

SCÉNARIOS

Cette section vous donne les règles et des recommandations pour jouer différents types de batailles. Plusieurs batailles sont sans détours, tel que le scénario Duel (Dogfight) qui oppose deux patrouilles aériennes dans un combat frontal. D'autres parties sont plus complexes, et nécessitent de placer des cibles au sol et des zones d'atterrissage, ou imposent des conditions de victoire telles qu'escorter un convoi de ravitaillement. La dernière partie de cette section traite de la façon de jouer une série de parties liées les unes aux autres au sein d'une campagne.

CHOISIR UN SCÉNARIO

Pour votre première partie d'Aeronautica Imperialis, nous vous recommandons de jouer le scénario d'introduction 'Duel' (Dogfight). Ce scénario vous permettra d'apprendre les bases du déplacement et du tir avec un appareil avant d'aborder les autres règles, telles que les attaques Air-Sol et le débarquement de troupes. Une fois que vous avez bien en main les règles de base, commencez à jouer d'autres parties, en introduisant progressivement de plus en plus de règles, jusqu'à ce que vous les maîtrisiez toutes.

La méthode la plus rapide et la plus facile pour choisir un scénario consiste à s'entendre à son sujet avant de jouer. Cela permet aux joueurs de constituer une escadrille adaptée, et d'être prêts lorsque la partie débute. Bien sûr, les joueurs ne peuvent pas toujours s'entendre à l'avance sur le scénario à jouer, c'est pourquoi il existe une méthode aléatoire.

Lancez un dé pour la taille de la partie: **1-4 : Petite partie ; 5-6 : Grosse partie**. Lancez un autre dé pour déterminer le scénario à jouer.

D6	Petite Partie
1	Bandits au-dessus de la Rivière Karsundi
2	Derrière les lignes ennemies
3	Retardataire sur Varestus Prime
4	Recherche et Evacuation
5	Frappe des Chevaliers Gris
6	Combat des As

D6	Grosse Partie
1	Attaque au sol
2	Interception de convoi
3	Débarquement de troupes
4	Mission de bombardement
5	Escorte de convoi
6	Raid Aérien

Enfin, déterminez qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur. Lancez un dé, le joueur qui obtient le plus haut résultat sera l'attaquant pour cette partie.

FORMAT D'UN SCÉNARIO

Tous les scénarios sont présentés avec le format suivant :

Historique : Un bref descriptif de la bataille, les forces engagées et là où ça s'est passé.

Forces : Montre les forces qui étaient impliquées dans la bataille des deux côtés, avec éventuellement le chargement d'arme supplémentaire de chaque appareil.

Forces Alternatives : Donne les restrictions et la valeur en points si vous souhaitez rejouer la bataille avec des forces différentes de celles proposées.

Mise en Place : Comment mettre en place le champ de bataille et où déployer les forces.

Règles Spéciales : Toutes les règles spéciales qui s'appliquent uniquement à ce scénario.

Conditions de Victoire : Comment déterminer qui a gagné la partie.

RÉSERVES

Certains scénarios utilisent les règles de Réserves. Les Réserves sont des appareils amis se trouvant dans la même zone, ou des appareils supplémentaires jetés dans la bataille pour renforcer une escadrille déjà engagée. Les appareils en réserves ne sont pas déployés au début de la partie, mais sont disponibles dans les tours suivants.

Pour voir si les réserves arrivent, lancez un dé au début de chaque tour avant d'écrire les manoeuvres. La table des Réserves montre le résultat du jet nécessaire pour que les réserves arrivent.

TABLE DES RESERVES	
Tour 1	n/a
Tour 2-5	6
Tour 6-9	5+
Tour 10+	4+

Choisissez une carte de Manoeuvre pour chaque appareil lorsque les réserves arrivent : elles se déplaceront depuis leur bord de table. Sauf si c'est précisé dans le scénario, les forces en réserve entrent sur la table à leur vitesse maximum et à n'importe quelle altitude autorisée pour l'appareil. Cependant certains scénarios peuvent le changer.

SCENARIO D'INTRODUCTION - DUEL

Historique

Dans ce scénario, deux patrouilles aériennes se livrent à un duel virevoltant.

C'est un scénario basique qui permet aux joueurs de faire un simple duel, chasseur contre chasseur, et de prendre en main les règles de base ainsi que les principes tactiques.

Mettez vous d'accord sur un nombre de points pour le scénario. Pour de petites parties, nous conseillons 60 points par joueur. Pour une grosse partie, vous pouvez tenter jusqu'à 200 points par joueur.

Forces

Seuls les chasseurs peuvent être choisis pour ce

scénario. Les Bombardiers ne sont pas autorisés. Aucune Défense au sol ne peut être utilisée.

Mise en Place

Les antagonistes se déploient sur les côtés opposés de la table. A tour de rôle, ils placent un appareil dont le socle doit toucher leur bord de table.

Les joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chacun de leurs appareils au début de la partie avant de les placer sur la table.

Conditions de Victoire

La partie se termine lorsqu'un côté doit se désengager. Faites ensuite la somme des points de Victoire.

BANDITS AU DESSUS DE LA RIVIERE KARSUNDI

Historique

Le 3659^{ème} groupe de chasse, déployé sur la planète de Lammas, effectuait une patrouille aérienne de routine afin de couvrir les forces au sol de la Garde Impériale progressant vers la rivière Karsundi. Soudain, il fut attaqué par des appareils Eldar. Attaqué par surprise, les Thunderbolts de la 3659^{ème} escadrille livrèrent un duel désespéré contre les rapides et très manoeuvrantes Ailes-de-Nuit (*Nightwings*), perdant deux des leurs avant de se désengager et de retourner à la base. Il n'y eut aucune perte confirmée parmi les Eldars.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux joueurs doivent dépenser jusqu'à 80 points pour leur escadrille. Ils ne peuvent choisir que des chasseurs. Les Bombardiers et les Défenses au sol ne sont pas autorisés.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Les défenseurs se déploient en premier. Placez tous les

appareils des défenseurs à moins de 12" du centre de la table, tous orientés vers le même petit bord de table. Ils peuvent commencer la partie à n'importe quelle altitude et à n'importe quelle vitesse.

Les appareils de l'attaquant sont placés derrière les défenseurs, leur socle en contact avec le petit bord de table. Ils peuvent débuter la partie à n'importe quelle altitude, mais volent à leur vitesse maximum pour rattraper leurs cibles.

