

# BLOOD RED SKIES



## **Règles Avancées**

À LIRE SEULEMENT QUAND VOUS SEREZ PRÊT !

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
La Pioche d'Action	3
Construire la Pioche d'Action	3
Cartes de Traits d'Avions	3
Traits d'Avion Négatifs	4
Cartes de Doctrine et de Théâtre	4
Cartes de Théâtre « de Déploiement »	5
Cartes Bonus de Doctrine	5
Taille de la Main	6
Jouer des Cartes d'Action	6
Cartes de Réaction	6
Reconstituer la Main	6
Conserver des Cartes d'Action	7
Exemple d'Emploi de Carte Bonus	7
Extensions de Blood Red Skies	8
Les As	8
Cartes de Capacité d'As	9
Avions Multimoteurs	9
Règles Additionnelles pour les Avions Multimoteurs	10
Les Chasseurs des Cieux Rouge Sang	11
Crédits	12



*Maintenant que vous avez quelques sorties à votre actif, il est temps pour votre expérience de Blood Red Skies de passer au niveau supérieur.*

*Les Règles Étendues introduisent la Pioche d'Action, une collection de cartes qui peuvent être jouées durant la partie pour représenter l'impact de traits d'avions distinctifs, de doctrines nationales de combat singulières, et des défis et opportunités suscités par les divers théâtres de la guerre. L'utilisation judicieuse de ces cartes fera souvent la différence entre une glorieuse victoire et une cinglante défaite.*

*Nous allons également introduire les hommes et les femmes d'exception qui se sont révélés comme les combattants les plus implacables dans les airs, les As: leurs talents et instincts naturels ont fait de ces individus le fléau des cieux. L'intervention d'un As au cours d'une bataille sera souvent décisive, donc faites-en usage à bon escient. Enfin, nous ajoutons à tout cela des bombardiers multimoteurs, ce qui amènera les joueurs à faire face au défi de protéger ou de détruire ces atouts précieux et meurtriers.*

# La Pioche d'Action

Une escadrille de combat était bien plus que la simple combinaison des capacités personnelles de ses pilotes et de la performance de ses avions. De nombreux facteurs pouvaient influencer la mission d'une escadrille, comme les caractéristiques mécaniques et de conception de ses avions, l'entraînement reçu ou l'environnement du théâtre de combat.

Lorsque vous jouez avec les Règles Étendues, chaque joueur construit une Pioche d'Action composée à partir d'un ensemble de cartes inclus dans la boîte de base de ce jeu et accru par chaque extension d'escadrille et boîte d'as.

## Construire la Pioche d'Action


Les cartes qui composent précisément une Pioche d'Action dépendent grandement de l'avion et des pilotes utilisés. La Pioche d'Action sera un mélange de cartes de Traits, de Théâtre et de Doctrine. Des cartes de Capacité d'As supplémentaires seront incluses dans les Extensions d'As pour ce jeu.




Toutes les cartes formant la Pioche d'Action sont décrites comme des cartes d'Action. Les joueurs tirent et jouent des cartes d'Action lors du déroulement de la partie.



# Cartes de Traits d'Avions



Les cartes de Traits  représentent la façon dont certains avions « brisaient les règles » par rapport à leurs contemporains, ce qui, dans le monde finement équilibré du combat aérien, donnait souvent l'avantage à leurs pilotes. Notez que les avions ne disposent pas tous de cartes de Traits. Les cartes de Traits qui s'appliquent sont notées sur leur carte d'Avion.

Les trois caractéristiques de base d'un avion nous fournissent des données sur sa Vitesse , son Agilité  et sa Puissance de Feu . Cependant, ce sont les traits légendaires des avions qui faisaient (ou brisaient) leur réputation, qu'il s'agisse de l'exceptionnelle capacité à virer du Spitfire britannique, ou encore du remarquable taux de montée du Bf109 Messerschmitt allemand.

