

## **Combats aériens à l'âge des Jets**

Les 1er chasseurs à réaction – le Gloster Meteor britannique et le Me262 allemand – sont entrées en service en 1944, une année avant la victoire des Alliés en Europe, et cela a indiqué clairement que la guerre aérienne était sur le point de subir une révolution technologique. A la suite des démobilisations d'après-guerre, toutes les forces aériennes des grands états voulaient remplacer ses avions à hélices avec de nouveaux chasseurs et bombardiers. Cinq ans de plus s'écoulerait avant que le premier combat entre des jets ait lieu, dans les cieux au-dessus de la Corée dans un conflit très différent de ce à quoi était censée ressembler la prochaine guerre.

### **MiG Alley**

Les gros titres de la guerre aérienne de Corée de presque tous ceux qui possèdent une connaissance rudimentaire de la guerre aérienne. S'attendant à profiter de la supériorité aérienne incontestée dans un conflit les opposant aux alliés de l'Union soviétique les moins avancés et même les plus arriérés, les pilotes des Nations Unies, au lieu se sont retrouvés face à de rapides et puissants MiG-15, ce qui revenait à fouler aux pieds de plus lents, tels que des avions de chasse à ailes droites le F-80 Shooting Star, F-84 Thunderjet, Meteor, et F9F Panther. Seul l'arrivée juste à temps, du F-86 Sabre à aile en flèche restaura l'équilibre aérien, et les pilotes de Sabre accumulèrent un meilleur ratio de perte que le 10 MiG abattus contre 1 Sabre.

L'histoire de "MiG Alley" est aussi bien celle des opérateurs humains que de celle du matériel. Les pilotes Inexpérimentés nord-coréens et chinois avec une formation limitée n'étaient pas de taille contre les Sabres, beaucoup étaient pilotés par des vétérans de la Seconde Guerre mondiale, en dépit des performances supérieures du MiG-15 - mais même avec une formation limitée, ils avaient encore la supériorité contre vieux jets de l'ONU. Les MiG qui étaient secrètement pilotés par des vétérans soviétiques faisaient beaucoup mieux contre le F-86, ont apparemment autant tué qu'ils n'ont subis de perte. L'habileté individuelle du pilote importait énormément. Comme dans d'autres guerres aériennes, le «facteur des as» fonctionnait, avec une petite proportion de pilotes qui marquèrent la plupart des victoires : un seul pilote de six Sabre tua plus d'un MiG, et 65 pour cent n'ont pas obtenus de victoires.

La guerre aérienne de Corée a marqué le début d'une ère nouvelle dans le combat aérien. Mais c'était aussi le début de la fin d'une époque (la guerre de Suez et de nombreux combats plus sur le détroit de Taiwan n'étaient pas encore venus), car outre la présence de nouveaux jets, les combats aériens des années 1950 à 1953 ressemblaient beaucoup à ceux de la seconde Guerre mondiale. Après le début des années 50, le missile air-air deviendrait et resterait l'arme principale des avions de combat, et plus jamais il n'y aurait de conflit dans lequel des duels aériens seraient systématiques impliquant des douzaines voir des centaines d'appareils.

### **2 Renards**

Au cours de la décennie qui suivie la Corée, le développement frénétique de nouveaux avions de chasse et de nouveaux réacteurs ont continué, avec des modèles de chasseur devenant rapide obsolètes en très peu d'années. L'impératif clé de la conception était une vitesse plus importante, et avec elle des taux d'ascension plus rapides, nécessaires pour intercepter les bombardiers à réaction possédant l'arme nucléaire. Rapide (bien que souvent instable) les progrès accomplis dans la structure et la conception des moteurs conduit d'abord à l'amélioration des chasseurs à réaction subsoniques comme le MiG-17 et Hawker Hunter, puis à une nouvelle génération de chasseurs supersoniques, y compris le MiG-19, MiG-21, F-8 Crusader, Mirage III, F-104 Starfighter, et Lightning - les deux derniers en particulier, se classent encore parmi les plus rapides y compris en ascension jamais construit. La conception de nombreux chasseurs, en particulier aux États-Unis, ont été également façonnés par des exigences concernant la prestation des armes nucléaires tactiques dans une guerre potentielle en Europe à laquelle se préparaient aussi bien L'Ouest que l'Union soviétique.

## Combat aérien dans l'âge des Jets

A côté de ces chasseurs de jour, le développement de grands, chasseurs bi-places capables d'intercepter des bombardiers à réaction de nuit et par mauvais temps, avec des appareils tels que le F-89 Scorpion, le CF-100, Javelin, et le Yak-25 suivant la tradition des chasseurs de nuit à hélices des années 40. Toutefois, à la fin des années 1950, ce type disparaissait. Les progrès réalisés dans la miniaturisation des radars rendait possible ce type de mission pour des chasseurs à un pilote. Pour abattre des bombardiers, certains intercepteurs transportaient des batteries de roquettes air-air à la place des canons : cela offrait une plus grosse puissance de feu, mais ils ont vite cédés la place aux premiers missiles air-air, qui ont fournis une plus grande précision ainsi qu'une plus grande efficacité au combat.