Règles Spéciales

Les Eldars ont surpris les pilotes de la Flotte Impériale et gagnent automatiquement l'Initiative au premier tour. Effectuez les jets pour l'Initiative comme normalement à partir du tour 2.

Conditions de Victoire

La partie se termine lorsqu'un côté doit se désengager, faites ensuite la somme des points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

ATTAQUANTS



Aile de Nuit

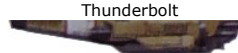


Aile de Nuit

DÉFENSEURS



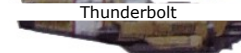
Thunderbolt



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1

DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Historique

Dans les déserts du monde de Taros, loin derrière les lignes ennemies, un groupe de cibleurs Tau a terminé sa mission de reconnaissance et attend son extraction. Un transport Orca a été envoyé au point de récupération, escorté par des Barracudas. Mais la Flotte Impériale a détecté les appareils Tau en approche et a envoyé la patrouille aérienne la plus proche les intercepter. Les Tau doivent protéger l'Orca et faire sortir leurs troupes.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux joueurs doivent dépenser jusqu'à 80 points pour leur escadrille. Le défenseur peut choisir n'importe quel appareil, mais il doit inclure au moins un appareil avec une capacité de transport (pour récupérer les troupes). L'attaquant ne peut dépenser ses points qu'avec des chasseurs. Les Défenses au sol ne sont pas autorisées.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Placez au milieu de la table un marqueur d'unité à 18" du

bord de table de l'attaquant. C'est l'endroit où l'équipe de cibleurs Tau attend son extraction.

Le défenseur se déploie en premier. Placez l'Orca et les Barracudas contre le bord de table du défenseur, à n'importe quelle altitude et n'importe quelle vitesse autorisée. Ensuite déployez les appareils de l'attaquant contre le bord de table de l'attaquant, à n'importe quelle altitude et n'importe quelle vitesse autorisée.

Conditions de Victoire

L'Orca doit atterrir à moins de 6" de l'équipe de cibleurs pour la récupérer. Il doit ensuite re-décoller et s'échapper par n'importe quel grand bord de table ou par son propre bord de table. Notez que l'attaquant ne peut pas tirer sur les équipes de cibleurs au sol, vu qu'il ne sait pas qu'ils sont là !

Dans cette partie aucune force ne se désengagera. Combattez jusqu'à ce que l'Orca s'échappe ou soit abattu. Si l'Orca s'échappe en quittant la table avec l'équipe de cibleurs, les Tau gagnent ; sinon, l'Imperium gagne.

ATTAQUANTS



Lightning



Lightning

RÉSERVES



Thunderbolt



Thunderbolt

DÉFENSEURS



Orca



Barracuda



Barracuda

réserve



Barracuda



Barracuda

RETARDATAIRE SUR VARESTUS PRIME

Historique

De retour d'une mission de bombardement, un Maraudeur a été touché et a perdu de la puissance moteur. Incapable de maintenir la formation avec le reste de son escadrille, le retardataire est laissé en arrière et doit rentrer par ses propres moyens à la base. Deux chasseurs Thunderbolt ont été détachés pour l'escorter, mais l'ennemi a détecté l'appareil endommagé et se jette sur lui pour le descendre...

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux joueurs doivent dépenser jusqu'à 50 points pour leur escadrille. L'attaquant ne peut choisir que des chasseurs. Le défenseur doit prendre un seul Bombardier comme retardataire, et dépenser le reste de ses points avec des chasseurs. Les Défenses au sol ne sont pas autorisées.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Les défenseurs se déploient en premier. Placez le

Maraudeur en contact avec le centre de son petit bord de table. Il peut commencer la partie à n'importe quelle altitude. Placez les 2 Thunderbolts à moins de 12" du Maraudeur.

Les attaquants sont placés en contact avec le bord de table opposé. Ils peuvent commencer la partie à n'importe quelle altitude et n'importe quelle vitesse.

Règles Spéciales

Retardataire. Le Maraudeur est endommagé et sa vitesse maximum est limitée à 2. Il ne peut pas dépasser la vitesse de 2, mais change d'altitude normalement.

Conditions de Victoire

La partie se termine lorsqu'un côté doit se désengager, faites ensuite la somme des points de Victoire pour déterminer le vainqueur. Si le Maraudeur sort par le bord opposé de la table, le défenseur gagne automatiquement sans tenir compte des points de Victoire.

ATTAQUANTS



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1

DÉFENSEURS



Maraudeur Bombardier



Thunderbolt



Thunderbolt

RECHERCHE ET EVACUATION - YARANT II

Historique

Pendant les combats contre les Orks dans les jungles équatoriales de Yarant II, l'équipage d'un bombardier de la Flotte Impériale a été abattu alors qu'il larguait des bombes incendiaires. Tandis que les flammes dévorent la jungle dense, la Flotte Impériale lance une mission urgente de recherche et évacuation, dans le mince espoir de retrouver l'équipage et de le ramener sain et sauf...

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux joueurs doivent dépenser jusqu'à 60 points pour leur escadrille. L'attaquant peut choisir n'importe quel type d'appareil (chasseur ou bombardier) mais au moins un doit être doté d'une capacité de transport. Le défenseur peut choisir ce qu'il veut, à condition qu'il y ait au minimum un appareil.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Avant le déploiement des forces, le défenseur doit placer 6 marqueurs n'importe où sur la table. Les marqueurs ne peuvent pas être à moins de 12" l'un de l'autre. Un

de ses marqueurs est marqué d'un X sur sa face cachée. Il s'agit de l'équipage abattu. Pour retourner un marqueur, un des appareils de l'attaquant doit finir son mouvement à moins de 6" de lui. Il est retourné pendant la phase de Fin. Une fois révélé, l'équipage peut être sauvé si l'appareil doté d'une capacité de transport atterrit à moins de 6" du marqueur.

Règles Spéciales

Les forces impériales ont incendié la jungle et la basse atmosphère est envahie par la fumée, rendant la visibilité difficile. Aux altitudes 1 et 2, aucun appareil ne peut tirer à longue portée et la puissance de feu à moyenne portée est divisée par 2 (arrondie au supérieur). Le tir à courte portée s'effectue normalement.

Conditions de Victoire

Si l'attaquant trouve l'équipage et s'enfuit avec en dehors de la table, l'attaquant gagne. Sinon le défenseur gagne. Aucune force ne se désengagera dans cette mission. Au lieu de cela jouez jusqu'à ce que l'équipage soit évacué, ou qu'il ne puisse plus l'être.