Les joueurs doivent inclure dans leur Pioche d'Action une carte de trait par avion impliqué dans le combat. Vous trouverez le Trait approprié sur la carte de statistiques d'avion.

Une carte de Trait ne peut être jouée que sur un avion du même type que celui qui a contribué à l'inclure à la Pioche d'Action.

Lorsqu'un choix est possible, le nombre de cartes de Traits doit être divisé le plus également possible entre les deux types de traits, le joueur concerné tranchant en cas de nombres impairs. Par exemple, au cours d'une partie avec six Bf109E, la Pioche d'Action de la Luftwaffe comprendrait trois cartes « Excellente Ascension » et trois cartes « Formidable Piqué ».

## Traits d'Avion Négatifs

Certains avions avaient des traits qui ne pouvaient être qualifiés que de néfastes ; une piètre fabrication ou une mauvaise conception qui œuvraient activement contre leurs pilotes.

Les cartes de traits d'avions négatifs ne contribuent pas à la Pioche d'Action du joueur. En fait, les cartes de traits d'avions négatifs ne sont pas « jouées » sur la figurine, mais s'appliquent en permanence à l'aéroplane qu'elles affectent !



## Cartes de Doctrine et de Théâtre





Il existe également un certain nombre de cartes de Doctrine et de Théâtre qui peuvent être incluses à la Pioche d'Action, en plus des cartes de Traits.

Pour une partie générique, ces cartes peuvent être attribuées de façon aléatoire parmi celles disponibles à chaque joueur, ou choisies par les joueurs s'ils sont tous les deux d'accord.

La Seconde Guerre Mondiale était un conflit véritablement global, qui s'est déroulé dans de nombreux théâtres de guerre différents allant des déserts arides d'Afrique du Nord aux steppes glacées du Front de l'Est. Chaque théâtre présentait des avantages et des inconvénients spécifiques aux forces aériennes participant au combat, qu'elles aient été le défenseur ou l'attaquant. Chaque force aérienne combattait également de façon différente, en usant de stratégie et de tactiques développées pour tirer avantage des forces et faiblesses de son équipement et de son personnel. Ajouter des cartes de Théâtre et de Doctrine vous permet d'incorporer ces facteurs dans vos parties de BRS, renforçant ainsi considérablement l'atmosphère du jeu.

Pour une campagne ou des scénarios historiques, vous trouverez des indications dans le livret de Scénarios quant aux cartes de Doctrine et de Théâtre qui devraient être utilisées.

Pour les parties de plus grande taille, le nombre de cartes de Doctrine dans la Pioche d'Action est augmenté pour s'accorder au nombre plus important d'avions impliqués, mais le nombre de cartes de Théâtre reste toujours deux, comme résumé ci-dessous :

Nombre d'Avions (par camp)	Cartes de Doctrine 	Cartes de Théâtre 
1 - 6	1	2
7 - 12	2	2
13 - 18	3	2
Par tranche de 6 avions supplémentaires	+1	+0

## La Campagne de la Bataille d'Angleterre

Cette campagne débuta mi-1940 et s'acheva au début de 1941. Pour représenter cet engagement historique entre la Luftwaffe allemande et la RAF britannique, la liste de cartes de Doctrine et de Théâtre suivante aiderait à mieux rejouer cette lutte titanesque. ci-dessous :

Nombre d'Avions (par camp)	Cartes de Doctrine 	Cartes de Théâtre 
	- Tactiques Défensives - Déluge de Feu	- Avantage du Terrain - Soutien Radar
	- Évitement en Piqué - Performance à haute altitude	- Ciel Dégagé - Effectifs

## Cartes de Théâtre "de Déploiement"

Certaines cartes de Théâtre ne peuvent être jouées que durant la phase déploiement d'un scénario.

Si un joueur a choisi une ou plusieurs cartes de Théâtre « de déploiement » dans sa Pioche d'Action, retirez-les de la pile et jouez-les immédiatement avant que la partie ne commence.

