

BLOOD RED SKIES



UN JEU DE COMBAT AÉRIEN DE LA 2^e GUERRE MONDIALE



Livret de Règles

À LIRE EN PREMIER

BLOOD RED SKIES

Combat Aérien à l'Échelle Tactique pour Deux Joueurs ou Plus

Durant le vingtième siècle, l'humanité a créé une façon totalement nouvelle de faire la guerre : la guerre aérienne. Des engins à la complexité croissante prirent leur envol, tout d'abord pour observer l'ennemi et pister ses mouvements, puis pour l'attaquer dans les cieux et au sol. À la fin de la Première Guerre Mondiale en 1918, tous les préceptes de la guerre aérienne étaient déjà bien établis. Durant les années 20 et 30, la conception des avions fit rapidement un bon en avant. Il fut alors sobrement prédit que d'irrésistibles flottes de véloces bombardiers multimoteurs dévasteraient des villes entières dans les heures qui suivraient la déclaration d'un nouveau conflit.

Cependant, lorsque la Seconde Guerre Mondiale éclata, ce fut l'avion de chasse monoplace et monomoteur qui se révéla comme un élément décisif au cours des batailles. Les chasseurs pouvaient intercepter avec succès les bombardiers contemporains, infligeant d'importants dégâts sur tous les raids aériens effectués sans escorte en plein jour. Désormais, pour que les bombardiers puissent passer, il leur fallait la protection de leurs propres chasseurs d'escorte. L'ampleur des engagements aériens grandit, et grandit, et grandit encore jusqu'à ce que des centaines d'avions de combat puissent être impliqués. Où que la guerre terrestre soit menée, acquérir la suprématie aérienne s'avéra essentiel pour triompher.

À partir de 1940 et jusqu'au début de la libération de la France occupée lors du Jour-J quatre ans plus tard, l'effort de guerre en Europe occidentale fut principalement mené dans les airs. Sur les mers, les escadrilles des porte-avions maîtrisèrent le cuirassé et modifièrent ainsi pour toujours la conduite de la guerre navale. Des dizaines de milliers d'hommes combattirent et moururent dans les cieux, en volant à bord d'avions toujours plus rapides et meurtriers nés des innovations les plus poussées que pouvaient réaliser l'ingénierie et l'énergie du désespoir. En l'espace de six ans, la puissance aérienne fut reconnue comme un instrument concret pour obtenir la victoire, dont le parcours de développement fut jonché d'épaves d'avions et de héros morts. Pour les nombreux pilotes courageux qui luttèrent là-haut, y compris l'illustre « peu » si cher à Churchill lors de la Bataille d'Angleterre, il fallait du talent, de la ruse et de la chance pour survivre et vaincre dans ces cieux rouge sang.

« Jamais dans l'histoire des conflits tant de gens n'ont dû autant à si peu »

Winston S. Churchill, le 20 août 1940.



Victory for RAF
RAF Fighter Com
over the Luftwaffe
raids ended in bi
According to the R/
destroyed by fight
nine aircraft were
British casualties w
aircraft lost with 1
The Air Ministry
are the highest si
after the Battle of
We saw a Hawker
with a dead engine
Today there were
London during
of smaller raids
the Portland ar
The first big atta
at 1100 hours.
German aircraft v
the Kent coast t



TABLE DES MATIÈRES

Rempporter la Partie	3
Contenu du Jeu	4-5
Exemple de Mise en Place	6
RÈGLES DE BASE	7
Mécanique Centrale de Blood Red Skies	7
Orientation des Avions	8
Caractéristiques d'une Figurine	8
Compétence de Pilote	8
La Carte d'Avion	9
Puissance de feu	9
Agilité	9
Vitesse	9
Valeur en Points	10
Nationalité	10
Année de Service	10
JOUER À BLOOD RED SKIES	11
Pour Commencer	11
Ordre du Tour	11
Initiative à Égalité	11
Activer un Chasseur	12
I. Tirer	12
Positionnement de Tir	13
Coups Critiques	14
II. Consumer l'Avantage	14
Manœuvrer	14
Plonger	14
III. Mouvement	14
Virer	15
Poursuite	15
IV. Actions du Pilote	16
Tirer	16
Surpasser	16
Grimper	16

Blood Red Skies est un jeu de figurines dans lequel vous commandez une formation d'avions de chasse au combat. Le rythme de l'action au cours d'une partie est effréné, et ne nécessite ni pré-planification ni prise de notes. Un affrontement à Blood Red Skies, avec six avions par camp, peut se jouer en quarante-cinq minutes ou moins.

Le but de chaque scénario est de démoraliser et de repousser l'ennemi en l'endommageant ou en l'abattant.

Rempporter la Partie



Vous remporterez la partie grâce au moral, qui se mesure à l'aide des jetons Boom. Les jetons Boom représentent à la fois des dégâts légers et la cohésion d'une escadrille en train de se briser lorsque les pilotes se font secouer par les attaques ennemies, ainsi que la consommation rapide de carburant et de munitions au cours d'un combat aérien.