ATTAQUANTS



Valkyrie



Valkyrie



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #1



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #1

DÉFENSEURS



Chassa



Chassa



Chassa

FRAPPE DES CHEVALIERS GRIS, CORIOLANTHE

Historique

Pendant les lourds combats sur le monde de Coriolanthe contre les forces hérétiques, un fer de lance de Space Marines d'élite, les Chevaliers Gris, mena la contre-attaque de l'Imperium en se déployant directement au coeur de la bataille grâce à un Thunderhawk d'attaque. La Flotte Impériale escortait ce précieux Thunderhawk vu que des chasseurs ennemis étaient en approche.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, la force de l'attaquant doit être constituée de 70 points, et au moins un appareil doit disposer d'au moins 1pt de capacité de transport. La force peut contenir des chasseurs ou des bombardiers. La force des défenseurs doit être constituée de 70 points et peut contenir des chasseurs, des bombardiers ou des défenses au sol.

Mise en Place

Jouez la partie sur la longueur de la table. Un petit côté est le camp du joueur du Chaos et l'autre celui du joueur de l'Imperium. La force de frappe des Chevaliers Gris doit être débarquée dans une zone d'atterrissage. C'est un carré de 12" de côté au centre du bord de table du joueur du Chaos. Le

Thunderhawk doit atterrir dans cette zone pour débarquer ses troupes.

Les attaquants se déploient en premier. Placez le Thunderhawk contre le bord de table du joueur de l'Imperium. Il doit commencer la partie à une altitude de 9 (car il vient juste d'entrer dans l'atmosphère) et à sa vitesse maximale. Les Lightnings sont déployés contre le bord de table du joueur de l'Imperium à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Les forces du Chaos sont déployées en second. Placez tous leurs appareils contre leur bord de table à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Conditions de Victoire

Les points de Victoire ne comptent pas dans ce scénario. Aucun côté ne se désengagera dans ce scénario. Jouez jusqu'à ce que le Thunderhawk soit abattu ou s'échappe de la table. Le joueur de l'Imperium doit faire débarquer ses troupes dans la zone d'atterrissage et s'enfuir par son bord de table. Si le Thunderhawk débarque ses troupes et s'enfuit, le joueur de l'Imperium gagne. Si le Thunderhawk débarque ses troupes mais ne s'enfuit pas, c'est une égalité. Si le Thunderhawk n'arrive pas à débarquer ses troupes, le joueur du Chaos gagne.

ATTAQUANTS



Thunderhawk avec chargement d'armes supplémentaires #1



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #4



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #1

DÉFENSEURS



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade

COMBAT DES AS, MONDE DE RYNN

Historique

Le monde de Rynn est une planète ravagée par des années de guerre. Depuis l'invasion ork, vingt ans se sont écoulés et l'Imperium refuse de lâcher prise : offensives et contre-offensives se sont succédées à un rythme soutenu. Les deux camps ont remporté des victoires et subi des défaites. Les deux camps ont leurs héros. Pour les Orks, il s'agit du fameux 'Barun Noir', un Ork légendaire particulièrement doué pour le pilotage et chef de la force aérienne Ork sur le monde de Rynn. Pour l'Imperium, c'est le brillant Commandant Richter Dagor-Jarni, qui a fait peindre son Thunderbolt en rouge.

Les deux As se rencontrèrent enfin au-dessus de la Vallée de la Désolation. Pendant que Dagor-Jarni menait une patrouille aérienne avec le 672^{ème} groupe de chasse, il repéra et engagea une attaque Ork en approche. Les deux As se firent face, il n'y aurait qu'un seul survivant...

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux joueurs peuvent dépenser jusqu'à 90 points

pour leur escadrille. Les deux camps ne peuvent choisir que des chasseurs. Les Bombardiers et les Défenses au sol ne sont pas autorisés. Les deux joueurs doivent donner, gratuitement, le grade d'As à l'un de leurs chasseurs. L'As doit être indiqué à votre adversaire.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Les joueurs choisissent un petit bord de table. Les joueurs déploient à tour de rôle un appareil en commençant par l'attaquant. Ils peuvent commencer la partie à n'importe quelle altitude et n'importe quelle vitesse autorisée.

Conditions de Victoire

La partie se termine lorsqu'un côté doit se désengager, faites ensuite la somme des points de Victoire pour déterminer le vainqueur. Si un des antagonistes arrive à descendre l'As ennemi, il remporte la victoire sans tenir compte des points de Victoire.

ATTAQUANTS



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1 - 'Da Barun Noir' - As des As Ork



Chassa



Chassa



Chassa-Bomba



Chassa-Bomba

DÉFENSEURS



Thunderbolt Commandant Dagor-Jarni
As des As



Thunderbolt



Thunderbolt



Thunderbolt

DÉBARQUEMENT DE TROUPES, OPÉRATION COMÈTE

Historique

Sur Taros, la Garde Impériale monta l'opération « Comète » afin de débarquer une importante force aéroportée élyséenne sur une centrale hydraulique stratégique, dans le but de la capturer. Le régiment Elyséen fut transporté sur l'objectif par ses appareils Valkyries, accompagné de Vautours (*Vultures*) pour les attaques Air-Sol et de Thunderbolts de la 386^{ème} escadrille pour l'escorte.

Alors que le convoi aérien Elyséen atteignait la zone d'atterrissage, les Tau attaquèrent en force, à la fois depuis le sol et par les airs, et un violent combat s'ensuivit.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, l'attaquant peut dépenser 200 points. Le défenseur, quant à lui, peut en dépenser 150. L'attaquant doit inclure au moins deux appareils avec une capacité de transport. La force attaquante peut contenir des chasseurs et des bombardiers, mais pas de défenses au sol. Le défenseur peut choisir des chasseurs, des bombardiers et des défenses au sol.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). La zone d'atterrissage des Elyséens est une zone allant jusqu'à 24" du bord de table Tau. Dans cette zone, placez 4 bâtiments industriels pour représenter la centrale hydraulique.

Ces bâtiments peuvent être attaqués par le joueur Tau, chaque bâtiment a 3 points de structure.

Déployez la force attaquante en premier contre son bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Ensuite, déployez la force du défenseur contre le bord de table opposé, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Les défenses au sol peuvent être déployées n'importe où sur la table sauf dans la zone d'atterrissage.

Conditions de Victoire

À la fin de la partie, additionnez les points de victoire. L'attaquant marque des points de victoire en détruisant les appareils ennemis, ses défenses au sol et en débarquant des troupes. Le défenseur marque des points de victoire en détruisant les appareils ennemis et en endommageant les bâtiments.