Les espoirs sur les missiles air-air ont été plus longs à combler que leurs partisans l'avaient d'abord imaginé. Les premiers missiles, à la fois guidés par radar et par la chaleur, ont rencontré de sérieux problèmes de fiabilité, et de leur autonomie d'engagement restreinte ainsi que la faible performance contre des cibles en mouvement limitèrent dramatiquement leur efficacité contre les chasseurs hostiles. Pourtant, en dépit de leurs insuffisances, les missiles allaient transformer le combat aérien.

Le simple, le missile Sidewinder AIM-9 à courte portée a été le premier à obtenir un réel succès, tandis que des conceptions plus sophistiquées et coûteuses rencontraient de nombreuses difficultés, il a été exporté à l'Ouest et copiés par l'URSS et plus tard, imité par d'autres nations. Il en fut de même pour des missiles à plus long distance, tels que le AIM-7 Sparrow à guidage radar, devint aussi efficace et si les armes encore agressives, les tirs de canon air-air semblaient être une chose du passé, et dans les années 1950 la plupart des nouveaux chasseurs qui furent conçus n'étaient armés qu'avec des missiles.

Bientôt, les développements technologiques remirent même en question la pertinence de futurs avions de combat pilotés par des hommes. Les missiles balistiques basés sur Terre et plus tard en mer a commencé à prendre le pas sur des missions de frappe nucléaire à longues portées par des bombardiers Stratégiques, tandis que les bombardiers et les chasseurs faisaient face à une nouvelle menace effrayante celle du missile sol-air (SAM). L'Union soviétique mit en place des Forces de Roquettes Stratégiques comme service indépendant des armées, un Livre blanc de la défense Britannique en 1957 annulait de futurs chasseurs pilotés, et l'US Air Force a commencé à désigner les SAM avec le préfixe F. Mais les attentes répandues de plus en plus sur les guerres robotiques, avec la plupart des combats aériens se déroulant hors de portée visuelle (BVR), seraient renversées par les guerres aériennes du Vietnam, au Moyen-Orient, et en Asie du Sud.

### Going Downtown

Le début des années 1960 a marqué un tournant dans la guerre froide. Après la dernière grande crise américano-soviétique qui a eu lieu en 1962, la doctrine des superpuissances allait vers une stabilité relative, bien que cela fut moins évident à l'époque qu'elle ne l'est avec le recul. Alors que les préparatifs pour une troisième guerre mondiale de plus en plus improbable ont continué, les outils mis pour la mener ont été mis à l'épreuve dans une série de petits conflits à travers le tiers monde. Entre 1965 et 1973, des guerres aériennes d'importances se sont déroulées au Moyen-Orient à trois reprises, entre l'Inde et le Pakistan à deux reprises, et au dessus du Vietnam, et de nombreuses leçons ont été enseignées plus d'une fois.

La plus connue d'entre elles était que le duel rapproché n'était pas mort. Cela s'explique en partie en raison des règles d'engagement des États-Unis l'identification visuelle de la cible nécessaire avant qu'elle ne puisse être attaquée, mais ce n'était pas limité qu'au Vietnam. En fait, avant 1990, le nombre total de BVR (hors de portée visuelle) tués par des forces aériennes lors de toutes les guerres pouvaient se compter sur les doigts d'une main.

Les Avions, les armes, et de la formation conçue pour la lutte BVR étaient souvent loin d'être idéales pour se fusionner. Dans Opération Rolling Thunder, les chasseurs F-4 Phantom II de l'US Navy et de l'US Air Force étaient gauches dans les engagements contre les MiG-17 et MiG-21 nord-vietnamiens moins sophistiqués mais plus petit et plus maniable, et le taux de change air-air était loin de 10 tués contre 1 comme le ratio de la Corée. Un des problèmes était que le Phantom n'avait que des missiles comme armement; en réponse, l'USAF a exigé un canon interne pour le F-4E, et presque tous les modèles de chasse qui ont suivi ont inclus des canons. L'importance des performances pour virer a joué un rôle important (comme il l'a fait également lorsque des F-104 ou des Mirages ont essayé de tourner avec des chasseurs ou des moucheronniers ailleurs dans des conflits), alors que la capacité de voler à Mach 2 n'a eu que peu de valeur au combat, et l'intérêt chasseurs légers tels les F-105 Tiger II ont augmenté.