Donnez au joueur adverse un jeton Boom à chaque fois que vous obtenez une touche lors d'une attaque de tir contre un de ses avions (que celle-ci soit finalement esquivée ou non), et un autre jeton Boom pour chacun de ses avions abattus.

Si un joueur atteint un nombre total de jetons Boom supérieur à son nombre actuel d'avions (par exemple, six jetons pour cinq avions), son escadrille se désengagera du combat à la fin du tour de jeu actuellement en cours : les survivants ont été repoussés par une opposition féroce et les dégâts accumulés !

Si les escadrilles des deux joueurs sont repoussées au cours du même tour, la partie est une égalité et les honneurs reviennent au joueur ayant abattu le plus d'appareils ennemis. Si toutes les escadrilles adverses se désengagent, le joueur contrôlant le champ de bataille est déclaré vainqueur.

Contenu du Jeu

Blood Red Skies : Battle of Britain

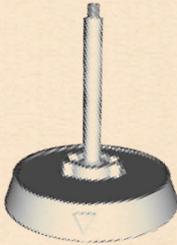
est un jeu indépendant qui vous permet de revivre le frisson du combat aérien à l'époque de la Seconde Guerre Mondiale. Cette boîte contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer une partie complète de Blood Red Skies (BRS)

MODÈLES RÉDUITS D'AVIONS



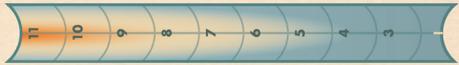
BRS : Battle of Britain est fourni avec six chasseurs monomoteurs allemands Messerschmitt BF109E et six chasseurs monomoteurs britanniques Supermarine Spitfire Mark II.

SOCLES VOLANTS D'AVANTAGE BRS



Chaque avion est fourni avec son propre socle volant BRS. Ce socle volant a été conçu pour que sa tige puisse adopter trois positions qui sont les éléments clés des mécaniques du jeu : Neutre, Avantage et Désavantage.

GABARITS DE NAVIGATION ET DE MESURE



BRS : Battle of Britain inclut trois gabarits de manœuvre et de mesure : le télémètre (de 6" de long) pour établir la distance jusqu'à une cible ennemie, le gabarit de mouvement (de 11" de long) pour déplacer les avions sur la table de jeu et le compas de navigation pour calculer le virage d'un avion par tranches de 45 degrés.

DÉS DE JEU



Il s'agit de six dés à six faces, dont les faces indiquent des résultats de 1 à 5 et un  emblématique représentant un score de 6. La plupart des lancers de dés dans Blood Red Skies nécessiteront un jet de  pour remporter un succès. Ne vous inquiétez pas, vous aurez le droit de lancer plusieurs dés.

LIVRETS DE JEU

Trois livrets sont inclus dans BRS : Battle of Britain. Premièrement, lisez et familiarisez-vous avec le Livret de Règles, avant de passer au Livret de Règles Avancées qui vous permettra de jouer toutes les missions proposées dans le Livret de Scénarios.

CARTES D'AVIONS



Toutes les statistiques et informations de jeu pour chaque aéroplane sont indiquées sur leurs cartes d'Avions correspondantes. Dans la boîte de BRS : Battle of Britain, vous trouverez les cartes d'Avions pour les chasseurs monomoteurs BF109E et Spitfire Mk II.

CARTES D'ACTION



Blood Red Skies inclut trois types de cartes d'Action : Trait d'Avion (✈️), Doctrine (⚡) et Théâtre (🗺️). Ces cartes serviront à créer la pioche d'Action, utilisée uniquement lors des parties se servant des Règles Avancées. Nous vous recommandons d'ignorer ce point de règle lorsque vous jouez en utilisant les Règles de Base contenues dans ce livret.

FICHES DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Cette boîte de jeu inclut également deux fiches de référence rapide, que vous et votre adversaire pourrez consulter lorsque vous jouerez. Nul besoin de feuilleter les livres de règles dans tous les sens au beau milieu du combat !

MARQUEURS ET JETONS

Ceux-ci sont utilisés pour fournir des informations « en temps-réel » au sujet du pilote et de l'avion.



Jeton Boom



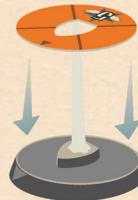
Jeton Zoom



Marqueur de Couverture Haute



Disques de Compétence de Pilote : Lorsque vous sélectionnez vos escadrons, insérez le disque de niveau de compétence correspondant sur le socle volant de l'avion.



ÉLÉMENTS DE DÉCOR



Le ciel peut présenter aux pilotes des défis et des opportunités sous la forme d'amas de nuages et de défenses antiaériennes. Ceux-ci sont représentés par une sélection de marqueurs de décor (ou de paysage) inclus dans le jeu.