ATTAQUANTS



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1

RÉSERVES



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Valkyrie avec Transport de Troupes aéroportées



Vautour avec chargement d'armes supplémentaires #1

DÉFENSEURS



Barracuda



Barracuda



Barracuda



Skyray

RÉSERVES



Barracuda



Barracuda

RÉSERVES



Tiger Shark



Tiger Shark

ATTAQUE AU SOL, LES PLAINES D'AZOTH

Historique

Les forces de la Garde Impériale du 14^{ème} régiment blindé Cadien menaient une offensive dans les plaines arides d'Azoth. C'était une âpre bataille de chars qui opposait les tanks impériaux aux chariots de guerre et forteresses de bataille orks. Tels des rapaces, les chassa-bomba orks piquèrent soudainement sur les Lemman Russ et les Chimères, leur infligeant de lourdes pertes à coup de gros fling' et de roquettes. La couverture aérienne de la Flotte Impériale répondit promptement, et les Thunderbolts furent rapidement dans leurs 6 heures.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux camps peuvent dépenser 180 points dans leur force. Ils peuvent tous les deux choisir des chasseurs, des bombardiers et des défenses au sol.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Le défenseur doit placer 10 véhicules blindés n'importe où dans sa moitié de table. Ceux-ci sont les éléments de tête du 14^{ème} régiment blindé Cadien que les Orks tentent de détruire. Cela peut être n'importe quel type de véhicule

blindé, chacun ayant 2 points de structure quelque soit son type.

L'attaquant doit placer 5 véhicules blindés Ork dans sa moitié de table, ce sont les forces au sol Ork, que les forces impériales peuvent tenter de détruire. Chacun dispose de 2 points de structure quelque soit son type.

Les véhicules blindés ne se déplacent pas pendant la partie.

L'attaquant se déploie en premier. Il positionne tous ses appareils contre son bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Ensuite le défenseur se déploie contre son bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Et pour finir, toutes les défenses au sol du défenseur peuvent être positionnées n'importe où dans sa moitié de table.

Conditions de Victoire

Les 2 côtés doivent infliger autant de dégâts que possible à son ennemi. A la fin de la partie, faites la somme des points de Victoire pour les appareils endommagés, détruits ainsi que pour les cibles au sol, comme normalement. Le côté ayant le plus de points de victoire remporte la bataille.

ATTAQUANTS



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #2



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #2



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #2



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #3

RÉSERVES



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1

DÉFENSEURS



Vautour avec chargement d'armes supplémentaires #6



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #1



Hydre



Hydre

RÉSERVES



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #2



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #2

MISSION DE BOMBARDEMENT, 'ARC LIGHT'

Historique

Pendant les combats sur Balle Prime, les Orks de la Waaagh ! Ugskraga capturèrent l'astroport de Balle-Delta, et rapidement, le remirent en service afin de débarquer des troupes et du ravitaillement. La 1167^{ème} force de bombardiers eut la tâche de détruire l'astroport par l'opération 'Arc Light'. Une force de Maraudeurs Bombardiers fortement blindés, escortée de chasseurs, attaqua à l'aube et réduisit l'astroport à l'état de débris fumants.

La première vague était constituée de chasseurs Thunderhawk. Armés de missiles Hellstrike, ils détruisirent les défenses anti-aériennes de l'astroport. Les Maraudeurs et leur escorte de Lightnings, en une deuxième vague, purent ainsi s'abattre l'astroport et le détruire.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, l'attaquant peut dépenser 300 points. Le défenseur peut dépenser 200 points. Les deux camps peuvent choisir des chasseurs et des bombardiers, mais seul le défenseur a accès aux défenses au sol.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Placez l'astroport n'importe où dans la moitié de table Ork. Il est constitué d'au moins cinq bâtiments (chacun pouvant être ciblé). Il y a des hangars, des tours de contrôle et des dépôts (tous ont 3 points de structure). Il y a aussi une grande piste d'atterrissage et trois bunkers de défense. La piste peut être prise pour cible et peut encaisser 10 points de structure avant d'être détruite. Les bâtiments de l'astroport doivent être à moins de 24" les uns des autres.

Placez la première vague de l'attaquant en premier contre un petit bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. La seconde vague arrive depuis le même bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Le défenseur déploie ensuite ses appareils contre son petit bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Les défenses au sol peuvent être placées n'importe où sur la table. Les appareils Orks qui sont au sol sont sur la piste d'atterrissage et peuvent décoller au tour 3.

Conditions de Victoire

La partie se termine lorsqu'un côté doit se désengager. Faites ensuite la somme des points de Victoire.

MISSION DE BOMBARDEMENT, 'ARC LIGHT'

ATTAQUANTS

1^{ère} vague



Thunderbolt avec chargement d'armes



Thunderbolt avec chargement d'armes



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #2



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #2

2^{ème} vague



Maraudeur Bombardier avec chargement d'armes supplémentaires #1



Maraudeur Bombardier avec chargement d'armes supplémentaires #1



Maraudeur Bombardier avec chargement d'armes supplémentaires #1



Maraudeur Bombardier avec chargement d'armes supplémentaires #1



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #4



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #4



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #4



Lightning avec chargement d'armes supplémentaires #4

DÉFENSEURS



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Gros Kanon DCA



Gros Kanon DCA



Gros Kanon DCA



Chariot DCA



Chariot DCA

Appareils sur la piste en début de partie



Chassa



Chassa



Chassa



Chassa



Chassa-Bomba



Chassa-Bomba

INTERCEPTION DE CONVOI, KASR GEHR

Historique

Pendant la 13^{ème} croisade noire, la garnison de Kasr Gehr sur Cadia fut anéantie par un débarquement surprise des forces du Chaos. Encerclés, qui plus est en infériorité numérique, les gardes Cadiens se trouvèrent vite dans une situation critique en termes de munitions. Avant qu'une réelle contre-attaque ne puisse être organisée pour les libérer, il était vital que la garnison soit réapprovisionnée. Une mission d'approvisionnement d'urgence fut lancée. Un convoi d'Arvus Lighters fut chargé d'acheminer les ravitaillements, tandis que des Thunderbolts assuraient une escorte de protection contre les intercepteurs du Chaos qui patrouillaient déjà dans les cieux au-dessus de Kasr.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, les deux joueurs peuvent dépenser jusqu'à 120 points dans leur force. Le défenseur peut choisir n'importe quel appareil, bien qu'au moins un doit avoir une capacité de transport (il porte le ravitaillement). Le défenseur peut aussi inclure dans sa force un maximum de 1 défense au sol. L'attaquant peut dépenser ses points en chasseurs et en bombardiers mais ne peut pas choisir de défense au sol.

