

BLOOD RED SKIES



Scénarios

DÉCOLLAGE !

Présentation

Il est possible de jouer à Blood Red Skies en alignant simplement vos chasseurs adverses et en vous chargeant l'un l'autre. Mais cette possibilité est une assez piètre représentation du combat aérien. Ce livret de scénarios détaille plusieurs façons de jouer, des simples combats tournoyants (ou dogfights) aériens jusqu'aux missions d'escorte de bombardiers. Vous aurez besoin d'une grande surface de jeu plate pour jouer une partie. La taille minimum recommandée pour la zone de bataille est de 90cm par 90cm, mais d'une façon générale, plus la surface de jeu est grande, mieux c'est ; ainsi, une surface de 120cm par 120cm ou plus devrait être considérée comme idéale. Tous nos scénarios sont supposés être joués sur une table de 90cm par 90cm.

MARQUEURS DE DÉCOR

Bien que l'essentiel de l'action se déroule dans un ciel dégagé, des nuages et d'autres éléments naturels ou artificiels jouent effectivement un rôle dans le combat aérien. Dans Blood Red Skies, nous introduisons deux éléments de ce genre à incorporer dans vos parties pour une expérience de jeu plus complexe

NUAGES



Entrer dans ou traverser des nuages retire tout avantage ou désavantage dont dispose l'avion à ce moment, le rendant Neutre.

TABLE DES MATIÈRES

Présentation	2
Marqueurs de Décor	2
Nuages	2
Ballons de Barrage	3
Choisir les Forces	3
Le Scénario Décide	3
Choisir et Lancer les Dés	3
Achat avec des Points	4
Choisir un Scénario	4
Cartes de Doctrine Historique	5
Cartes de Théâtre Historique	6
Règles Spéciales de Scénario	7
Déploiement par Éléments	7
Couverture Haute	7

SCÉNARIOS

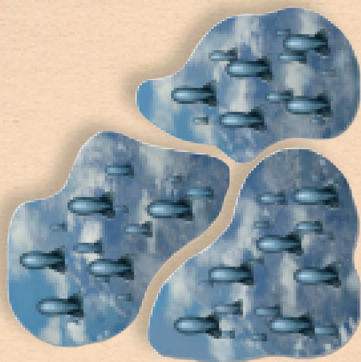
0 : Vol d'Intrusion	8-9
1 : Combat Tournoyant	10
2 : Balayage	11-12
3 : Surpris !	13
4 : Mission d'Escorte	14-16

Un avion qui termine son mouvement dans un marqueur de « nuages » ne peut pas faire une action de pilote (Tirer, Surpasser ou Grimper pour gagner de l'Avantage), mais il ne peut également pas être affecté par les actions de pilote des autres avions. Les attaques de tir et les surpassements ne peuvent pas être tentés dans, depuis ou à travers un marqueur de « nuages ».

Notez qu'un avion qui démarre dans un marqueur de « nuages » peut, en fait, Consommer de l'Avantage gratuitement durant son tour, et quitter le nuage en conservant quand même son avantage Neutre.

La mise en place des marqueurs de « nuages » peut varier entre aucun et environ 25% de la surface de la table, avant que le combat ne devienne impraticable. Si vous et votre adversaire êtes d'accord pour jouer avec des nuages, la ligne directrice est de ne pas utiliser plus de deux à quatre marqueurs « nuages » sur une table de 90cm à 120cm de côté.

BALLONS DE BARRAGE



Ces grands ballons apparemment inoffensifs et semblables à des baleines étaient souvent perçus comme une farce par ceux qui étaient au sol. Cependant, les ballons de barrage, ou plus précisément les câbles en acier suspendus sous eux, représentaient un grave danger pour les pilotes volant à basse altitude.

Un avion désavantagé qui se déplace à travers une zone de ballons de barrage doit réussir un test de Manœuvre (★ + 🌀), ou s'écraser, comptant alors comme abattu.

Soyez prudents avec l'utilisation de marqueurs de Ballons de Barrage, car ils peuvent grandement affecter la jouabilité, mais si vous décidez d'en utiliser, nous vous recommandons de suivre le même principe que pour les marqueurs de « nuages ».

Choisir les Forces

Les forces (communément appelées « escadrilles ») pour les scénarios peuvent être choisies de plusieurs façons différentes.

LE SCÉNARIO DÉCIDE

Chaque scénario recommande un ensemble assorti de forces, approprié pour une époque spécifique. Ne vous sentez cependant pas obligés de vous en tenir à celles-ci ; les scénarios sont conçus de façon suffisamment flexible pour livrer des combats de n'importe quelle ampleur.

CHOISIR ET LANCER LES DÉS

La façon la plus simple de choisir les forces est la suivante: chaque joueur choisit un nombre égal d'avions de sa collection, puis génère aléatoirement les Compétences de Pilotes en faisant un jet de dé pour chaque avion.

