obtiens un 7, soit un hexagone aléatoire. Je lance un autre Dé pour déterminer quel hexagone, et j'ai un 10. Le camion va à couvert, mais le stockage ne peut pas parce que c'est un édifice.

Mes pilotes Rapides peuvent maintenant agir. Viper est Rapide. Je garde son altitude haute, je le déplace dans hexagone N°5 (face Hex 6), puis dans l'hexagone N° 6 (face Hex 7). Je déclare les attaques suivantes: je balance 2 Mk.20 dans l'hexagone N°6, et je lache 1 GBU-12 dans l'hexagone N°7. Pour les 2 Mk.20, je lance 2 Dés contre chaque unité présentes. Viper a une compétence de bombardement de 1, donc j'ai besoin d'avoir un 5 ou plus pour réussir. Contre l'infanterie, j'obtiens un 1 et un 7, la détruisant. Contre l'APC, j'ai 3 et 5, je le détruis Je remets le pion Pop-Up de l'APC dans la pioche.

J'attaque les camions. Ils ont un bonus de +2 s'ils sont attaqués, donc je dois avoir 3 ou plus au Dé. J'ai 2 et 8 contre l'un, et un 7 et 8 contre l'autre, détruisant les deux. Je retourne tous les pions d'unités détruits sur leurs face détruite. Enfin, je lance l'attaque avec le GBU-12 contre le site AAA, et j'obtiens un 9 qui le détruit.

Les unités ennemis attaquent alors mon appareil. Le site AAA dans Hex N°2 cible Viper. Je lance pour le Pod ECM de Viper, j'obtiens un 3, et rate.

Le site AAA inflige 3 Hits Légers et je pioche les pions de Hit suivants: 1 Stress (A-10), une structure, et un "Bullet Holes". J'ignore le stress et l'A-10 prend des dégâts de Structure et des obus dans sa carlingue. Je mets les pions de dommage de Structure et Bullet Holes sur l'A-10 et remet les trois marqueur de Hit dans la pioche. Judge est attaqué par un bâtiment de Stockage et une unité d'Infanterie pour un total de 2 Hits Légers: Un de Moteur (F-16) et un autre Sans Effet. Je place un pion Dégât Moteur sur le AH-64.

Mon avion Lent agit. Je choisis pour Judge de rester en vol stationnaire à basse altitude dans son hexagone. Judge attaque les unités dans l'hexagone N°8. Il tire deux AGM-114 sur l'édifice et un LAU-61 contre l'infanterie. Son niveau Stand-Off est 0, donc j'ai besoin d'avoir un 8 pour détruire le bâtiment, parce que l'AGM-114 a un facteur de 4 en attaque, mais avec -4 en raison de la défense du bâtiment. J'obtiens 3 et 9, et le détruit. Je lance un 7 contre l'infanterie, la détruit et je garde le LAU-61 pour une utilisation future.

Ceci termine le premier tour et j'avance le pion "Loiter".

Je pioche un Pop-Up, obtiens "No Enemy", et le remets dans le sac.

Je lance un 9 pour le couvert. Il y a 4 hexagones avec deux unités dans chaque. Je choisis d'avoir le résultat qui affecte l'hexagone N° 3. Il n'a pas de crêtes, ses unités ne peuvent pas se déplacer à couvert de sorte que le résultat n'a aucun effet.

Actions de Viper, et plongé à basse altitude. Il se déplace dans l'hexagone N°7(en face de Hex N°3). Il tire un AGM-65 contre le site AAA dans l'hexagone N°2 et le détruit. Viper se déplace ensuite dans l'hexagone N°3 (en face de Hex N°2).

J'ai maintenant détruit assez d'unités pour réduire le bataillon à moitié force, mais j'ai besoin de le détruire ou je vais perdre la campagne, en raison des conditions de la carte "Surge".

Les ennemis attaquent. Judge prend 1 Hit Léger pour 2 stress. Je place un pion 2 stress sur sa carte de pilote. Viper subit les attaques d'un camion et d'un stockage. Je lance pour son Pod ECM contre chaque attaque. J'obtiens un 9 contre le stockage annulant son attaque, et 1 contre le camion qui rate. Je pioche un Hit Léger de "Attack -1". Je mets ce pion Hit à côté du pion l'avion.