Mise en Place

Jouez sur une table de 6' x 4' (1,80m x 1,20m). Marquez une zone de 24" de large sur 12" de profondeur au centre de la moitié de table de l'attaquant. Il s'agit de la zone d'atterrissage.

L'attaquant doit se déployer en premier. Placez tous les appareils de l'attaquant contre son bord de table. Ils peuvent démarrer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Le défenseur déploie ensuite ses forces contre le bord de table opposé. Les Arvus Lighters viennent juste d'entrer dans l'atmosphère, ils doivent donc commencer la partie à une altitude de 9 et à n'importe quelle vitesse.

Le reste des appareils du défenseur peut commencer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Enfin, la défense au sol du défenseur doit être placée dans la zone d'atterrissage.

Conditions de Victoire

Le défenseur doit livrer le ravitaillement aux forces engagées en faisant atterrir les Arvus Lighters dans la zone d'atterrissage. À la fin de la partie, additionnez les points de victoire. Le défenseur gagne un bonus de 10 points de victoire pour chaque point de transport ayant été débarqué dans la zone d'atterrissage.

ATTAQUANTS



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Arvus Lighter



Arvus Lighter



Arvus Lighter



Plateforme Hyde

DÉFENSEURS



Hell Talon



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade

RAID AÉRIEN, BASE DE RAVITAILLEMENT CASTOR 242

Historique

Castor 242 était le nom de code d'une importante base de ravitaillement dans les Collines Funéraires sur le monde de Rynn. Elle avait été établie pour soutenir l'offensive de la Garde Impériale contre les forces Orks dans la Vallée de la Désolation. Les grands dépôts souterrains de la base, très bien défendus, contenaient des milliers de tonnes de munitions et de kérosène.

L'escadrille Ork Vulcha, dirigée par son As de sinistre réputation, le 'Barun Noir', se lança dans un audacieux raid aérien pour détruire la base. Attaquant par vagues, en dépit du feu soutenu des défenses au sol, les chassa et les chassa-bomba volaient à basse altitude, bombardant et mitraillant tout sous leur passage. Les Thunderbolts dépêchés sur place se trouvèrent engagés par d'autres vagues de chassa. Mais en dépit des dégâts subis par la base en surface, les entrepôts souterrains ne furent pas endommagés.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, l'attaquant peut dépenser 200 points en appareils – chasseurs ou bombardiers. Le défenseur peut dépenser 150 points qui peuvent être dépensés en chasseurs et défenses au sol seulement.

Mise en Place

La base et ses défenses au sol doivent être placées à moins de 12" du centre de la table. La base est constituée de deux entrées de bunkers, trois tours de guet, six véhicules garés et cinq petits bâtiments. Ce sont tous des cibles. Les défenses au sol doivent être placées à moins de 12" du centre de la table.

Les forces Orks sont divisées en deux groupes d'attaque. Déployez un groupe sur chaque petit côté de la table. Ils peuvent commencer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Les renforts du défenseur peuvent entrer par un des grands côtés de la table.

Conditions de Victoire

Les Orks doivent détruire les dépôts souterrains. Pour cela ils doivent d'abord détruire les entrées de bunkers (qui ont 4 points de structure), et ensuite attaquer les bunkers détruits. Chaque point de dégâts supplémentaire a une chance de faire tout sauter. Lancez un dé pour chaque point de dégât supplémentaire, sur un 6 les dépôts explosent. Si les Orks détruisent les 2 dépôts ils gagnent, s'ils en détruisent un c'est une égalité, s'ils en détruisent aucun l'Imperium gagne.

ATTAQUANTS

Groupe d'attaque 1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1 - 'Ze Barun Noir' - As des As Ork



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #2



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #2

Groupe d'attaque 2



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #3



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #2



Chassa-Bomba avec chargement d'armes supplémentaires #2



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1



Chassa avec chargement d'armes supplémentaires #1

DÉFENSEURS



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Thunderbolt avec chargement d'armes supplémentaires #4



Plateforme Hyde



Plateforme Hyde



Plateforme Hyde



Plateforme Hyde

FRAPPE CHIRURGICALE, LA COLÈRE ELDAR

Historique

Le vaisseau-monde Eldar d'Ulthwé dérive sans fin dans l'ombre de l'œil de la Terreur, et pour échapper à l'anéantissement, doit constamment se tenir prêt à contrer toute attaque des forces du Chaos. Les guerriers d'Ulthwé sont toujours disponibles pour défendre leur monde.

Lorsque les partisans de l'infâme seigneur du Chaos Heinrich Bale découvrirent une ancienne entrée de la Toile et que leurs sorciers tentèrent de l'ouvrir, le Conseil d'Alaitoc ordonna la destruction immédiate du portail abandonné avant que les adorateurs du Chaos n'atteignent Ulthwé lui-même.

Une alliance fut formée et des plans établis. Une attaque de diversion fut lancée par Ulthwé pour engager la force principale de Bale, tandis qu'une seconde force d'Alaitoc menait un raid éclair afin de fermer pour toujours le portail.

Forces Alternatives

Pour jouer cette partie avec d'autres forces, l'attaquant peut dépenser 200 points en appareils – chasseurs ou

bombardiers. Le défenseur peut dépenser 150 points qui peuvent être utilisés en chasseurs, bombardiers et défenses au sol.

Mise en Place

Le joueur Eldar choisit un petit bord de table. Le joueur du Chaos prend le bord opposé. Placez le portail au centre de la table, aux 2/3 de la longueur de la table depuis le bord Eldar (sur une table de 6' cela fait 48"). Déployez tous les appareils Eldar en premier, en contact avec leur bord de table à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Le joueur du Chaos déploie ses appareils contre son bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. Les défenses au sol peuvent être placées n'importe où sur la table.

Conditions de Victoire

Les Eldars doivent débarquer leurs troupes près du portail afin de sécuriser la zone et détruire le portail. Le joueur Eldar marque des points de victoire supplémentaires pour chaque point de transport débarqué à moins de 6" du portail.

