

BLOOD RED SKIES



Cartes de Jeu

CARTES D'AVIONS

SPITFIRE II

Le Spitfire I/II joua un rôle majeur dans la victoire de la RAF lors de la Bataille d'Angleterre en 1940. La Grande-Bretagne continua de fabriquer plus de Spitfire que tout autre type d'avion durant la guerre.

SPITFIRE II

Chasseur monomoteur

Trait : Virage Serré

BF-109 E

Le Bf109 était le principal chasseur monomoteur de la Luftwaffe. Lors du déclenchement de la guerre, les puissants bf109 de la Luftwaffe se déchaînèrent et détruisirent totalement leurs adversaires.

BF-109 E

Chasseur Monomoteur

Traits : Formidable Piqué
Excellente Ascension

BLENHEIM IV

Bombardier multimoteur

Trait : Multimoteur

DO17 Z-2 DO17 Z-2

Bombardier multimoteur

Traits : Vulnérable
Multimoteur
À l'arrière  +1

CARTES DE THÉÂTRE

MAUVAIS TEMPS (BAD WEATHER)

Une épaisse couverture nuageuse limite souvent les opérations aériennes.

- JOUER : Jouez cette carte durant le déploiement.
- EFFET : Ajoutez jusqu'à deux marqueurs de nuages de votre choix sur la table. Tous les joueurs commencent aussi la partie avec un jeton Boom.
- RETIRER

EFFECTIFS (NUMBERS)

La force du nombre pouvait repousser une force aérienne ennemie des cieux.

- JOUER : Jouez cette carte durant le déploiement.
- EFFET : Recevez deux avions supplémentaires du type et à la Compétence de Pilote prédominants utilisés dans ce scénario.
- RETIRER

AVANTAGE DU TERRAIN (HOME ADVANTAGE)

Les pilotes au-dessus d'un territoire amical pouvaient rester plus longtemps en combat.

- JOUER : En réaction à l'obtention d'un jeton Boom
- EFFET : Le jeton Boom est ignoré
- DÉFAUSSER

ADVERSAIRES MAL ENTRAÎNÉS (POORLY TRAINED OPPONENTS)

Les pertes poussaient les forces aériennes à engager de nouveaux pilotes dans la bataille avant qu'ils ne soient prêts.

- JOUER : En réaction à la sélection d'une Action de Pilote par un avion ennemi.
- EFFET : L'avion ennemi doit réussir un Test de Manœuvre pour accomplir son Action de Pilote choisie.
- DÉFAUSSER

ARMEMENT SUPÉRIEUR (SUPERIOR ARMEMENT)

La force aérienne bénéficie d'un avantage marqué en armement dans ce théâtre.

- JOUER : Sur un avion ami durant une attaque de tir.
- EFFET : Ajoutez un dé de Puissance de Feu à l'attaque.
- TEST BALISTIQUE

FORTE PRÉSENCE DE FLAK (HEAVY FLAK PRESENCE)

Opérer dans des secteurs sous des tirs antiaériens nourris était périlleux.

- JOUER : En réaction à l'activation d'un avion désavantagé.
- EFFET : Effectuez une attaque de tir en déflexion contre l'avion en jetant trois dés.
- DÉFAUSSER

SOUTIEN RADAR (RADAR SUPPORT)

Un radar au-delà de la portée visuelle pouvait guider des chasseurs sur des trajectoires d'interception hautement avantageuses.

- JOUER : Jouez cette carte durant le déploiement.
- EFFET : Faites un test de Manœuvre pour chaque avion ami. Un avion qui réussit ce test commence automatiquement la partie en étant Avantage.
- RETIRER

CIEL DÉGAGÉ (CLEAR SKIES)

Des conditions de vol idéales avec une couverture nuageuse limitée.

- JOUER : Jouez cette carte durant le déploiement.
- EFFET : Retirez jusqu'à deux marqueurs de nuages de votre choix de la table.
- RETIRER

CARTES DE DOCTRINE

TACTIQUES AGGRESSIVES (AGGRESSIVE TACTICS)

La meilleure défense était souvent une bonne attaque.