Jet de D6	(Compétence de Pilote)
♠	★ (As)
♣	★ (Vétéran)
▢ ▢ ▢	★ (Régulier)
▣	★ (Bleu)

La méthode « Choisir et Lancer » a l'avantage d'être simple et rapide. Cependant, nous encourageons les joueurs à choisir des avions avec des performances assez similaires, afin d'éviter que la bataille ne soit trop inégale. Choisir des appareils adverses de la même année vous aidera à garder les forces équilibrées.

Ceci dit, même avec un choix d'avions déséquilibré, les pilotes générés aléatoirement sont en mesure de créer un affrontement intéressant

ACHAT AVEC DES POINTS

Finalement, la manière la plus équilibrée pour choisir les forces est de les acheter en utilisant le coût en points des avions, figurant sur leurs cartes.

Comme expliqué dans le Livret de Règles, chaque avion a un coût en points qui lui a été attribué en se basant sur ses caractéristiques et traits.

Les pilotes sont achetés en plus du prix de leurs avions pour les coûts suivants :

Coût en Points	
+100	 (As)
+75	 (Vétéran)
+50	 (Régulier)
+25	 (Bleu)

Pour les avions multimoteurs, la Compétence de Pilote s'étend également à l'équipage entier, sans coût additionnel.

À titre indicatif, choisir des forces pour une valeur de 500 points dans chaque camp donnera lieu à une petite partie d'une durée d'environ 40 minutes, tandis que des

forces adverses de 1000 points ou plus vous entraîneront dans une partie d'environ deux heures. Pour les forces encore plus grandes que cela, assurez-vous d'avoir une grande surface de jeu et envisagez de commander une pizza ou deux.

Choisir un Scénario

Blood Red Skies dispose de cinq scénarios à la complexité croissante, du « Vol d'Intrusion » en guise d'introduction jusqu'aux missions avancées comme « Mission d'Escorte ». Il est conseillé d'essayer les scénarios d'introduction et de base en premier, avant de passer aux scénarios avancés une fois que vous aurez acquis une bonne compréhension des règles de jeu.

Les missions « Combat Tournoyant » et « Balayage » sont les meilleures pour se livrer une bataille pure et simple, en particulier « Combat Tournoyant », car on y plonge rapidement dans l'action.

Les scénarios avancés sont prévus pour des joueurs vétérans qui désirent un fort élément narratif dans leurs parties, et sont particulièrement adaptés aux parties disputées dans le cadre d'une campagne.

Si vous souhaitez sélectionner aléatoirement un scénario, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous.








Nom du Scénario	Complexité	Jet de D6
Scénario 0 : Vol d'Intrusion	Introduction	
Scénario 1 : Combat Tournoyant	Basique	
Scénario 2 : Coup de Balai	Basique	
Scénario 3 : Surgis du Soleil !	Basique	
Scénario 4 : Mission d'Escorte	Avancée	

Cartes de Doctrine Historique





Si vous jouez avec des cartes d'Action, vous ajouterez des cartes de théâtre et de doctrine à la pioche d'action. Chaque scénario inclut ses propres suggestions à propos des cartes à utiliser, mais si vous souhaitez les changer un guide des « normes historiques » est présenté ci-dessous.

À différentes étapes de la guerre, les forces aériennes combattantes adoptèrent diverses doctrines adaptées à leurs ressources, à leurs missions et aux avions disponibles. Le tableau suivant peut être utilisé comme un guide pour les doctrines les plus communément utilisées :

Armée de l'Air	Début de Guerre (1939-1942) 	Fin de Guerre (1943-1945) 
	Évitement en Piqué Tactiques Agressives Déluge de Feu	Évitement en Piqué Performance à Haute Altitude Pilotes Aguerries
	Tactiques Agressives Déluge de Feu	Performance à Haute Altitude Pilotes Aguerries
	Évitement en Piqué Performance à Haute Altitude Pilotes Aguerries	Évitement en Piqué Performance à Haute Altitude Déluge de Feu
	Tactiques Agressives Pilotes Aguerries	Tactiques Agressives Éperonnage Aérien
	Performance à Basse Altitude Éperonnage Aérien	Performance à Basse Altitude Déluge de Feu

Cartes de Théâtre Historique



Théâtre	 Pour l'Axe	 Pour les Alliés
Europe du Nord-Ouest 1939-1940	Ciel Dégagé Effectifs	Avantage du Terrain Soutien Radar
Europe du Nord-Ouest 1941-1942	Forte Présence de Flak Soutien Radar	Mauvais Temps Soutien Radar
Europe du Nord-Ouest 1943-1945	Forte Présence de Flak Soutien Radar	Effectifs Adversaires Mal Entraînés
Méditerranée 1941-1942	Ciel Dégagé Adversaires Mal Entraînés	Effectifs Soutien Radar
Méditerranée 1943-1945	Forte Présence de Flak Soutien Radar	Forte Présence de Flak Soutien Radar
Pacifique 1937-1942	Effectifs Adversaires Mal Entraînés	Armement Supérieur Mauvais Temps
Pacifique 1943-1945	Avantage du Terrain Forte Présence de Flak	Effectifs Adversaires Mal Entraînés
Front de l'Est 1941-1942	Effectifs Adversaires Mal Entraînés	Avantage du Terrain Mauvais Temps
Front de l'Est 1943-1945	Avantage du Terrain Forte Présence de Flak	Effectifs Adversaires Mal Entraînés

Les cartes de Doctrines et de Théâtres non listées ici peuvent être utilisées durant n'importe quelle période si votre objectif est de jouer des engagements historiques.