ATTAQUANTS



Aile de Nuit



Aile de Nuit



Aile de Nuit



Aile de Nuit



Pillard Vampire avec Transport Troupes aéroportées



Pillard Vampire avec Transport Troupes aéroportées

DÉFENSEURS



Hell Talon



Hell Talon



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade



Hell Blade

CAMPAGNES SUPRÉMATIE AÉRIENNE

Les batailles ne sont jamais isolées ; elles font partie d'une guerre en cours, où les pertes d'une bataille affecteront les résultats des batailles futures. Une campagne vous permet de combattre au sein d'une guerre, où le haut commandement vous enverra remplir des objectifs. Vous devrez économiser vos forces autant que possible, et demander des renforts avec parcimonie pour vaincre votre ennemi et obtenir la victoire finale.

Cette campagne met dans l'arène deux forces aériennes antagonistes, engagées dans une bataille pour la suprématie aérienne au dessus d'une zone donnée. On considère qu'une guerre au sol est déjà en cours, et que les deux côtés tentent de faire disparaître la force aérienne ennemie du ciel afin d'obtenir la suprématie aérienne au-dessus du champ de bataille. Ils doivent aussi assister les forces au sol avec des raids de bombardement et du support aérien rapproché.

TAILLE DE CAMPAGNE

Les joueurs sont libres de choisir une taille, en nombre de points, pour la campagne. Ce choix sera fonction de la taille de leur collection de figurines. En guise de recommandation, la table ci-dessous suggère un nombre de points pour différentes tailles de campagne :

Petite campagne	400 points par côté
Campagne moyenne	600 points par côté
Grande campagne	800 points par côté

ÉTABLISSEMENT DE LA LISTE D'ESCADRILLE DE CAMPAGNE

Chaque joueur doit établir une liste d'escadrille pour la campagne, avec la totalité des points alloués pour cette dernière. Cette liste contient toutes les forces à la disposition d'un joueur au début de la campagne, et doit inclure des chasseurs, des bombardiers et des défenses au sol, aussi bien que les chargements d'armes supplémentaires pris (mais vous n'avez pas à préciser lequel, étant donné qu'il peut changer à chaque partie).

Les joueurs devront garder à jour une liste détaillée des forces à leur disposition - Il sera important au fil de la progression de la campagne de garder une trace précise des appareils qui ont été abattus, des appareils pilotés par des As, etc.

Il n'y a aucune restriction sur les forces qui peuvent être prises, cependant les joueurs devront faire attention au fait que le Haut Commandement leur demandera de remplir différents types de missions, à la fois offensives et défensives. En tant que force de combat aérienne, la valeur des défenses au sol ne peut pas excéder 50% du total de points.

Les escadrilles de la Flotte Impériale peuvent aussi choisir des forces issues de la liste des escadrilles des chapitres Space Marine, mais ne peuvent pas dépenser plus de points dans les appareils Space Marine que pour ceux de la Flotte Impériale. Une fois que les deux joueurs ont terminé leur liste d'escadrille pour la campagne, ils sont prêts à débiter.

LE TOUR DE CAMPAGNE

La campagne se découpe en une série de tours. Chaque tour de campagne (comme un tour de jeu) passe par une série de phases. Chaque tour de campagne correspondra à une bataille disputée autour d'une table. La mission réalisée au cours de cette bataille sera déterminée en fonction de la stratégie de chacun des joueurs et d'un jet de dé.

PHASE 1. CHOISIR UNE STRATEGIE DE CAMPAGNE

En premier lieu, les deux joueurs doivent choisir une stratégie de campagne pour ce tour. Cela peut être soit Offensif soit Défensif. Les joueurs doivent écrire leur stratégie sur un morceau de papier avant de le révéler. Offensif signifie que le joueur attaque, cherchant à atteindre l'ennemi où cela fait le plus mal. Défensif signifie que le joueur cherche à économiser ses forces, à minimiser les dégâts et à absorber tout ce que l'ennemi peut lui lancer.

PHASE 2. RÉCEPTION D'UNE MISSION

Le Haut Commandement demandera aux joueurs d'accomplir des missions. Le vainqueur de chaque mission recevra des points de Campagne. Les points de Campagne détermineront éventuellement qui a obtenu la suprématie aérienne dans la zone de guerre. Chaque tour de Campagne est une mission disputée autour de la table.

Les missions sont déterminées au hasard. Reportez-vous aux tables des missions ci-dessous en fonction des choix de stratégie effectués par les joueurs, et lancez un dé.

TABLES DES MISSIONS

Escadrille Offensive vs Escadrille Offensive	
D6 Mission	Attaquant
1 Patrouille aérienne	n/a
2 Débarquement de troupes	aléatoire
3 Débarquement de troupes	aléatoire
4 Raid aérien	aléatoire
5 Raid aérien	aléatoire
6 Embuscade	aléatoire

Escadrille Offensive vs Escadrille Défensive	
D6 Mission	Attaquant
1 Patrouille aérienne	n/a
2 Débarquement de troupes	Offensif
3 Embuscade	Défensif
4 Interception de bombardiers	Offensif
5 Interception de bombardiers	Offensif
6 Raid aérien	Offensif

Escadrille Défensive vs Escadrille Défensive	
D6 Mission	Attaquant
1 Reconnaissance d'objectifs	aléatoire
2 Reconnaissance d'objectifs	aléatoire
3 Patrouille aérienne	n/a
4 Patrouille aérienne	n/a
5 Interception de bombardiers	aléatoire
6 Embuscade	aléatoire

PHASE 3. DÉTERMINATION DE L'ATTAQUANT / DEFENSEUR

Les tables de Mission vous disent qui devra attaquer et qui devra défendre dans la mission. S'il est indiqué "aléatoire", alors les deux joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le résultat le plus haut est l'attaquant. n/a signifie non approprié, étant donné qu'il n'y a pas d'attaquant ou de défenseur dans une patrouille aérienne, seulement une chance de faire se rencontrer les deux forces.

PHASE 4. DÉTERMINATION DE LA TAILLE DE LA MISSION

Maintenant que vous connaissez la mission à remplir, et qui sera l'attaquant, vous devez déterminer la taille de bataille. Le joueur attaquant peut choisir entre une petite partie, une partie moyenne ou bien une grosse partie, c'est à dire choisir la taille de ses forces qui mènent l'attaque. Une petite partie met en jeu 100 points par côté. Une partie moyenne met en jeu 200 points par côté. Les grosses parties mettent en jeu 300 points par côté.

Remarque: Les missions Patrouille Aérienne et Reconnaissance d'objectif sont toujours des petites parties.