# ***Birds of Prey – Scénarios v1.0.01***

Mais était plus impliquée que les armes et la Charge sur les ailes : Les pilotes de F-8 de la Navy ont relativement bien réussi contre les MiG, mais "les derniers chasseurs aux canons" ont abattu la plupart de leurs ennemis avec des Sidewinders.

Lorsque la guerre aérienne au-dessus du Nord du Vietnam a repris au cours des campagnes Linebacker de 1972, les combattants des États-Unis avaient beaucoup plus de succès. L'amélioration de l'équipement expliquent en partie ce changement, mais la plus grande différence était que l'US Navy a lancé une révolution dans la formation du combat aérien qui allait bientôt s'étendre à toutes les forces aériennes de l'Ouest. L'entraînement à Top Gun sur les différentes manœuvres de combat aérien (ACM) contre les agresseurs volant sur des avions avec des caractéristiques de vol et des doctrines similaires enseignées par l'ennemi aux équipages de F-4J pour tirer le meilleur parti de leurs lourds chasseurs équipés de missiles. Dans les prochaines années, la révolution de la formation serait d'approfondir, avec l'apparition de drapeaux rouges et des exercices similaires, et avec le développement de générations de simulateurs considérablement améliorés de fournir une expérience de combat virtuelle supplémentaire.

La guerre du Vietnam fut aussi le terreau pour deux autres révolutions qui ont progressivement transformées la guerre aérienne et qui sont toujours en cours aujourd'hui. L'une était le développement ainsi que la prolifération de systèmes efficaces et fiables à guidage de haute précision des munitions air-sol, en particulier des bombes à guidage laser. Cela a fondamentalement modifié la relation entre la puissance aérienne et la puissance terrestre, ce qui rend la supériorité aérienne plus importante car elle peut désormais être exploitée avec des effets beaucoup plus dévastateurs, en particulier contre les forces militaires sur les champs de bataille.

L'autre changement important est survenu avec l'avènement des systèmes intégrés de défense aérienne (IADS) incorporant des missiles sol-air. Les forces Nord-Vietnamiennes ont démontré que les combattants et les défenses antiaériennes basées au sol pouvaient être beaucoup plus efficace en groupes que seuls, et la nécessité de vaincre les SAM ont conduit à l'expansion considérable des efforts consacrés à la guerre électronique (EW) et la neutralisation des défenses aériennes ennemies (SEAD). L'apparition de SAM mobiles à fin de la guerre du Vietnam et dans la guerre d'Octobre 1973 ont encore compliqué le problème posé par le SEAD, comme la mise au point des premiers SAM transportable par un homme.

Le développement des chasseurs dans les années 1960 a changé considérablement d'objectif. La vitesse maximale est devenue moins importante, et alors que les moteurs des chasseurs a continué de croître pour être plus puissants, les appareils les plus anciens sont devenus obsolètes plus souvent parce que les chasseurs comme le MiG-23, Mirage FI et le Viggen possédaient des radars, des armes ou des contre-mesures électroniques (ECM), supérieurs ou avaient des rôles multiples plus flexibles, parce que leur puissance ou leur aérodynamisme étaient insuffisantes. L'importance croissante de la performance des systèmes a également encouragé le développement des versions améliorées profondément des types d'aéronefs existants, comme plus tard les Phantoms et le MiG-21MF.

## **Combat aérien à l'age de l'information**

Les guerres aériennes des années 60 et 70 a inspiré une nouvelle "quatrième génération" spectaculaire des avions de combat, dont le premier est apparu aux États-Unis. Les nouveaux F-14 Tomcat et F-15 Eagle étaient lourds, des chasseurs bimoteurs dotés de capacités BVR impressionnants, tandis que les petits F-16 Fighting Falcon et le YF-17 Cobra (qui plus tard s'est agrandi pour devenir le F/A-18 Hornet) ont été conçus pour être des chasseurs de combats tournoyants simples et moins coûteux. Ces conceptions partagent des objectifs communs tels qu'une visibilité exceptionnelle du poste de pilotage, des viseurs sophistiqués, l'amélioration des combinaisons anti-G, et par dessous tout, une combinaison de l'aérodynamique avancée avec des turboréacteurs puissants qui permettent supporter des capacités de tournage au-delà de tout ce qui avait été réalisé auparavant. Bientôt, ils seraient rejoints par leurs homologues d'autres pays, comme le Mirage 2000, le MiG-29 Fulcrum, et le plus puissant de tous, le Su-27 Flanker.