MISE EN PLACE DU JEU

Lorsque vous préparez votre surface de jeu pour une partie de Blood Red Skies, souvenez-vous de laisser de la place pour garder les cartes d'Avions, la pioche d'Action, les instruments de jeu et les jetons à portée de main





Règles de Base

Le Système d'Avantage

La mécanique centrale de Blood Red Skies repose sur l'utilisation d'un socle volant spécialement conçu qui peut être réglé selon trois niveaux « d'Avantage » pour représenter l'état d'un avion durant ses manœuvres :

Avantagé
Neutre
Désavantagé

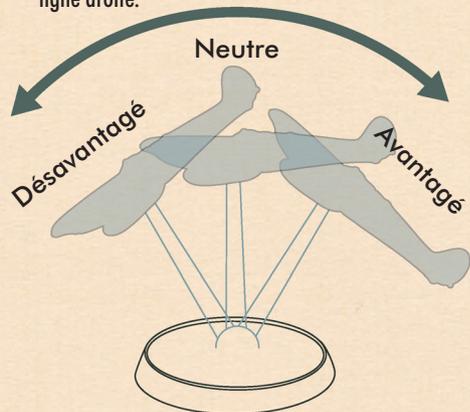
D'une façon générale, l'Avantage représente les différences d'altitude (haute, moyenne, basse), mais peut aussi représenter « le niveau d'énergie » d'un chasseur. Ceci signifie leur capacité à effectuer des manœuvres rapides et à contrôler le combat.

Tout As sait que « l'Avantage » est vital dans un combat aérien. Pour représenter cela dans Blood Red Skies, les avions de chasse peuvent manœuvrer pour Désavantager les appareils ennemis, ou grimper pour gagner de l'Avantage. L'Avantage détermine la séquence du tour (les avions Avantagés agissent en premier). L'Avantage peut également être « consommé » pour obtenir des options de mouvement et de virage accrues lorsqu'un avion se déplace (comme nous le verrons plus tard). Plus important encore, seuls les avions Désavantagés risquent d'être abattus.

Les niveaux d'Avantage d'une figurine d'avion sont indiqués à l'aide d'une tige à pivot, avec laquelle

on bascule l'avion vers l'avant pour signifier qu'il est Désavantagé et vers l'arrière pour montrer qu'il est Avantagé.

Dans la vie réelle, un avion intercepté alors qu'il tente de grimper peut encore se trouver en situation de désavantage, même s'il parvient à se placer temporairement plus haut qu'un ennemi plus rapide. Il sera en effet ralenti par l'ascension, et ses options de manœuvres seront strictement limitées afin d'éviter de décrocher ou de partir en vrille. À l'inverse, un avion qui se redresse à la fin d'un piqué très prononcé dispose d'une importante quantité de mouvement (ou momentum), dont il peut faire usage pour exécuter une montée très rapide, un virage serré, ou une pointe de vitesse en ligne droite.



Orientation des Avions

Tous les socles volants dans Blood Red skies sont conçus avec un marquage pour aider les joueurs à tracer et déterminer les lignes de tir et l'orientation.

La flèche de direction établit l'orientation frontale de l'avion et se situe au centre de son arc frontal de 90 degrés.

Les arcs latéraux et arrière de l'avion sont définis par des angles de 90 degrés dont le point d'origine est la tige du socle volant, comme montré sur l'image.



Caractéristiques d'une Figurine

Chaque figurine représente un seul avion dans Blood Red Skies. La plupart des avions ont typiquement un seul homme d'équipage, leur pilote. Les caractéristiques d'une figurine dans Blood Red Skies proviennent effectivement de deux sources : la compétence du pilote en charge du vol, et les capacités de l'avion dans lequel il vole.

Compétence de Pilote

La Compétence du Pilote est un facteur déterminé par l'expérience et l'entraînement. On estimait qu'un bon pilote de combat avait besoin d'une bonne combinaison d'expertise technique, d'aptitude physique, de sang-froid et d'agressivité pour survivre et abattre des avions ennemis. Une Compétence de Pilote est évaluée de 2 à 5 ; 2 étant la valeur la plus basse et 5 étant la valeur la plus élevée :



2 : Bleu (Débutant) : Un pilote ayant suivi un entraînement de base, mais avec peu ou pas d'expérience du combat aérien.



3 : Régulier : Un pilote ayant déjà volé au combat, ou ayant reçu un entraînement exceptionnellement bon.