Judge agit et reste à basse altitude. Il tire 2 LAU-61 sur le stockage dans son hexagone. Je lance un 9 et 5. Les deux résultats sont suffisants pour détruire l'unité, mais le chiffre de 5 n'est pas assez bon pour conserver le LAU-61, donc je le défausse. Il se déplace ensuite vers un bord dans son hexagone (face Hex N°10). Cela le positionne sur une crête, donc je dois lancer pour "Ridge Evasion" et je reçois un 8, moins 2 pour son "2 stress", de sorte que le résultat devient un 6, infligeant 2 stress en plus sur Judge.



Viper attaque le camion dans son hexagone avec son canon. Il a besoin d'un 4, -1 pour le pion de Hit, +0 pour son habileté, +2 pour le camion, donc j'ai besoin d'un 2 ou plus, et je lance un 4, détruisant le camion. Je remets le pion -1 dans le sac. Viper se déplace dans l'hexagone N°2 (face Hex N°1).

Aucunes autres unités ennemis n'est en mesure de m'attaquer.

Judge grimpe à haute altitude, se déplace dans l'hexagone N°10, et va en stationnaire. Judge canonne deux des camions et le stockage. J'ai besoin d'un 7 contre le stockage et un 5 contre le camion, j'ai un 2 et un 3, manquant les deux.

Ceci termine le tour et j'avance le pion "Loiter" sur le 3.

Au cours des prochains tours, je prends des attaques faibles et le pion "Loiter" est à "Bingo 6". Je réduis les unités restantes à 4 points ou moins, détruit le bataillon et mes avions quittent le champ de bataille.

Je passe maintenant à la phase du retour à la maison.

J'ajuste la force du bataillon en levant son marqueur de la carte secteur et je place sa carte sur le côté.

Je pioche la carte d'événement de mission "Enemy Aircraft", et Viper et Judge subissent un stress.

Je vérifie mon Bingo Fuel, parce que mes avions sont restés sur le champ de bataille dans la case de Bingo 6. Viper obtient un 6, 0 pour le stress, et Judge obtient un 2 pour 4 stress.

J'enregistre le stress pour mes pilotes. Ils souffrent tous les deux de 2 stress pour le bataillon resté dans la zone "Ennemi Transit". Viper finit avec 3 stress. Judge termine avec 11 stress, -2 pour son niveau de Cool soit 9 de stress au total.

J'enregistre 3 XP pour chaque pilote (2 pour la destruction du bataillon plus 1 pour la note sur la carte de 5S). Aucun pilote promu.

Je note le gain de 4 PV pour la destruction du bataillon.

Je passe maintenant à la seconde mission.

Je commence avec pré-cible, résous résolution du champ de bataille, puis retour à la maison. Cette mission ne va pas aussi bien. Je paie 1 point SO pour les armes. Je fini par détruire le bataillon, mais Grandpa s'écrase. Je lance pour SAR, et il est tué. La perte de l'AH-1 et du pilote m'a coûté 2 PV. Je gagne 4 PV pour avoir détruit le bataillon. J'ai maintenant 6 points de victoire.

Je passe à la phase de fin de journée. Je gagne 6 points SO avec la carte "Surge". Cela m'amène à 6 points SO.

En raison de la note sur la carte Irak 1991, je ne lance pas pour le mouvement du bataillon le premier jour. Cependant, si je n'ai pas besoin de lancer pour le mouvement, 1C ajoute +2 à tous les jets de déplacement du bataillon, et 2C ajoute +2 à tous les jets de déplacement du bataillon d'assaut. Les bataillons d'assaut progressent normalement sur un 5, mais avec les modificateurs, ils avancent automatiquement. Je devrais faire un jet de Dé pour mon soutien et commandement à +2.

Je décide de remplacer Grandpa par Freak, un pilote de AH-1 au coût de 1 PV. Freak commence au niveau Normal de qualification parce Grandpa était à ce niveau quand il a été tué.

Je dépense 2 points afin de réparer les dommages suivants: le dégât moteur sur # 456 et les "Bullets Holes" sur # 234.

Je termine la journée avec 5 PV et 4 points SO. J'ai ensuite répété les étapes pour les deux prochains jours. À la fin du troisième jour, j'ai gagné 17 PV des bataillons détruits et perdu 4 PV en raison de pilotes et d'avions perdus. Cela me laisse avec 13 PV, ce qui est suffisant pour une bonne évaluation



## Lexique et explications des termes employés dans le jeu



**Bingo Fuel:** Expression qui informe qu'il reste la quantité nécessaire de combustible qui permettrait un retour sécuritaire à la base d'atterrissement, selon les calculs du pilote. Quand on est Bingo Fuel, il est temps de rentrer au bercail.