Avec les nouveaux chasseurs sont venus également des missiles améliorés, avec des capteurs plus sensibles, une plus grande fiabilité et une portée plus longue, dont trois représentent des développements révolutionnaires pour le combat aérien. Le AIM-9L, mis en service lors de la guerre des Malouines en 1982, était le premier vrai missile guidé par infrarouge pour tous les aspects, une arme Tir et Oublie capable d'intercepter des cibles manoeuvrantes par le quart avant. Des Missiles similaires ont suivi dans d'autres pays, notamment le R-73 (AA-11) Archer, qui a apporté une amélioration sur les systèmes de missiles IR plus anciens par l'introduction d'un haut traqueur de ligne de visée couplé à un viseur intégré au casque de vision à poussée vectorielle qui lui permet de commencer à manoeuvrer immédiatement après le lancement, qui combinés aux MiG et aux Sukhoï s donne un avantage important durant les combats tournoyants contre les chasseurs plus sophistiqués de l'Ouest (jusqu'à ce que des missiles avec des capacités semblables sont apparus, comme le Python et l'AIM-9X).

## *Combat aérien dans l'âge des Jets*

Une décennie après l'AIM-9L, l'AIM-120 AMRAAM est apparu. Plus petit et plus léger que les missiles semi-actifs à tête chercheuse qu'ils remplaçaient, le AMRAAM a été le premier de taille moyenne, missile à tête chercheuse en combat tournoyant, capable d'être tiré sans que le radar de lancement de l'appareil ne doive éclairer la cible au cours de son vol, en plus de meilleurs résultats que des missiles comme le Sparrow, le AMRAAM a rendu beaucoup plus simple pour les petits chasseurs tels que le F-16 d'embarquer des armements BVR puissants.

Le combat BVR est devenu de plus en plus une réalité concrète, plus visible dans la guerre du Golfe en 1991. Ce fut en partie due à l'amélioration des armes, mais surtout parce que des progrès révolutionnaires dans la gestion de combat aérien ont été réalisés. La connaissance de la situation a toujours été au cœur de la réussite dans le combat aérien de l'étude du Baron Rouge aux combats de chasseurs au Vietnam ont conclu que 60% des pilotes abattus dans des engagements aériens en 1972 n'ont jamais vu leurs agresseurs, et 20% les ont repérés trop tard pour prendre des mesures de défense adéquates. À partir des années 80, cependant, le développement d'avions avancés de commandement et de contrôle, suivi par des chasseurs avec des liaisons de données et de centres d'opérations aériennes massives, ont donné aux commandants des forces aériennes la capacité sans précédent de surveiller et de coordonner les opérations aériennes, y compris sur des théâtres entiers.

A la suite de ces évolution, les guerres aériennes des années 80 et au-delà ont été principalement des affrontements inégaux (avec des exceptions notables, telles que la guerre Iran-Irak et le conflit plus récent entre l'Ethiopie et l'Erythrée). Au cours de la guerre des Malouines, de la Libye, du Liban, de l'Irak, et des Balkans, les chasseurs des États-Unis, d'Israël, et des autres forces aériennes occidentales ont infligé des pertes très élevées à leurs ennemis tout en subissant peu de pertes elles-mêmes, grâce à du matériel plus avancé, une meilleure formation, un commandement et un contrôle supérieur – et comme bien souvent des numéros plus grands.

### **Combat aérien dans la prochaine guerre**

Où va le combat aérien? Il est facile de voir les nouveaux développements technologiques qui peuvent être attendus pour façonner la guerre aérienne du 21e siècle. Le Raptor F-22 est entré en service comme le premier chasseur furtif; d'autres nations développent le leur et investissent également dans des technologies de contre mesures furtives. Active Electronically-Scanned Array (AESA) sont des radars et de nouvelles classes de brouilleurs de radar qui suggèrent que la guerre électronique dans les futures guerres aériennes majeures feront que l'EW des précédents conflits ressembleront à des jeux pour enfants, alors qu'une nouvelle génération de missiles à haute performance disposent du potentiel pour tuer à des distances jamais vues auparavant (si elles ne sont pas mises en échec par la furtivité ou l'EW). Des munitions guidées par Satellite ont considérablement augmenté les capacités air-sol, et la menace posée par les SAM à la fois grandes et petites ne cessent de croître. A plus long terme, des avions sans pilote feront sans doute passer à autre chose et être des plates-formes de capteurs et des transports de bombes dans des guerres contre-insurrectionnelles empiétant de plus en plus sur les rôles traditionnels des avions de combat pilotés, tandis que les bombardiers à longues portées peuvent revenir suite à l'expérience de en Afghanistan et en Irak, et comme les États-Unis se prépare à l'éventualité d'un conflit militaire dans le théâtre du Pacifique dominée par la géographie défavorable et des menaces croissantes de missiles qui pèsent sur ses bases aériennes. Et les armes à énergie dirigée perpétuellement dans les ailes, la technologie de l'avenir tout comme ils l'ont toujours été, mais ce ne sera probablement pas pour toujours.

Ce qui n'est pas clair, c'est comment ces éléments vont interagir entre eux, si et quand les forces aériennes modernes oblige à nouveau à en venir aux coups. Plus souvent que depuis 1950, les guerres aériennes se sont révélés être tout à fait différente par rapport aux attentes de ceux qui ont construit les forces qui les financent. Il semble y avoir toutes les raisons de s'attendre à ce que ce modèle se poursuive.