PHASE 5. CHOIX DE LA FORCE POUR LA MISSION

Les deux joueurs choisissent leurs forces pour combattre pendant la bataille. Les forces doivent être prises dans les listes d'escadrille de campagne et doivent se conformer aux restrictions de la mission. Dans la plupart des cas, les joueurs auront du mal à utiliser tous les points à leur disposition. Par exemple, dans une partie à 100 points il se peut qu'ils ne puissent pas choisir exactement 100 points. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser moins de points que le total autorisé, mais les joueurs doivent toujours engager au moins 2 appareils dans chacune des missions. S'ils ne peuvent pas la partie est automatiquement un massacre pour leur adversaire.

PHASE 6. JOUER LA MISSION

Il est maintenant temps de jouer la partie. Conformez vous à la mise en place imposée par la mission et commencez à jouer !

PHASE 7. LES POINTS DE CAMPAGNE

Le gagnant de la partie marque 1 point de Campagne. Si la différence du total des points de Victoire est supérieure à 50%, il s'agit alors d'une grande victoire et le gagnant marque 2 points de Campagne. Si le gagnant marque le double de points de Victoire, il s'agit d'un massacre et il gagne 3 points de Campagne.

GAGNER LA CAMPAGNE

Le premier joueur à atteindre 7 points de Campagne est le gagnant de la campagne. Le gagnant doit atteindre 7 avec 2 points d'écart afin de gagner. Donc un score de 7-6 signifie que la campagne n'est pas terminée, alors qu'un résultat de 7-5 correspond bien à une victoire. S'il n'y a pas assez de points d'écart, continuez la campagne jusqu'à ce que l'écart soit atteint pour gagner.

Exemple.

Après plusieurs batailles entre une escadrille de l'Imperium et une escadrille Orks, le score pour la campagne est de 7-6 pour les Orks. Il n'y a pas assez d'écart pour déclarer la victoire pour les Orks, donc une autre partie doit être jouée. Toute victoire des Orks leur permettra de gagner la campagne. Si l'Imperium obtient un massacre, le score serait de 9-7 pour lui, et il remporterait la campagne. Si l'Imperium gagne sans faire un massacre, la campagne continuera encore un tour, jusqu'à ce qu'un des 2 côtés ait 2 points d'écart.

DÉPENSER DES POINTS DE CAMPAGNE

Bien que les points de victoire permettent d'attribuer la victoire, les joueurs peuvent quand même les dépenser. Entre les tours de campagne, un joueur peut choisir de dépenser un point de campagne de deux façons. Soit en demandant des renforts, soit en planifiant une mission spéciale.

DEMANDER DES RENFORTS

Un joueur peut dépenser un maximum d'un point de campagne par tour à demander des renforts. Dépenser un point permet de lancer une seule fois le dé sur la table des Renforts.

TABLE DES RENFORTS	
D6	Nouvelles forces disponibles
1	Aucune force disponible
2	50 points de n'importe quel type
3	50 points de chasseurs
4	50 points de bombardiers
5	75 points de chasseurs
6	75 points de n'importe quel type

Le joueur doit ajouter les nouvelles forces à sa liste d'escadrille de campagne.

LES MISSIONS SPECIALES

Un joueur peut dépenser un point de campagne pour une mission spéciale. Au lieu de tirer une mission au hasard ce tour-ci, le joueur peut choisir quelle mission sera jouée. Il sera toujours l'attaquant dans cette mission. Si les deux joueurs souhaitent acheter une mission spéciale, lancez un dé, le joueur qui obtient le plus haut résultat peut choisir. Le perdant garde son point de Campagne.

LA PERTE DES FORCES

Pendant la campagne, les deux joueurs perdront des forces. Les appareils détruits doivent être retirés de la liste d'escadrille de campagne et ne pourront plus être utilisés dans les missions futures. Les appareils endommagés à la fin d'une mission sont considérés comme étant revenu à leur base et ayant été réparés. Tous les appareils démarrent une mission avec tous leurs points de structure.

Si une escadrille n'a plus d'appareils (sans compter les défenses au sol), elle a été annihilée et ne peut plus continuer la campagne. L'adversaire gagne automatiquement la campagne sans tenir compte des points de Campagne.

LES AS

Les joueurs devront garder une trace du nombre de victoires obtenues par chaque appareil. Si un appareil remporte 5 victoires (abat 5 ennemis) son pilote devient un As. Si un appareil abat 10 ennemis, son pilote devient un As des As avec l'amélioration de leur compétence de Pilotage adéquate. Les pilotes qui parviennent à s'éjecter d'un appareil détruit sont considérés comme ayant survécu et peuvent être transférés dans un autre appareil (il doit être du même type - chasseur ou bombardier).

MISSIONS POUR LA CAMPAGNE

PATROUILLE AÉRIENNE

Une patrouille aérienne de routine reçoit des instructions sur des appareils ennemis en approche. Vous êtes envoyés pour les intercepter et les détruire.

Mise en place

Entendez-vous pour mettre en place les décors sur la table. Les deux côtés se déploient sur les côtés opposés de la table, en contact avec leur bord de table. Les joueurs déploient un appareil après l'autre à tour de rôle. Les appareils peuvent démarrer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Toutes les Forces

Les Patrouilles aériennes sont toujours des parties en 100 points. Les deux côtés peuvent choisir des chasseurs et des bombardiers. Aucune défense au sol ne peut être choisie. Il n'y a pas d'attaquant ni de défenseur dans cette mission.

Conditions de victoire

Faites la somme des points de victoire pour les appareils détruits et endommagés afin de déterminer le vainqueur de la mission.

INTERCEPTION DE BOMBARDIERS

Une force de bombardiers ennemie a été identifiée. Vous avez été alerté pour intercepter les bombardiers avant qu'ils n'atteignent leurs cibles, mais faites attention aux chasseurs ennemis les escortant.

Mise en place

Le défenseur choisit un petit bord de table et déploie toute sa force ; les appareils peuvent démarrer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée. L'attaquant déploie ensuite ses défenses au sol, n'importe où sur la table, mais pas à moins de 18" d'un appareil ennemi. Finalement, l'attaquant déploie ses chasseurs en contact avec le bord de table opposé, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Forces de l'attaquant

La force de l'attaquant n'est composée que de 75% de la valeur de la force du défenseur. La force de l'attaquant peut être constituée de chasseurs et de défenses au sol. Elle ne peut pas inclure de bombardiers.

Forces du défenseur

Le défenseur peut choisir des chasseurs et des bombardiers. Aucune défense au sol ne peut être choisie.