Les joueurs jouent chaque carte de déploiement à tour de rôle, par conséquent vous devez lancer un dé ou tirer à pile-ou-face pour déterminer qui commence si les deux joueurs disposent de cartes de déploiement à jouer.

## "Cartes Bonus" de Doctrine

Certaines doctrines de combat devenaient particulièrement puissantes en combinaison avec des traits d'avion spécifiques, et les doctrines qui rencontrèrent le plus de succès furent celles qui étaient adaptées à l'exploitation de ces traits avantageux.

Pour représenter ceci, la plupart des cartes de Doctrine listent une carte bonus sous la forme d'une carte de trait d'avion. Lorsqu'une carte de Doctrine est jouée, une carte bonus de Trait du type spécifié peut aussi être jouée sur le même avion.

Les deux cartes prennent pleinement effet, le cas échéant. Le joueur ne se défausse ensuite que de la carte de Trait et conserve la carte de Doctrine dans sa main pour s'en servir potentiellement à nouveau.

Notez qu'aucun test de conservation n'est fait dans ce cas (voir page 7) : la carte de Trait est toujours défaussée et la carte de Doctrine est toujours conservée.

Les cartes bonus ne comptent pas dans la limite d'une seule carte jouée sur un avion par tour.

## Taille de la Main

Durant la partie, chaque joueur a une main de cartes d'Action, reconstituée chaque tour à partir de leur Pioche d'Action. Le nombre maximum de cartes d'Action dans la main d'un joueur est limité à trois pour des batailles de format standard. Pour des batailles plus grandes impliquant plus de 12 avions par camp, la taille de la main de cartes d'Action est augmentée à quatre.

Au début du premier tour de jeu, juste après le déploiement, chaque joueur tirera les cartes pour constituer sa main de départ.

## Jouer des Cartes d'Action


Chaque avion peut normalement bénéficier d'une seule carte d'Action par tour. Les seules exceptions à cette règle sont les avions pilotés par des As (comme expliqué dans le chapitre sur l'emploi des Extensions de Blood Red skies) et les cartes bonus de Doctrine.

Choisissez une carte d'Action à jouer (si disponible) lorsque l'avion est activé. Certaines cartes d'Action spéciales sont jouées à d'autres moments, et ceci sera clairement indiqué dans la section « Jouer » (Play) de la carte.

Les effets de chaque carte de Trait, de Doctrine et de Théâtre sont clairement expliqués sur la carte. Lorsqu'une règle de carte contredit ou entre en conflit avec la règle générale, le texte de la carte l'emporte sur cette règle.



## Cartes de Réaction

Certaines cartes d'Action exceptionnelles peuvent même être jouées durant une activation de l'adversaire, typiquement en réaction à des attaques ennemies. Les cartes d'Action pouvant être utilisées comme une Réaction sont marquées d'un  dans leur coin inférieur droit.

Les cartes d'Action jouées en tant que Réaction ne comptent pas dans la limite « d'une seule carte » jouée sur un avion par tour.



## Reconstituer la Main

Une fois l'activation d'un avion achevée (n'oubliez pas de placer un jeton Zoom près de cet aéroplane !), les deux joueurs vérifient si certaines des cartes d'Actions qu'ils ont jouées peuvent être conservées (voir ci-dessous) et tirent des cartes de remplacement pour celles utilisées et défaussées, afin de ramener le nombre de cartes dans leur main à trois (ou quatre, pour les parties plus grandes).

À la fin de chaque tour de jeu, les joueurs peuvent se défausser de n'importe quelles cartes d'Action restantes dans leur main et tirer des cartes pour les remplacer.

Lorsque la Pioche d'Action est vide, mélangez à nouveau toutes les cartes d'Action défaussées pour reconstituer la nouvelle Pioche d'Action.

# Conserver des Cartes d'Action



Certaines cartes d'Action ne sont pas automatiquement défaussées après usage, et peuvent retourner dans la main du joueur pour être potentiellement utilisées à nouveau, y compris lors du même tour de jeu.