# Birds of Prey – Scénarios v1.0.01

## Pluto's Finest Minute

Scenario by Tony Webster and J.D. Webster

**Gulf of Mexico, January 1993**  
(Historic)

On exercise above the Gulf of Mexico, a pair of F-16s from the Iowa Air National Guard 124th Fighter Squadron engaged two F-15C Eagles flying out from Eglin AFB. Both pairs commenced a high-low split, with the low F-15 raising the lead F-16 'in the face'. That left the remaining Viper, piloted by J.D. 'Pluto' Webster, to duke it out alone against a pair of Gulf War veterans.

**Rules of Engagement**  
Exercise "hard deck" is altitude 12. Any aircraft that goes below the hard deck is considered killed.  
An aircraft departing controlled flight at or below altitude 50 ends the scenario and gives the victory to the other side.  
No gunshots are allowed at range 0 or at AoT 5 or greater.  
ACMI range pod and IRM acquisition round may not be jettisoned.

**Historical Note**  
Pluto flew a series of vertical loops, allowing him to be aggressive first to one Eagle, then the other, keeping them at bay. However, in the rolls off the top, Pluto's speed was reading as low as 50 knots indicated, and he was barely maintaining controlled flight. By contrast, the F-15s were being flown cautiously, allowing Pluto to hold them off for a full minute and win a personal (if not unit) victory.

Ground Altitude: 0 – over water  
Sun: 210-30  
Weather: Clear

**Badger flight** *F-16C-30 Fighting Falcon* *124th Fighter Squadron, Iowa ANG*

WE	Fuel points	30
Modern G-20	Modern G-Training	
Ai Superiority Grey		
Display: none		
OSAR mod: exercise		

all	spd	max	energy	rlading	weapon	jam	DOS
Badger 1	53	420	030+00	150+30	090-30	IRM	off
Pilot (-1) takes Muskrat 1, Muskrat 2							
Radar: Dog mode							

ACMI range pod: 200 0.0  
IRM acquisition round: 150 0.0

**Muskrat flight** *F-15C Eagle* *33rd Fighter Wing, USAF*

WE	Fuel points	84
Modern G-20	Modern G-Training	
Ai Superiority Grey		
Display: none		
OSAR mod: exercise		

all	spd	max	energy	rlading	weapon	jam	DOS
Muskrat 1	65	350	120+30	180+00	090-60	IRM	off
Pilot (-1) takes Badger 1							
Radar: Dog mode							
Muskrat 2	25	570	300-30	150-60	225+00	IRM	off
Pilot (-1) takes Badger 1, fire missiles							
Radar: Dog mode							

ACMI range pod: 200 1.0  
IRM acquisition round: 150 1.0

### Scenario Special Rules

Exercise damage is virtual. Any aircraft losing all damage points is "killed" and removed from play. There are no critical hits. Exercise "virtual" weapons don't have weight or stores points.

J.D. recalls his unit having F-15C Black 42 aircraft at that time (the 124th uses "big-mouth" block 30 aircraft currently). Players are encouraged to try this scenario with that less-powerful F-16, when its ADC becomes available.

Scenario Length  
9 game turns

### Victory Conditions

The Iowa ANG Viper wins the moment it shoots down an enemy aircraft, or if it manages to survive to the end of the scenario. Otherwise, the USAF side wins.

## Carte

Chaque scénario dispose d'une carte montrant les hexagones exacts et les positions relatives de tous les aéronefs en jeu.

## Description

Chaque scénario décrit la situation qui précède l'engagement ainsi que la date et le lieu.

Les Scénarios peuvent être historique, semi-historique, où les détails peuvent être flous, mais le scénario est typique d'incidents réels, et hypothétiques où la rencontre est conjoncturelle.

Certains scénarios ont une note historique qui raconte le résultat et la fin de l'incident réel.

## Vols – Flight

Le scénario décrit les appareils, le poids, la marque et les emports de chaque avion dans l'affrontement.

La section vols décrit chaque appareil, l'attitude et l'état de l'avion, les membres d'équipage, les états des capteurs ainsi que leurs connaissances. Les différences dans l'avion individuels sont également énumérés ici.

## Règles d'Engagement

Les pays exigent que leurs pilotes respectent certaines règles lors de l'engagement dans un combat. Celles-ci peuvent être restrictives ou quoi que ce soit qui va repérer «sans armes »

## Pommes et oranges

Des appareils datent un peu, cependant la date de construction n'est date une limite pour les reconstruire. A ce jour, de nouveaux MiG-21 sont encore en cours de production ... plus de cinquante ans après leur premier vol en 1956.

Les appareils ont été produits pendant le cycle de production Fishbed qui inclue le Hawker Hunter et le F-22 Raptor!