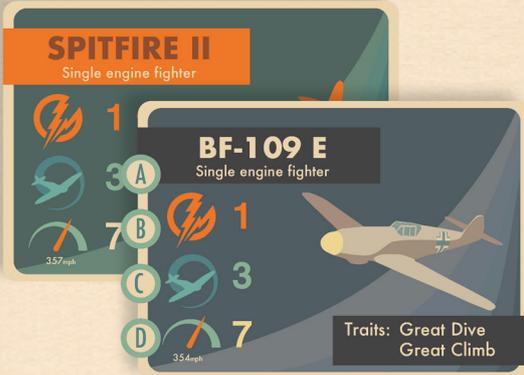
3 : Vétéran : Un pilote expérimenté ayant effectué un grand nombre de sorties et livré de nombreuses batailles.



5 : As : Un pilote au talent exceptionnel ayant obtenu un grand nombre de victoires aériennes.

La Compétence du Pilote est une caractéristique très importante dans Blood Red Skies, mais ce sont aussi les canons et la vitesse qui font l'homme. Lorsque deux pilotes de compétence égale s'affrontent, les capacités de leurs avions respectifs deviennent critiques.

La carte d'Avion



Chaque avion de Blood Red Skies est classé dans une de ces quatre catégories : chasseurs monomoteurs, chasseurs multimoteurs, chasseurs à réaction et bombardiers multimoteurs. Le type d'un aéroplane est indiqué sur la Carte d'Avion (A), juste en-dessous de son nom.

Certaines règles et cartes peuvent être restreintes ou s'appliquer uniquement à certains types d'avions.

La performance d'un avion en termes de jeu est évaluée par trois statistiques principales d'aéronef (ou stats) : la Puissance de Feu, l'Agilité et la Vitesse.



PUissance DE FEU (B)

La caractéristique de Puissance de Feu est la représentation de l'armement d'un avion en termes de précision, de portée, de munitions et de fiabilité. La Puissance de Feu de chaque avion est notée de un à trois, 1 étant la valeur la plus faible et 3 la valeur la plus élevée :

1 : Bonne – des mitrailleuses multiples de calibre moyen, ou un canon de 20mm et des mitrailleuses lourdes en nombre limité, ou avec des réserves de munitions limitées.

2 : Excellente – soit une combinaison de canon et de mitrailleuses de calibre moyen avec une grande quantité de munitions, soit de multiples mitrailleuses lourdes comme le modèle .50cal américain.

3 : Supérieure – un armement composé d'un canon quadruple et de mitrailleuses supplémentaires, ou tout un imposant arsenal de mitrailleuses lourdes.



AGILITÉ (C)

La caractéristique d'Agilité représente à quel point un avion est prestre dans les airs. Son accélération, son rayon de virage, son taux de montée, sa vitesse en piqué, son taux de roulis et ses caractéristiques de décrochage sont tous reproduits sous la forme d'un unique nombre pratique. L'Agilité de chaque avion est notée de un à trois, 1 étant la valeur la plus faible et 3 la valeur la plus élevée :

1 : Bonne – un avion avec des caractéristiques de maniabilité décentes, mais pas exceptionnelles, et éventuellement quelques vilaines faiblesses qu'un ennemi rusé pourrait exploiter.

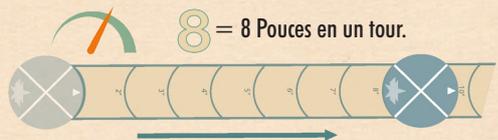
2 : Excellente – un avion avec de bonnes performances et qui accomplit la plupart des manœuvres qu'il est appelé à exécuter.

3 : Supérieure – un avion globalement vif et maniable, avec quelques domaines d'excellence qu'un pilote peut exploiter afin de s'assurer réellement la supériorité au combat.



VITESSE (D)

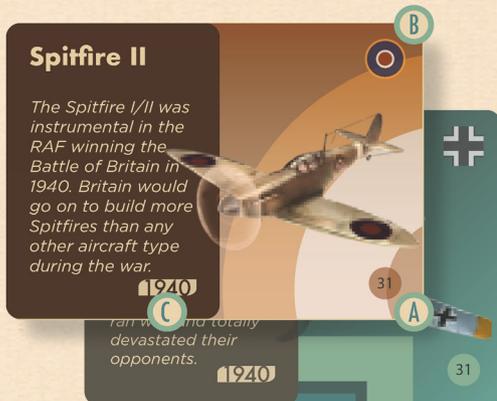
La caractéristique de Vitesse représente la vitesse maximale d'un avion. Elle s'exprime sous la forme d'une distance maximale, en pouces, dont la figurine peut se déplacer sur la surface de jeu au cours d'un tour.



Vitesse Réelle (mph)

La Vitesse est importante non seulement parce qu'elle détermine jusqu'à où les figurines peuvent se déplacer sur la surface de jeu, mais aussi parce qu'elle impose l'ordre dans lequel les figurines se déplacent. Les avions plus rapides se déplacent normalement avant les avions plus lents.

La statistique de Vitesse sur la carte de profil de l'avion incorpore aussi sa vitesse maximale réelle en mille par heure (1mph = 1,609km/h). Si deux appareils ont la même valeur de Vitesse, leurs vitesses maximales réelles sont utilisées pour les départager en faveur de la valeur la plus élevée.