Il y a six catégories de conservation :




**Auto :** La carte retourne automatiquement dans la main du joueur une fois l'activation de l'avion terminée.

**Défausser :** La carte de trait est défaussée après utilisation et placée sur une pile de défausse.

**Retirer :** La carte de trait est complètement retirée du jeu une fois utilisée, et ne retourne pas dans la Pioche d'Action au cours de cette partie.

**Test de Pilote :** Lancez un nombre de dés égal à la valeur de . Si un  est obtenu, la carte retourne dans la main du joueur.

**Test de Manœuvre :** Lancez un nombre de dés égal à la somme des valeurs de  et du  de l'avion. Si un  est obtenu, la carte retourne dans la main du joueur.

**Test Balistique :** Lancez un nombre de dés égal à la somme des valeurs de  et du  de l'avion. Si un  est obtenu, la carte retourne dans la main du joueur. Un joueur n'est jamais obligé de conserver une carte d'Action et peut toujours choisir de se défausser d'une carte une fois qu'elle est jouée.

## Exemple d'Emploi de Carte Bonus

Bob a la carte de Doctrine Évitement en Piqué et deux cartes de traits Formidable Piqué dans sa main



Lorsque Bob active un de ses avions Désavantagés, il peut jouer la carte de Doctrine qui permet à l'avion de plonger comme s'il consommait de l'avantage, et en jouant la carte bonus de trait associée Formidable Piqué, l'avion peut ajouter sa pleine Vitesse à ce piqué au lieu des habituels 6". De plus, la carte de trait est défaussée mais la carte de Doctrine est conservée, ainsi Bob pourrait potentiellement s'en servir à nouveau, probablement en combinaison avec l'autre carte de Formidable Piqué dans sa main



## Extensions de Blood Red Skies

### As

Les règles pour obtenir le statut « d'As » furent établies au cours de la Première Guerre Mondiale, lorsque les joutes aériennes entre de célèbres pilotes étaient suivies dans les journaux avec toute l'avidité habituellement réservée aux résultats sportifs.

Au cours de la Seconde Guerre Mondiale, cinq victoires aériennes confirmées furent fixées comme le score requis pour accorder à un pilote le statut d'As.

Des centaines de pilotes devinrent des As au cours de la Seconde Guerre Mondiale, en raison de la vaste échelle du conflit aérien. Proportionnellement, le nombre d'As issus des différentes forces aériennes demeura à peu près le même, et seulement cinq pour cent environ de leurs pilotes de combat devinrent des As.

Dans cette boîte de jeu de base, tout pilote créé avec une Compétence de Pilote de 5 est considéré comme un As, ce qui vous autorise à utiliser des cartes de Capacité d'As dans votre Pioche d'Action.

Pour générer un As, ajoutez simplement +100 points au coût de l'avion sélectionné. Un As peut choisir une carte de Capacité d'As parmi celles disponibles.

Les boîtes d'Extensions d'As incluent des As « nommés » comme Adolf Galland, qui sont capables d'utiliser deux cartes de Capacité d'As et peuvent également utiliser leurs traits de Signature lorsqu'ils font des tests de Compétence.



## Cartes de Capacité d'As



Cinq cartes de Capacité d'As de base sont incluses dans Blood Red Skies : Battle of Britain afin de vous permettre d'incorporer des As dans vos parties initiales. De nombreux scénarios vous proposent déjà de jouer avec un As dans votre escadrille.

Davantage de cartes de Capacité d'As sont fournies avec chaque boîte d'extension. Si un joueur a un As dans sa force, il peut inclure une carte de Capacité d'As choisie à partir de sa collection dans la Pioche d'Action.

Les cartes de Capacité d'As sont exceptionnelles, car elles peuvent être jouées en plus d'une carte de Trait sur un avion durant son activation. De nombreuses cartes de Capacité d'As ne peuvent être jouées que sur des pilotes de qualité « As » (Compétence de pilote = 5), mais certaines peuvent être jouées sur d'autres avions amis (ou ennemis).