## Démarrer dans un trou

JD "Pluto" Webster est le concepteur de Fighting Wings et de the Speed of the Heat, et le créateur de Fineous Fingers.

JD a gagné le scénario "Finest Minute de Pluton" dans la vie réelle dans un vrai F-16, comme quoi une victoire dans une situation de 1 contre 2 est possible! Pourtant, il vous faudra sortir le grand jeu pour le faire!

## Scénario Règles spéciales

Toute les règles spécifique pour ce scénario sont répertoriées.

## Conditions de victoire

Chaque scénario précise ses conditions de victoire. Ceux-ci peuvent être simples ou peuvent indiquer des points pour plusieurs réalisations précises tout au long de la partie.

Un tir valide est un lancé de réticule réussi à 1.5x maximum de la portée des canons et qui dépense un. Un tir de missile valide a une trace de poursuite après un boost.

## Démarrer un scénario

Chaque membre d'équipage dans un scénario à la connaissance spécifiée dans la section équipage du scénario. Sauf indications contraires spécifiées par les Règles spéciales du scénario, les joueurs effectuent une pré-phase d'initiative d'avant-match en utilisant la connaissance de démarrage et la position des appareils. Sauf dans les cas spécifiés par un SSR, tous les pilotes ont 1 AP disponible pour une tentative de fixation, si cela est autorisé par la position et la connaissance des événements.

Certains scénarios préciseront les résultats de la pré-phase d'initiative d'avant-match. Dans ce cas, les joueurs procèdent immédiatement au démarrage du premier tour de jeu.

## Équilibre du scénario

En dépit du fait que cela fait un bon match, le combat l'est même rarement. Les appareils dans un duel ont souvent des conceptions différentes, différentes armes et peuvent même être de différentes époques. La position et l'avantage numérique jouent également un rôle. Il y a des combats où simplement survivre est un exploit. Le scénario "Pluto's Finest Minute" est l'un de ceux-là, où un seul F-16 tente de se sortir d'une mauvaise situation contre deux Eagles. Les points de victoire essaient de tenir compte de ces

différences par l'octroi de valeurs plus élevées pour les réalisations des joueurs défavorisés.

# Combat aérien dans l'âge des Jets

## Scénarios génériques – Un contre Un

Les scénarios génériques fournissent un jeu de positions de démarrage typiques d'un engagement. Nous encourageons les joueurs à essayer de varier les combinaisons de ces situations. Sentez vous libres de modifier les types d'appareil, d'arme, de qualité de pilote, de vitesse de démarrage et des altitudes. Vous pouvez changer la situation tactique en modifiant la distance entre les appareils. Vous pouvez même changer l'altitude (ainsi que les marques de Nez, de Toit ou de l'Aile droite), cependant nous recommandons de le faire uniquement d'une ou deux cellules.

Il y a plusieurs équipements d'appareil sur la couverture arrière de ce livret, complété avec les armes et la masse. Heureusement cela suscitera des idées pour de nombreuses autres combinaisons.

### Environnement

**Altitude du Sol :** 2 – ou au choix du joueur, dépend de la localisation  
**Soleil :** 210+60  
**Temps :** Clair

### Règles d'Engagement

Les armes sont libres

#### Environment

**Ground Altitude:** 2 – or player choice, depending on location  
**Sun:** 210+60  
**Weather:** clear

#### Rules of Engagement

Weapons are free.

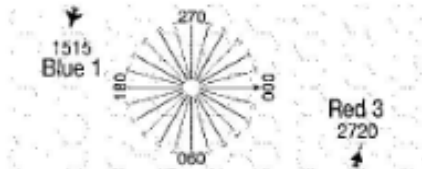
### Conditions de victoire

Le camp avec le plus de PV gagne. Marquer les PV comme suit :  
 1 PV pour fixer avec succès un adversaire  
 5 PV par tir aux canons valide  
 3 PV par tir au missile valide  
 5 PV par point de dégât infligés à un appareil adverse  
 12 PV par appareil adverse détruit

#### Victory Conditions

The side with the most victory points (VP) wins. Score VP as follows:  
 1 VP successful fix on an opponent  
 5 VP valid gun shot  
 3 VP valid missile shot  
 5 VP per damage point inflicted on opponent aircraft  
 12 VP per destroyed opponent aircraft

### Neutral Start



### SC-01A

	alt	spd	starting position			starting modes		
			nose	canopy	rt.wing	weapon	jam	DDS
<b>Blue 1</b>	75	480	105+00	All+90	195+00	player choice		
Pilot (0) tallies Red 3								
<b>Red 3</b>	75	480	285+00	All+90	015+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1								
							prev-load/strain:	1.0/1AP