NATIONALITÉ (B)

Ce trait vous indique pour quelle nation ce type de chasseur a combattu, et vous aide si vous souhaitez vous en tenir à jouer des scénarios historiques, où certaines nations sont alliées.

Durant la guerre, les alliances entre les nations permettaient à certains avions de combattre pour d'autres nations que celle de leur origine, comme ce fut le cas grâce à l'accord Prêt-Bail entre les puissances Alliées.

-  Britannique
-  Allemand
-  Américain
-  Soviétique
-  Japonais

En plus des statistiques de l'avion, trois traits de recrutement figurent au dos de la carte d'Avion correspondante et complètent le type et le profil de la figurine, afin de vous aider à équilibrer vos parties et à en déterminer l'ambiance ou le contexte.

COÛT EN POINTS (A)

Il s'agit du coût de recrutement par avion de ce type, lorsque vous recrutez vos forces pour jouer un scénario. Le coût en points garantit que les camps opposés commencent la partie avec une chance de gagner identique, peu importe le type ou le nombre d'avions utilisé. Vous en découvrirez davantage sur l'achat des forces dans le Livret de Scénarios.

ANNÉE DE SERVICE (C)

Cette date indique l'année d'entrée en service de l'avion. Bien que les avions aient tous été équilibrés pour rivaliser efficacement entre eux en jeu, indépendamment de l'année où ils furent en service, ce trait sera très utile si vous souhaitez respecter la fidélité historique. Vous voudrez peut-être limiter certains scénarios à des avions d'une période en particulier, par exemple

Jouer une Partie



Pour Commencer

Nous vous recommandons de commencer par la lecture de ce livret, puis d'essayer le jeu avec le Scénario 0 « Vol d'Intrusion » tiré du Livret de Scénarios. Après l'avoir joué dans chacun des deux camps, vous aurez acquis une bonne compréhension du jeu.

Une fois que vous aurez maîtrisé ces règles de base, vous pourrez passer à la lecture du Livret de Règles Avancées, qui vous fournit plus d'options et vous permet de jouer les autres scénarios contenus dans le Livret de Scénarios.

Initiative à Égalité

Si deux avions ou plus ont la même valeur de Compétence de Pilote, l'ordre d'activation est alors déterminé pour ceux-ci à l'aide de leur valeur de Vitesse, de la plus élevée à la plus faible.

Si l'égalité persiste, pensez à utiliser la valeur de Vitesse Réelle pour les départager et déterminer la séquence d'activation

Ordre du Tour

Les avions sont activés chaque tour dans l'ordre de leur niveau d'Avantage. Par conséquent, le tour est divisé en trois phases :

1. Phase d'Action des Avantagés :

Les avions Avantagés sont activés par ordre décroissant de Compétence de Pilote.

2. Phase d'Action des Neutres :

Les avions Neutres sont activés par ordre décroissant de Compétence de Pilote.

3. Phase d'Action des Désavantagés :

Les avions Désavantagés sont activés par ordre décroissant de Compétence de Pilote

Activer un Chasseur

Durant une phase d'action, activez les chasseurs un par un. L'avion au pilote le plus compétent commence la séquence dans chaque catégorie d'Avantage. Toutes les égalités de Compétence de Pilotage sont normalement départagées par la valeur de Vitesse et ultimement, si nécessaire, par la Vitesse Réelle en MPH comme expliqué précédemment. Accomplissez toutes les actions d'un avion avant de passer au suivant. Un avion effectue les actions suivantes, dans cet ordre, lorsqu'il est activé :

1. TIR

Vous pouvez tirer sur un avion ennemi se trouvant dans votre arc frontal, s'il se trouve à portée selon le gabarit (télémètre) et s'il se situe à un niveau d'avantage inférieur : tir d'Avantagé vers Neutre ou Désavantagé, et tir de Neutre vers Désavantagé uniquement.

2. CONSOMER L'AVANTAGE.

Lorsque vous activez votre avion, vous pouvez choisir de consommer un niveau d'avantage (vous passez ainsi d'Avantagé à Neutre, ou de Neutre à Désavantagé) pour exécuter une de ces deux actions spéciales : Manœuvrer ou Plonger (voir page 14).

3. SE DÉPLACER

Déplacez votre avion en ligne droite vers l'avant jusqu'à son maximum de , puis vous pouvez effectuer un virage de 45° au maximum en vous servant du compas de navigation. Vous devez toujours vous déplacer au minimum de la moitié de votre Vitesse maximale, arrondie au puce supérieur.

4. ACTION DU PILOTE.

Une fois le mouvement de l'avion accompli, le joueur concerné peut choisir une action parmi les options suivantes :

Tirer.

Vous pouvez ouvrir le feu sur un avion ennemi se trouvant dans votre arc frontal, à une portée de moins de 6" et à un niveau d'avantage inférieur.