Conditions de victoire

Le défenseur marque des points de victoire supplémentaires pour chaque bombardier qui s'échappe par le bord opposé. Un bombardier vaut la moitié de sa valeur s'il n'est pas endommagé et le quart s'il est sérieusement endommagé.

EMBUSCADE

Le Haut Commandement a demandé à votre patrouille d'intercepter une formation ennemie, laquelle n'est pas au courant de votre présence dans la zone. Vous leur tombez dessus, faites que cela compte...

Mise en place

Le défenseur doit déployer toute sa force en premier. Marquez le centre de la table. Tous ses appareils doivent être placés à moins de 12" du point central et doivent tous faire face au même bord de table (le défenseur choisi lequel). Ils peuvent démarrer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

L'attaquant se déploie ensuite, en plaçant tous ses appareils contre n'importe quel bord de table, à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Forces de l'attaquant

Le joueur effectuant l'embuscade est l'attaquant. La force de l'attaquant peut être constituée de chasseurs et de bombardiers. Elle ne peut pas inclure de défense au sol.

Forces du défenseur

Le joueur subissant l'embuscade est le défenseur. La force du défenseur n'est composée que de 75% de la valeur de la force de l'attaquant (par exemple, 75 points contre les 100 de l'attaquant). Il peut choisir parmi ses chasseurs et ses bombardiers. Aucune défense au sol ne peut être choisie.

Règles spéciales

Le joueur attaquant gagne automatiquement l'initiative pendant les 2 premiers tours de la partie. Ne jetez pas de dé pour l'initiative avant le tour 3. A ce moment là, les jets pour l'initiative sont lancés normalement.

Conditions de victoire

Faites la somme des points de victoire pour les appareils détruits et endommagés, afin de déterminer le vainqueur de la mission.

DEBARQUEMENT DE TROUPE

Pendant que la guerre au sol fait rage, on vous demande de débarquer des troupes supplémentaires et du ravitaillement. Une zone d'atterrissage a été définie et votre mission est de faire débarquer autant de forces saines et sauvées que possible dans la zone d'atterrissage.

Mise en place.

Entendez-vous pour mettre en place les décors sur la table. Le défenseur choisi un petit bord de table. La zone d'atterrissage pour les troupes est quelque part à moins de 12" de ce bord de table. Le bord de table opposé est le bord de table de l'attaquant. Les joueurs déploient un appareil à tour de rôle en contact avec leur bord de table. Ils peuvent démarrer la partie à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Forces de l'attaquant

La force de l'attaquant peut être constituée de chasseurs et de bombardiers. Elle ne peut pas inclure de défenses au sol. L'attaquant doit au moins inclure un appareil avec une capacité de transport.

Forces du défenseur

La force du défenseur peut être constituée de chasseurs, de bombardiers et de défenses au sol.

Règles spéciales

Forces Orks et du Chaos: Les forces Orks et du Chaos n'effectuent pas de débarquement de troupes. Si elles devaient être l'attaquant dans une mission de débarquement de troupes, le joueur Ork ou du Chaos peut choisir d'être l'attaquant dans une mission différente de son choix.

Conditions de victoire

Faites la somme des points de victoire pour les appareils détruits et endommagés afin de déterminer le

vainqueur de la mission. L'attaquant gagne un point de victoire supplémentaire pour chaque point de transport débarqué dans la zone.

RAID AÉRIEN

Pour aider les troupes au sol, le Haut Commandement a identifié des objectifs au sol qui doivent être éliminés. Ces objectifs peuvent être des tanks ennemis, des bunkers de communication ou de commandement, ou encore les bâtiments d'une usine importante. Votre mission est de les détruire.

Mise en place.

Les joueurs choisissent un petit bord de table comme zone de déploiement. Le défenseur peut alors placer l'objectif (ou les objectifs) n'importe où sur la table, mais pas à moins de 12" d'un bord de table. Le défenseur peut aussi placer ses défenses au sol n'importe où sur la table.

Forces de l'attaquant

La force de l'attaquant peut être constituée de chasseurs et de bombardiers. Elle ne peut pas inclure de défenses au sol.

Forces du défenseur

La force du défenseur n'est composée que de 75% de la valeur de la force de l'attaquant (par exemple, 75 points contre les 100 de l'attaquant). Il peut choisir parmi ses chasseurs, ses bombardiers et ses défenses au sol. Les défenses au sol peuvent être placées n'importe où sur la table.

Règles spéciales

Votre cible est...: La cible d'un raid aérien peut varier. Avant le début de la partie, lancez un dé pour la cible. Placez ensuite les figurines appropriées sur la table.

D6 Cible

- 1-2 Force au sol ennemie. Placez 5 véhicules blindés ennemis comme cibles.
- 3 Bunker de commandement. Placez deux bunkers comme cibles.
- 4 Usine. Placez un grand bâtiment comme cible. Le bâtiment dispose de 8 points de structure.
- 5 Pont. Placez un pont comme cible. Le pont dispose de 8 points de structure.
- 6 Terrain d'aviation. Placez un bunker et 4 appareils au sol comme cibles. Ils doivent tous être déployés à moins de 12" les uns des autres.

Conditions de victoire

Faites la somme des points de victoire pour les appareils détruits et endommagés afin de déterminer le vainqueur de la mission. L'attaquant gagne un point de victoire supplémentaire pour les dégâts infligés aux cibles.

RECONNAISSANCE D'OBJECTIF

Le Haut Commandement demande des prises de vue détaillées d'une zone qu'il prévoit d'attaquer. Vous devez équiper un appareil et l'escorter pour une mission de reconnaissance en territoire ennemi.

Mise en place.

Entendez vous pour mettre en place les décors sur la table. Les deux forces se déploient sur les côtés opposés de la table, en contact avec leur bord de table. Les joueurs déploient un appareil après l'autre à tour de rôle. Les appareils peuvent démarrer à n'importe quelle altitude et vitesse autorisée.

Forces de l'attaquant

La force de l'attaquant peut être constituée de chasseurs et de bombardiers. Elle ne peut pas inclure de défenses au sol.

Forces du défenseur

La force du défenseur peut être composée de chasseurs, de bombardiers et de défenses au sol.

Règles spéciales

Au début de la partie, le joueur attaquant note en secret lequel de ses appareils est l'avion de reconnaissance.

Conditions de victoire

Faites la somme des points de victoire pour les appareils détruits et endommagés afin de déterminer le vainqueur de la mission. Si l'avion de reconnaissance de l'attaquant passe 8 tours ou plus sur la table, l'attaquant reçoit un bonus de 50 points de victoire.