## Avions Multimoteurs

Les avions multimoteurs ont des avantages et des désavantages distincts par rapport aux chasseurs monomoteurs. Ils pouvaient absorber plus de dégâts et transporter plus d'équipage, de carburant et de munitions. La plupart des avions multimoteurs étaient des bombardiers d'un type ou d'un autre, emportant en général à leur bord une importante charge de bombes.

Côté inconvénients, les avions multimoteurs avaient rarement la vitesse et l'agilité des appareils monomoteurs (avec quelques exceptions notables, comme le DeHavilland Mosquito), et en dépit des meilleurs efforts déployés, il leur manquait en général la puissance de feu pour repousser des chasseurs en maraude sans subir de lourdes pertes. Même si la plupart des jets de cette période étaient des avions biréacteurs, leurs capacités correspondaient bien plus à celles des chasseurs monomoteurs, c'est pourquoi ils sont exemptés des règles qui suivent.



## Règles additionnelles pour les avions multimoteurs

- ✈ Les avions multimoteurs ne peuvent pas effectuer de surpassement ou être surpassés. Les avions multimoteurs avec le trait *Agile* sont exemptés de cette règle.
- ✈ Une attaque de tir contre un avion multimoteur peut être effectuée peu importe son niveau d'avantage par rapport au tireur.
- ✈ Les avions multimoteurs ne lancent qu'un nombre de dés égal à leur Agilité lorsqu'ils tentent d'esquiver une attaque : leur Compétence de Pilote n'y est pas ajoutée. Lorsqu'il tente d'esquiver un tir en déflexion, un aéroplane multimoteur peut toujours utiliser sa stat de Vitesse  au lieu de son Agilité . Une fois encore, les avions multimoteurs avec le trait *Agile* sont exemptés de cette règle.
- ✈ Les touches obtenues lors du Tir sur les avions multimoteurs réduisent leur niveau d'avantage de un (d'Avantagé à Neutre, et de Neutre à Désavantagé) ; cependant, ces touches ne génèrent pas de jetons Boom, sauf si l'avion ciblé est déjà Désavantagé, et il n'est pas automatiquement abattu comme un avion monomoteur quand il est touché par un Tir. Au lieu de cela, placez le jeton Boom généré sur le socle de l'avion pour représenter des dégâts directs.
- ✈ Une fois que le nombre de jetons Boom sur le socle d'un avion devient égal au nombre de ses moteurs, l'avion est alors abattu.
- ✈ Un avion multimoteur endommagé ne peut plus être Avantagé. Ceci réduit également sa Vitesse maximale de 1" (et sa vitesse réelle de 50mph) et la Puissance de Feu de ses tourelles dans tous les arcs de tir de un, pour chaque jeton Boom accumulé. Un avion multimoteur dont la Vitesse est réduite à 0 s'écrase et compte abattu.
- ✈ Quand un avion multimoteur est abattu, tous ses jetons Boom accumulés ont un impact sur le moral de l'escadrille (et par conséquent sur le fait de remporter ou de perdre la partie). Cependant, les escadrilles d'appareils multimoteurs ne rompent le combat que lorsque la quantité de jetons Boom accumulés dépasse le nombre de moteurs restants.
- ✈ Les avions multimoteurs disposent souvent de tourelles ou d'armes montées sur pivot en tant qu'armement défensif (comme décrit dans leurs caractéristiques). Quand un tel avion est attaqué par un Tir, il peut riposter avec toutes les armes en tourelle/sur pivot pouvant être pointées sur l'attaquant (comme s'il s'agissait d'une attaque frontale). La Compétence de Pilote n'est pas ajoutée aux armes défensives.
- ✈ Quand un avion multimoteur accomplit son activation, il peut ouvrir le feu avec son armement défensif sur un seul avion à portée et dans l'arc approprié. Chaque armement listé peut cibler un avion différent. Une fois encore, la Compétence de Pilote n'est pas ajoutée aux dés de Puissance de Feu pour le tir d'armes défensives.
- ✈ Les avions multimoteurs avec une valeur de Puissance de Feu effectuent leurs attaques de tir normalement en ajoutant la Compétence de Pilotage au nombre de dés lancés.