Surpasser.

Vous pouvez tenter de réduire l'avantage d'un avion ennemi d'un niveau : d'Avantagé à Neutre, ou de Neutre à Désavantagé.

Grimper pour gagner de l'Avantage.

Augmentez l'avantage de votre avion d'un niveau : de Neutre à Avantagé, ou de Désavantagé à Neutre

5. FIN D'ACTIVATION.

Placez un  sur le socle de l'avion pour indiquer qu'il a effectué son tour.

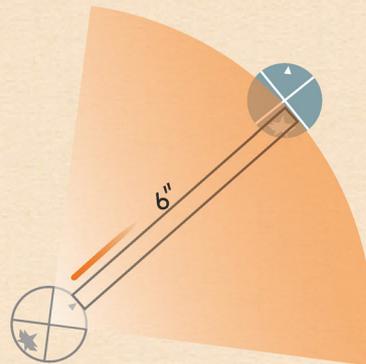


I. Tir

Les avions de chasse étaient munis d'un lourd armement frontal composé de mitrailleuses et de canons automatiques pour abattre les avions ennemis. Les vitesses d'engagement élevées des chasseurs rendaient primordial de causer suffisamment de dégâts pour abattre un appareil adverse en seulement quelques secondes de tir précis.

La portée de Tir pour tous les avions couverts par ces règles est de 6", et vous utilisez le gabarit de portée (télémetre) pour résoudre une action de tir. Pour être capable de déclarer une action de tir, la cible doit se trouver dans l'arc de 90° avant de l'avion ouvrant le feu et à un niveau d'avantage inférieur.

Afin de vérifier la portée et l'orientation, placez le gabarit de portée de sorte que l'encart incurvé s'adapte à l'avant du socle volant, et assurez-vous que la flèche de direction et la croix de visée (réticule) sont alignés, comme montré dans l'exemple ci-dessous.



Arc de tir de 90° et orientation déterminés par la mesure en ligne droite depuis la marque (flèche) centrale.

Pour résoudre une attaque de tir, le tireur ajoute la valeur de Compétence de Pilote à la valeur de  de l'avion, et lance un nombre équivalent de dés. Si au moins un succès  est obtenu, la cible subit une touche et un jeton Boom est donné à l'adversaire.

Si elle subit une touche, la cible peut essayer d'esquiver l'attaque en jetant un nombre de dés égal à la somme de la valeur de Compétence de Pilote et de la valeur de  de l'avion. Si au moins un  est obtenu, l'attaque est esquivée.

À moins que la touche ne soit esquivée, la cible perd un niveau d'avantage. Si l'avion était déjà Désavantagé, alors il est abattu.

Coups Critiques

Si au cours d'une action de tir, plus d'un  sont obtenus, le tireur inflige un coup critique.

Les coups critiques sont plus difficiles à esquiver, et pour représenter cela, la valeur de  de la cible est diminuée de un lorsqu'elle tente une esquive.

Positionnement de Tir

Les attaques de Tir sont souvent influencés par les positions relatives du tireur et de sa cible. Cela est représenté par les deux situations spéciales de tir suivantes :

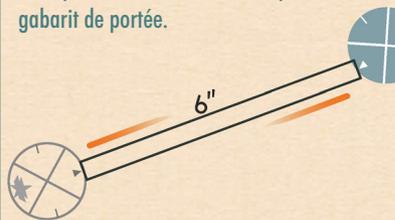
Attaques Frontales

Les attaques frontales, ou face-à-face, pouvaient être très efficaces durant la Seconde Guerre Mondiale, mais elles étaient toujours risquées.

Une attaque de tir qui atteint l'arc frontal de l'avion ciblé est appelée une attaque frontale. Dans cette situation, la cible est autorisée à contre-attaquer en ouvrant le feu, peu importe son niveau d'avantage.

L'échange de tirs est simultané : on le résout même si un des deux avions impliqués est abattu.

Les attaques de l'avion ciblé sont supposées être également dans l'arc frontal, il n'est donc pas du tout nécessaire de positionner le gabarit de portée.

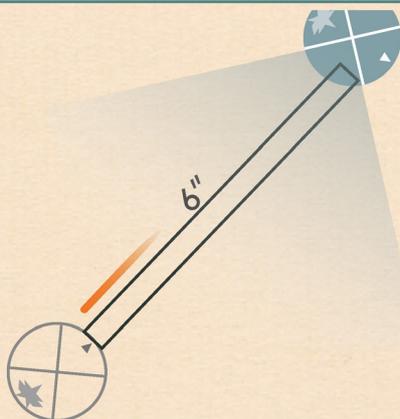


Tir en Déflexion

Tirer sur les flancs d'une cible en mouvement est considérablement plus difficile.