- BONUS : Tonneau Rapide ou Virage Serré.
- JOUER : Sur un avion ami durant son activation.
- EFFET : L'avion peut faire un virage bonus de 45° avant de se déplacer.
- TEST DE PILOTE

TACTIQUES DÉFENSIVES (DEFENSIVE TACTICS)

Un brusque virage pouvait souvent gâcher une attaque ennemie.

- BONUS : Virage Serré.
- JOUER : En réaction à un tir ennemi.
- EFFET : L'avion attaqué peut faire un virage bonus de 45° (90° avec Virage Serré) avant la résolution du tir.
- TEST DE PILOTE

PERFORMANCE À HAUTE ALTITUDE (HIGH ALTITUDE PERFORMANCES)

Les forces aériennes avec un avantage ascensionnel utilisaient des manœuvres spéciales pour l'exploiter et gagner une supériorité tactique.

- BONUS : Excellente Ascension.
- JOUER : Sur un avion ami Avantage utilisant Surpasser comme Action de Pilote.
- EFFET : Le pilote gagne +2 à sa compétence pour cette tentative.
- TEST DE PILOTE

PERFORMANCE À BASSE ALTITUDE (LOW ALTITUDE PERFORMANCES)

Les forces aériennes avec une médiocre performance en altitude se concentraient sur des manœuvres de combat plus proches du sol.

- BONUS : Formidable Piqué ou Tonneau Rapide.
- JOUER : Sur un avion ami Désavantagé au début de son activation.
- EFFET : L'avion devient Neutre.
- TEST DE PILOTE

ÉVITEMENT EN PIQUÉ (DIVE AWAY)

Les forces aériennes avec un avantage en piqué apprennent à s'en servir pour échapper à des situations épineuses.

- BONUS : Formidable Piqué.
- JOUER : Sur un avion ami Désavantagé durant son activation.
- EFFET : L'avion peut consumer de l'Avantage pour Plonger bien qu'il soit Désavantagé.
- TEST DE PILOTE

ÉPERONNAGE AÉRIEN (RAM ATTACK)

Des temps désespérés signifiaient que les pilotes étaient incités à faire l'ultime sacrifice.

- BONUS : Robuste.
- JOUER : Sur un avion ami qui se déplace au contact d'un avion ennemi.
- EFFET : Résolvez l'attaque d'éperonnage comme une attaque frontale mais ajoutez la Vitesse au lieu de la Puissance de Feu.
- TEST DE PILOTE

DÉLUGE DE FEU (WALL OF LEAD)

Certaines forces aériennes frappaient sans retenue et ne visaient pas des engagements prolongés.

- BONUS : Poches Profondes.
- JOUER : Sur un avion ami effectuant une attaque de tir, après le lancer de dés.
- EFFET : Subissez un jeton Boom et relancez tous les dés qui n'ont pas obtenu un succès.
- TEST DE PILOTE

PILOTES AGUERRIS (SEASONED PILOTS)

Les pilotes aguerris surclassaient les novices à tous les niveaux.

- BONUS : Excellente Ascension.
- JOUER : En réaction à l'échec d'un test de Manœuvre effectué par un avion ami.
- EFFET : L'avion relance les dés pour le test de Manœuvre.
- TEST DE PILOTE

CARTES DE TRAITS D'AVIONS

VIRAGE SERRÉ (TIGHT TURN)

Un fuselage léger et de larges ailes permettaient à l'avion de mieux virer.

- JOUER : Sur un avion avec ce trait durant son mouvement.
- EFFET : L'avion peut effectuer son virage normal de 45° à n'importe quel point de son mouvement, pas seulement à la fin.
- DÉFAUSSER

EXCELLENTE ASCENSION (GREAT CLIMB)

Un moteur puissant et des ailes minces signifiaient qu'un avion pouvait surclasser en montée ses ennemis.