# Les Chasseurs des Cieux Rouge Sang

Parmi les chasseurs emblématiques qui volèrent durant la Seconde Guerre Mondiale, deux avions introduits dans Blood Red Skies : Battle of Britain devinrent deux des piliers des combats du début de la guerre à sa fin : le Supermarine Spitfire britannique et le Messerschmitt Bf109 allemand.

L'Axe et les Alliés amélioraient continuellement les moteurs et les armements de leurs modèles d'avions les plus efficaces à mesure que la guerre progressait. Ceci accroissait souvent leur vitesse et leurs capacités létales, mais parfois au prix d'une réduction de leur Agilité dans les airs.

Bien entendu, de nombreux autres types d'avions ont combattu durant la Seconde Guerre Mondiale et Blood Red Skies introduit plusieurs d'entre eux avec une gamme de boîtes d'Extensions d'Escadrilles et d'As. Chaque boîte contient toutes les informations et tous les composants de jeu pour les inclure dans vos parties de Blood Red Skies.

## BOÎTE D'ESCADRILLE

Chaque Boîte d'Escadrille engage dans la bataille six aéroplanes en plastique, d'une couleur spécifique à sa faction, accompagnés de leurs socles volants. Ces boîtes proposent également une sélection de cartes de Doctrine et de Capacité d'As que vous pouvez inclure dans votre Pioche d'Action. Enfin, elles incluent six disques de Compétence de Pilote, du niveau 2 au niveau 5. De cette façon, vous pouvez directement améliorer un de vos avions pour en faire un As !

## BOÎTE D'AS

Parmi les nombreux pilotes qui devinrent des As durant la guerre, une poignée d'entre eux devinrent de véritables légendes du combat aérien à travers les nombreux récits au sujet de leur héroïsme et de leur talent.

La gamme Blood Red Skies inclut une série de Boîtes d'extensions d'As « nommés » qui amènent ces héros du ciel dans le jeu. Ces As ont non seulement une Compétence de Pilote de cinq, mais ils apportent également avec eux leur Trait de Signature. Enfin, comme si cela ne suffisait pas, les As « nommés » ajoutent deux cartes de Capacité d'As à la Pioche d'Action au lieu d'une seule !

Les Boîtes d'As contiennent tous les éléments dont vous aurez besoin pour déployer votre As « nommé », dont une figurine d'avion, des cartes de Capacité d'As et des disques de Compétence de Pilote.



# Crédits

ÉCRIT ET CONÇU PAR :

Andy Chambers

Édition et Contenu Additionnel :

Roger Gerrish, Duncan MacFarlane

Design du Produit :

Warlord Games

Design Graphique et Contenu :

Anka Sep

Illustrations Internes :

Andres Martínez et Anka Sep

Illustrations de Couverture :

Andres Martínez

Supervision du Projet :

Simon Tift

Wing Commander :

John Stallard

La « Warlord Team » :

Mal Green, Richard Carlise, Darek Wyrozebski

Remerciements Spéciaux :

Ryan Miller, Gabrio Tolentino, Garry Parsons, Alex Landing et tous ceux qui ont joué, commenté et encouragé le développement de Blood Red Skies. Dédicacé à mon père, l'Aviateur-Chef (Senior Aircraftsman) Ralph Edward Chambers, et à tous les courageux hommes et femmes de la RAF.

Traduction Française : Eric Weissgerber

Mise en Page et Conseils : L'incroyable Sébastien « Vortex » Jacquet

Relecture : Virginie Hélin-Weissgerber, Jean-Claude Weissgerber, Loik Ménard.