### Bounce



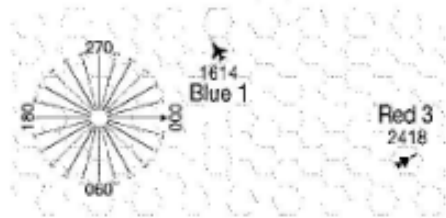
### SC-01B

	alt	spd	starting position			starting modes		
			nose	canopy	rt.wing	weapon	jam	DDS
<b>Blue 1</b>	50	480	345+00	All+90	075+00	player choice		
Pilot (0) tallies Red 3								
<b>Red 3</b>	50	560	345+00	All+90	075+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1								
							prev-load/strain:	3.5/0AP

### Environnement

Blue 1 exécute un tour complet de mouvement avant de démarrer le jeu proprement dit. Ceci est suivi par une pré-phase d'Initiative et ensuite par la Séquence de jeu normale.

### Scissors



### SC-01C

	alt	spd	starting position			starting modes		
			nose	canopy	rt.wing	weapon	jam	DDS
<b>Blue 1</b>	24	430	240+30	300-30	210-60	player choice		
Pilot (0) tallies Red 3								
<b>Red 3</b>	24	410	330-30	270+30	000+60	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1								
							prev-load/strain:	3.0/0AP

# Birds of Prey – Scénarios v1.0.01

## Scénarios génériques – Un contre Deux

Les rencontres inégales sont communes dans des combats aériens. Les combats sont typiquement composés de 4 appareils, décomposés en un leader et un ailier appelé une section. Tandis que l'homme seul dans de telles rencontres a le défi de se servir de ses chances de casser le rapport de force voir même de survivre pour combattre un autre jour, la section doit communiquer et coordonner leurs efforts pour se servir de leur avantage numérique.

### Environnement

**Altitude du Sol** :2 – ou au choix du joueur, dépend de la localisation  
**Soleil** : 210+60  
**Temps** : Clair

### Règles d'Engagement

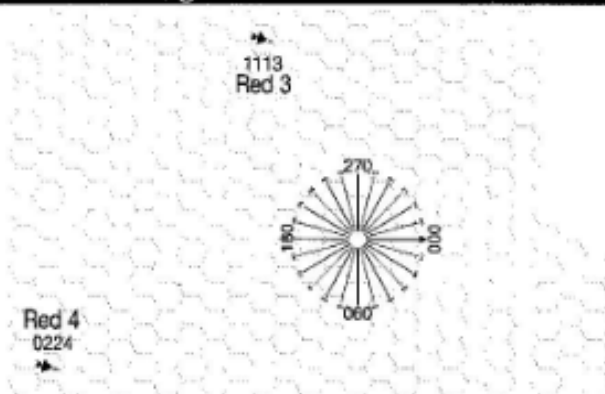
Les armes sont libres

### Conditions de victoire

Le camp avec le plus de PV gagne. Marquer les PV comme suit :  
 1 PV pour fixer avec succès un adversaire  
 5 PV par tir aux canons valide  
 3 PV par tir au missile valide  
 5 PV par point de dégât infligés à l'appareil du camp bleu  
 8 PV par point de dégât infligés aux appareils du camp rouge  
 12 PV pour la destruction de l'appareil bleu  
 18 PV pour la destruction d'un appareil rouge

### Section Attacking

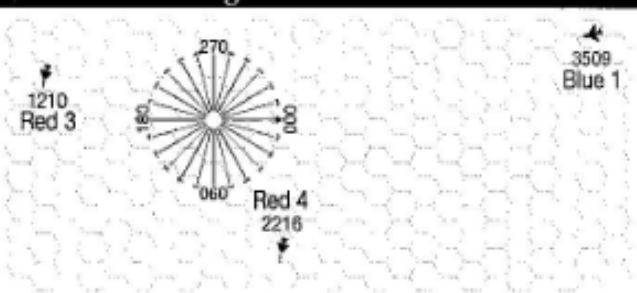
### SC-02A



	alt	spd	starting position			starting modes		
			nose	canopy	rt.wing	weapon	jam	DDS
<b>Blue 1</b>	120	480	285+00	All+90	105+00	player choice		
Pilot (0) tallies Red 3, Red 4								
<b>Red 3</b>	100	520	015+00	All+90	105+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1								
<b>Red 4</b>	105	520	015+00	All+90	105+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1, friendlies								

### Section Defending

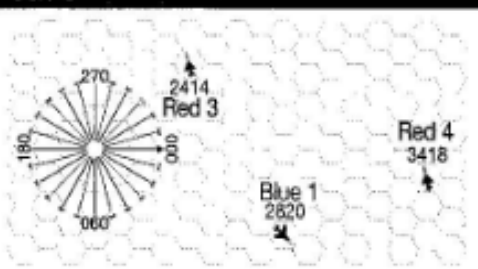
### SC-02B



	alt	spd	starting position			starting modes		
			nose	canopy	rt.wing	weapon	jam	DDS
<b>Blue 1</b>	110	560	165+00	075+00	All+90	player choice		
Pilot (0) tallies Red 3, Red 4								
<b>Red 3</b>	90	480	105+00	All+90	015+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1, friendlies								
<b>Red 4</b>	90	480	105+00	All+90	015+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1								