Pour représenter ceci, la cible peut utiliser le maximum de  de l'avion à la place de son  pour l'ajouter à la Compétence du Pilote lors du calcul du nombre de dés à lancer pour esquiver une attaque de tir.

Ceci ne s'applique qu'aux attaques ne touchant pas dans l'arc avant ou dans l'arc arrière de la cible.



II. Consumer l'Avantage

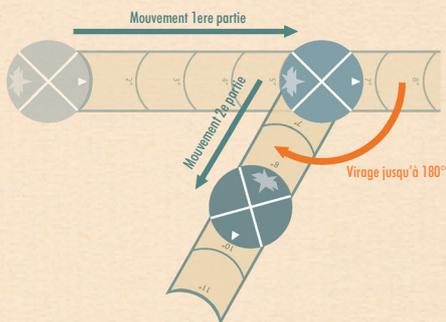
Les pilotes de combat font grimper leurs appareils à des altitudes élevées pour gagner de la « quantité de mouvement » (ou momentum) ou de l'énergie qu'ils pourront utiliser pour exécuter des manœuvres serrées et accroître leur vitesse afin de triompher de leurs adversaires.

Lorsqu'ils activent leurs avions, les joueurs peuvent choisir de consumer leur avantage, le faisant ainsi baisser d'un niveau (d'Avantagé à Neutre, ou de Neutre à Désavantagé), afin d'accomplir une des actions suivantes

MANOEUVRER.

Effectuez un virage d'un maximum de 180° à n'importe quel point durant le mouvement de l'aéroplane. Ce virage remplace le virage normal de 45° , comme expliqué plus tard.

Après ce virage, l'avion peut continuer son mouvement jusqu'à son maximum de 



Exemple de Manœuvre

PLONGER.

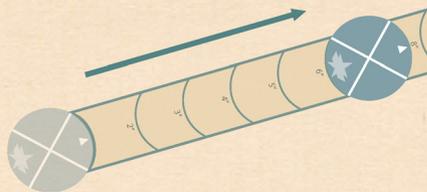
Ajoutez simplement $6''$ à la valeur de Vitesse maximale de l'avion effectuant un piqué pendant son mouvement ce tour-ci 

III. Mouvement

L'orientation et le positionnement sont cruciaux dans Blood Red Skies et constituent une part importante de la stratégie du jeu. Les joueurs doivent toujours suivre des lignes droites lorsqu'ils résolvent les mouvements de leurs aéroplanes. Pour les aider dans cette tâche, le gabarit de mouvement est parcouru d'une ligne centrale avec laquelle la flèche de direction est alignée lorsqu'un avion est déplacé.

Afin d'accomplir un déplacement, utilisez le gabarit de mouvement fourni. Il a été conçu de telle sorte que la courbure et le diamètre du socle s'ajustent à lui.

Placez l'avant du socle de la figurine contre le gabarit de mouvement en alignant sa flèche de direction frontale avec la ligne de mouvement centrale. Achevez le mouvement avec l'arrière du socle de la figurine s'arrêtant à n'importe quel point de la valeur maximale  de l'avion, comme montré dans l'exemple ci-dessous.



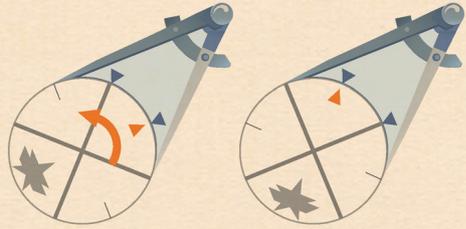
Exemple d'un avion se déplaçant à une vitesse de six

MOUVEMENT MINIMAL.

Souvenez-vous qu'un avion doit toujours se déplacer au minimum de la moitié de sa Vitesse maximale (arrondie au supérieur), simplement pour rester dans les airs !

VIRER.

Les avions peuvent virer d'un maximum de 45° après avoir accompli un mouvement. Utilisez le gabarit de compas de navigation pour virer. Pour effectuer un virage à droite, assurez-vous que la flèche de direction sur le socle de l'avion est alignée avec la flèche gauche du compas. Pour un virage à gauche, alignez la flèche de direction avec la flèche droite du compas. Puis, faites pivoter le socle volant sur place, de telle sorte que la flèche de direction s'aligne avec l'autre flèche du compas de navigation.



Exemple de Virage

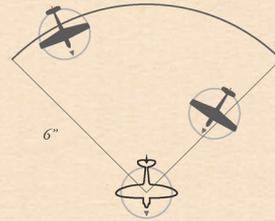
Poursuite

Un pilote était bien plus dangereux lorsqu'il parvenait à courte portée dans le quart arrière d'un ennemi. Depuis cette position, il était beaucoup plus facile de suivre les mouvements de la cible et de lancer une attaque d'une précision fatale.

Un avion est considéré comme poursuivant un ennemi lorsqu'il finit son mouvement avec sa flèche de direction pointant tout droit vers l'arc arrière d'un avion ennemi, et se trouve dans les limites du gabarit de portée.