- JOUER : En réaction à un avion ennemi à moins de 12'' en train de grimper pour gagner de l'Avantage.
- EFFET : L'avion ennemi doit passer un test de Manœuvre pour réussir.
- DÉFAUSSER

FORMIDABLE PIQUÉ (GREAT DIVE)

Le moteur lourd de l'avion et son fuselage à faible traînée signifiait qu'il pouvait plonger plus vite.

- JOUER : Sur un avion avec ce trait en train de consommer de l'Avantage pour plonger.
- EFFET : Ajoutez le mouvement maximum de l'avion (au lieu de 6'') lorsqu'il consomme de l'Avantage pour plonger.
- DÉFAUSSER

VULNÉRABLE (VULNERABLE)

Des défauts de conception, dont un manque de blindage pour le pilote, faisaient de certains avions des pièges mortels en puissance.

- JOUER : Sur un avion vulnérable se faisant tirer dessus.
- EFFET : Augmentez la Puissance de Feu de l'attaque de tir de 1 avant de lancer les dés.
- TRAIT D'AVION NÉGATIF

POCHES PROFONDES (DEEP POCKETS)

De grands réservoirs de carburant et d'importantes réserves de munitions augmentaient massivement l'endurance au combat.

- JOUER : En réaction au gain d'un jeton Boom par une escadrille aux « poches profondes ».
- EFFET : Le jeton Boom est ignoré.
- RETIRER

CARTES DE CAPACITÉS D'AS

PRÉCIS (ACCURATE)

Un As peut tirer le meilleur de ses armes.

- JOUER : Sur un As ami durant son activation.
- EFFET : Lancez un dé de Puissance de Feu supplémentaire lorsque l'As fait une attaque de tir.
- TEST BALISTIQUE

INSAISSABLE (SLIPPERY)

Un As est un adversaire difficile à abattre.

- JOUER : En réaction à une attaque contre un As.
- EFFET : L'As compte comme ayant une Compétence de Pilote de 6 pour esquiver les attaques de tir et éviter les tentatives de surpassement.
- TEST DE MANOEUVRE

GÉNIE TACTIQUE (TACTICAL WIZARD)

Un As veille toujours à placer sa formation dans la position de départ la plus avantageuse.

- JOUER : Durant le déploiement.
- EFFET : Lors des lancers pour déterminer le niveau d'Avantage de départ, tous les avions dans l'élément de l'As peuvent ajouter +2 à leurs jets de dés.
- RETIRER

DÉPASSEMENT (OVERSHOOT)

L'As freine radicalement son avion pour forcer son adversaire à le dépasser.

- JOUER : Sur un As ami durant son activation.
- EFFET : Faites un Test de Pilote. S'il réussit, l'As peut déplacer son avion d'une distance entre 1'' et la moitié de sa Vitesse.
- TEST DE PILOTE

RÉACTION FULGURANTE (LIGHTNING REACTION)

De nombreux As comprenaient l'importance de frapper en premier.

- JOUER : Avant d'activer les avions.
- EFFET : L'As compte comme ayant une Compétence de Pilote de 6 pour la détermination de l'ordre d'activation du tour.
- TEST DE PILOTE

MAÎTRE TACTICIEN (MASTER TACTICIAN)

Certains As ont la capacité de surclasser de multiples adversaires.

- JOUER : Quand un As peut faire une Action de Pilote.
- EFFET : Lorsqu'une action de Surpasser est choisie, l'As peut tenter de Surpasser deux appareils ennemis situés à moins de 9''. Les deux cibles ont le droit de faire un test de Manœuvre pour échapper à cette tentative, quelles que soient leurs Compétences de Pilote respectives.

- TEST DE PILOTE

CRAN (TRUE GRIT)

Certains As étaient réputés pour leur fibre morale et leur bravoure.

- JOUER : En réaction à l'échec d'une esquivé de touche effectuée par l'As.
- EFFET : L'As fait immédiatement un jet de Compétence de Pilote. Si un succès est obtenu, l'As ne perd pas un niveau d'Avantage. Si deux succès ou plus sont obtenus, l'As ne perd pas de niveau d'Avantage et ne reçoit pas un jeton Boom.

- TEST DE PILOTE