### Neutral Start

### SC-02C



	alt	spd	starting position			starting modes		
			nose	canopy	rt.wing	weapon	jam	DDS
<b>Blue 1</b>	80	520	045+00	All+90	135+00	player choice		
Pilot (0) tallies Red 3, Red 4								
<b>Red 3</b>	80	520	255+00	All+90	345+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1								
<b>Red 4</b>	90	520	255+00	All+90	345+00	player choice		
Pilot (0) tallies Blue 1, friendlies								

# Combat aérien dans l'âge des Jets

## Scénarios génériques – Deux contre Deux

Le leader et l'ailier d'une section de 2 d'appareils sont, idéalement, la plus petite unité aérienne en combat aérien. Les sections pour maintenir leur intégrité utilisent chaque appareil pour protéger l'autre, générant un support mutuel. Les sections en support mutuel peuvent compenser certaines faiblesses de leurs appareils. Les sections qui se décomposent en appareil individuel, peuvent se faire détruire par un adversaire qu'il n'avait pas vu.

### Environnement

**Altitude du Sol** : 2 – ou au choix du joueur, dépend de la localisation  
Soleil : 210+60  
Temps : Clair

### Règles d'Engagement

Les armes sont libres

### Conditions de victoire

Le camp avec le plus de PV gagne. Marquer les PV comme suit :

- 1 PV pour fixer avec succès un adversaire
- 5 PV par tir aux canons valide
- 3 PV par tir au missile valide
- 5 PV par point de dégât infligés à un appareil adverse
- 12 PV pour la destruction d'un appareil adverse



# *Birds of Prey – Scénarios v1.0.01*

## **Chevauchée meurtrière à RAMSI – Death ride to RAMSI**

Le 307ème Bombardiers avait reçu le soutien de 3 chasseurs pour un raid sur l'aérodrome de RAMSI. 55 F-84 faisaient l'escorte rapprochée et une ligne de balayage de 34 chasseurs F-86 qui protégeaient que 9 bombardiers. Mais l'attaque fut lancée contre un piège préparé par les Communistes. Tandis que les MiG chinois et Nord Coréens accrochaient les F-86, des pilotes russes expérimentés des divisions aériennes de chasse 303 et 324 coupaient l'escorte des B-29 de leur protection. Libre de toute contrainte, les MiG commencèrent à attaquer et abattre les bombardiers un par un.

### **Règles d'Engagement**

Les armes sont libres

### **Note historique**

Seuls et sans soutien, les B-29 étaient comme des canards pour les MiG. Leur mitrailleuses défensives ne pouvaient suivre les chasseurs efficacement et les Soviétiques étaient capables de s'approcher et de détruire les Superforteresses facilement avec leurs canons lourds. Sur 9 B-29, 3 furent abattus (un de chaque vol Baker et Charlie) et 2 de plus étaient endommagés.

Cette bataille aérienne était la plus grande de la guerre à ce moment là. Le résultat toucha au coeur le Général Curtis LeMay du Strategic Air Command. A la suite de ce désastre, aucun raid de jour de B-29 ne fut lancé à nouveau sur la Corée du Nord.

Les B-29 ne sont pas pilotés par un joueur. Utiliser les règles suivantes à la place. Les bombardiers volent 6 hexes par tour sur une ligne 000 à 100 Steps d'altitude. Comme ils ne manœuvrent pas, déplacer tous les bombardiers avant de faire les tracer des chasseurs. Ignorer les tâches des équipages. Les bombardiers sont maintenus à vue des MiG. Les bombardiers n'utilisent pas de défense aux canons et compte comme ignorant du tireur. Les tourelles de mitrailleuses sont représentés de manière abstraite pour une simple batterie qui tire dans toutes les directions. Chaque B-29 tire une fois normalement chaque tour sur les chasseurs à portée et aucun bombardier ne doit être plus proche du chasseur dans la même cellule de positionnement du PHAD. Suivre le positionnement de chaque bombardier vers le MiG du tour précédent. Les bombardiers ne peuvent tirer si le positionnement se déplace de 3 cellules ou plus, à moins que la cible ne démarre dans une cellule d'un Aspect autre qu'ombré et se termine sur une cellule avec un i. Utiliser la table B-29 Other Aspect sur cette page.

Qualité des mitrailleurs est de +0.

La vision Gyro des B-29 n'ignore pas le modificateur de vitesse relative quelque soit les circonstances.

# *Combat aérien dans l'âge des Jets*