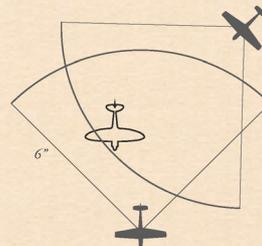
La poursuite réduit immédiatement l'appareil adverse à l'état Désavantagé. La poursuite ne cause pas d'effet permanent, et n'entre en jeu que lorsque l'avion achève son mouvement et avant qu'il n'entreprenne son action de pilote (ainsi, vous ne pouvez pas Grimper pour gagner de l'Avantage pour ensuite revendiquer une position de poursuite). Un avion ne peut revendiquer la poursuite que d'un seul appareil ennemi par tour.

La poursuite est couramment utilisée pour mettre en place une attaque de tir immédiate



Poursuite

Un avion ne peut pas prétendre poursuivre un ennemi s'il est lui-même Désavantagé*, ou s'il se trouve dans l'arc frontal d'un avion ennemi Neutre ou Avantagé à moins de 6'' de lui. Nous appelons ceci « L'Effet Ailier ».



L'Effet Ailier

*Notez que ceci signifie qu'un avion Neutre qui consomme son avantage ne peut pas poursuivre un ennemi lors du même mouvement, parce qu'il est à présent Désavantagé durant son mouvement.

IV. Actions du Pilote

Une fois son mouvement achevé, un avion peut exécuter une Action de Pilote, choisie parmi les options suivantes

TIR

Un avion peut ouvrir le feu une seconde fois durant son activation en tant que choix d'Action de Pilote. Pour résoudre cette Action de tir, suivez les règles de tir comme expliqué aux pages 12 et 13.

SURPASSER

En effectuant les bonnes manœuvres, un pilote peut mettre un ennemi en place pour qu'il subisse son attaque. Ceci peut se produire en adoptant un angle d'attaque qui force l'adversaire à la défensive, en agissant comme un leurre pour détourner l'attention d'une attaque dans l'angle mort, ou grâce à toute autre astuce issue des innombrables ficelles du métier de pilote. Cependant, si la manœuvre réussit, l'ennemi sera mis sur la défensive s'il n'est pas suffisamment doué pour échapper au piège.

Un joueur peut tenter de surpasser grâce à ses manœuvres un chasseur ennemi qui se trouve à moins de 9" de son avion. Une tentative de surassement peut être effectuée quels que soient les niveaux d'Avantage respectifs. Utilisez le gabarit de mouvement pour mesurer normalement la distance à partir du socle de votre avion.

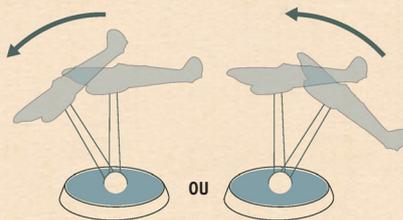
Pour résoudre une action de surassement, les joueurs concernés doivent comparer les Compétences de Pilotes ★ pour les avions impliqués. L'avion ciblé ajoute un à la valeur de ★ de son Pilote s'il n'est pas l'ennemi le plus proche de l'attaquant.

Les pilotes avec un niveau de compétence plus élevé surpassent automatiquement les pilotes avec une compétence plus faible ; dans le cas contraire, la cible doit effectuer un test de manœuvre.

Pour résoudre un test de manœuvre, l'avion ciblé lance un nombre de dés égal à la valeur de ★ de son Pilote plus la valeur de 🌀 de l'avion.

Si au moins un ♠ est obtenu, la cible évite d'être surpassée.

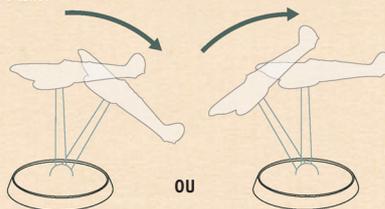
Si l'action de surassement réussit, la cible surpassée réduit son niveau d'Avantage de un, d'Avantagé à Neutre ou de Neutre à Désavantagé. Si la cible était déjà Désavantagée, il n'y a pas d'effet supplémentaire.



Souvenez-vous que si l'avion ciblé n'est pas la cible potentielle la plus proche, la valeur de sa Compétence de Pilote bénéficie d'un +1!

GRIMPER POUR GAGNER DE L'AVANTAGE

Comme expliqué précédemment, un pilote peut perdre de l'avantage à la suite d'un tir ou d'un surassement. Pour recouvrer sa position, un joueur peut déclarer que son avion se met à Grimper en tant que choix d'Action de Pilote.



Lorsqu'il grimpe, l'avion gagne un niveau d'avantage, de Désavantagé à Neutre ou de Neutre à Avantagé.

ENLEVEZ LES CALES !

C'est le moment de décoller pour effectuer vos premières sorties grâce au Livret de Scénarios.