**Ridge Evasion:** Passage en louvoyant entre les crêtes des sommets du relief pour essayer d'être le plus furtif possible, mais seulement en basse altitude, donc plus dangereux, donc plus stressant pour le pilote. C'est donc un déplacement en passant par les crêtes des sommets du relief. Ne concerne pas les appareils en haute altitude.

**Cool:** Ici, c'est l'expression du sang froid, du calme du pilote. Tout le contraire du stress apporté par une situation en vol de combat.

**Bullets Holes:** Trous dans le fuselage qui témoigne d'impacts de balles ou d'obus tirés par l'ennemi.

**Unmanned Aircraft:** Dans le jeu, désigne les appareils sans pilotes identifiés et donc qui ne compte pas de la même manière dans les calculs des points. On les qualifie de drones (UAV) pour des situations de guerre.

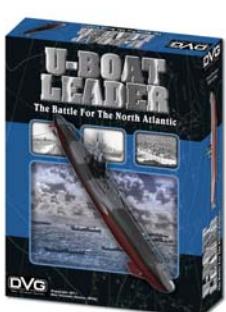
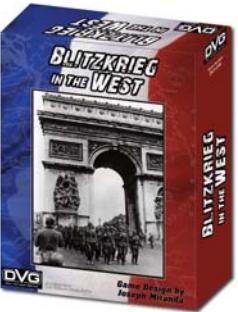
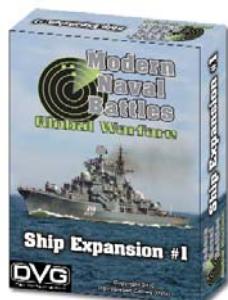
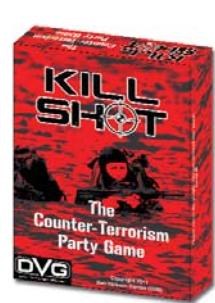
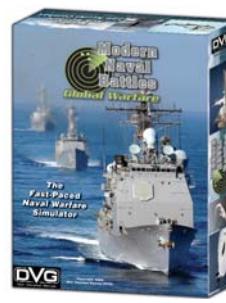
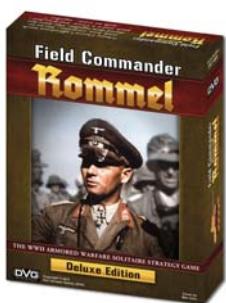
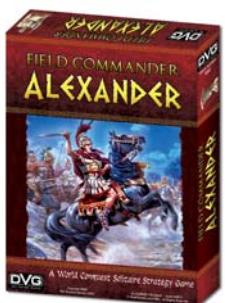
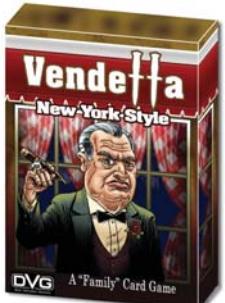
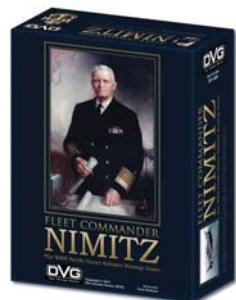
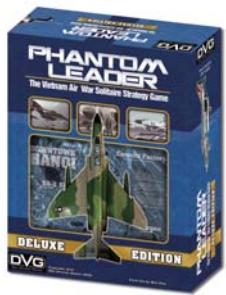
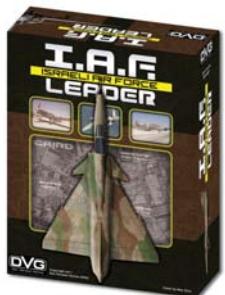
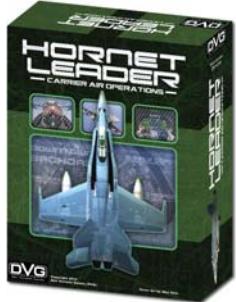
**Wounded:** Blessé.

**R&R:** Repos et Récupération. Phase où les pilotes de retour à la base prennent du repos.

**Hits:** Conservé dans ce livret tel quel par facilité d'emploi. "Hit" est une touche provoquée par une arme, un coup au but qui provoque des dégâts sur l'appareil ou ses structures pouvant l'handicaper pour la suite de sa mission.

**Newbie, Green, Average, Skilled, Veteran, Ace:** Recrue- Bleu- Normal- Expérimenté- Vétéran- As. Ce sont les niveaux d'expérience des pilotes.

# Quelques uns de nos jeux DVG ...



Pour en voir plus, SVP, visitez notre site au: [www.dvg.com](http://www.dvg.com)