Règles Spéciales de Scénario

Certains scénarios disposent de règles spéciales qui s'appliquent à eux. Deux d'entre elles, « Déploiement par Éléments » et « Couverture Haute », sont communes à tous les scénarios. Pour en éviter la répétition, elles sont toutes les deux détaillées ci-dessous.

DÉPLOIEMENT PAR ÉLÉMENTS

Le vol en formation était important lors d'une patrouille aérienne, car il empêchait les avions d'être isolés et facilement pris en embuscade (ou d'être méthodiquement détruits l'un après l'autre). Lorsque le combat s'engageait, les pilotes rompaient en général la formation et se focalisaient sur un fonctionnement par paires, avec un chef (leader) et un ailier (wingman) pour surveiller ses arrières. Cependant, une fois que le chaos à haute vitesse du combat aérien avait commencé, il était aisé pour les pilotes de perdre de vue leurs ailiers, c'est pourquoi ils combattaient souvent seuls.

Les scénarios morcellent les escadrilles adverses en un certain nombre « d'éléments » à des fins de déploiement. Le scénario joué indiquera le nombre minimum et maximum d'éléments dont vous disposerez, ainsi que le nombre minimum d'avions requis dans chaque élément. Il n'y a pas de taille maximale pour un élément. Répartissez les pilotes de vos escadrilles entre le nombre indiqué d'éléments avant de passer au déploiement pour le scénario.

Quand un élément est déployé, tous les avions qui le composent doivent être placés de sorte qu'ils pointent tous dans la même direction, et à moins de 3" d'au moins un autre avion de leur élément. Ceci doit être fait en complément à toute autre restriction indiquée par le scénario spécifique.

Une fois qu'un scénario commence, les avions ne sont aucunement contraints de rester proches de leurs camarades d'élément, bien qu'il puisse être judicieux de continuer l'usage de l'appui mutuel comme protection contre la poursuite.

COUVERTURE HAUTE



La « Couverture Haute » était un terme parfois utilisé par les aviateurs pour désigner les appareils « amis » demeurant initialement à l'écart du combat à une altitude plus élevée. Cette tactique avait été inventée durant la Première Guerre Mondiale et présentait de nombreux avantages. Les avions en couverture haute étaient bien placés pour intervenir en plongeant afin d'équilibrer les chances une fois l'ennemi engagé. Une arrivée au bon moment des éléments en couverture haute pouvait dévaster l'adversaire, ou leur présence pouvait même le convaincre de ne pas attaquer du tout.

Les éléments en couverture haute sont représentés en plaçant les avions qui les composent sur le bord de table (les remplacer par des marqueurs s'avèrera bien souvent pratique). Les avions en couverture haute comptent toujours comme Avantagés et ne peuvent pas être Surpassés ou être la cible de tirs tant qu'ils restent en couverture haute.

Les éléments en couverture haute effectuent leurs actions une fois que tous les autres avions ont accompli leurs activités, en commençant par l'élément en couverture haute le plus lent. Quand un élément en couverture haute entreprend une action, le joueur peut opter pour un des choix suivants :

- Déplacer l'élément le long du bord de table d'un maximum de 9", puis le garder en couverture haute pour le tour suivant.

Ou

- Déplacer tous les avions de cet élément de 1" sur la table depuis le point actuellement occupé par leur marqueur, pour qu'ils puissent se joindre au combat lors du tour suivant.

Scénario 0

Vol d'Intrusion

Les missions « d'intrus » (« intruder ») étaient des vols à haute vitesse, en général à haute altitude, effectués par un seul avion dans l'espace aérien ennemi. Ils étaient entrepris pour une grande variété d'objectifs : reconnaissance météorologique ou photographique, bombardement déstabilisant (« nuisance bombing »), raids éclairs (« hit and run »), ou même l'attaque d'avions adverses au-dessus de leurs propres aérodromes alors qu'ils décollaient ou atterrissaient. L'interception d'un vol d'intrusion incombait en général à un ou deux appareils qui avaient réussi à décoller en urgence suffisamment vite pour rattraper la menace en approche rapide.

ÉLÉMENTS

Chaque joueur peut déployer un maximum d'un seul élément.

L'élément doit se composer d'un ou deux avions de la même escadrille.

SÉQUENCE DE DÉPLOIEMENT

Le joueur ayant le moins d'avions se déploie en premier lors d'un vol d'intrusion. Si les effectifs sont égaux, chaque joueur effectue un jet de dé pour déterminer l'initiative. Celui qui obtient le score le plus bas ne déploie qu'un seul avion qui devient l'Intrus.

L'élément d'intrusion peut être déployé n'importe où dans une zone de la longueur du gabarit de mouvement à partir d'un bord de table. Le joueur en interception déploie ensuite son élément n'importe où dans une zone de la longueur du gabarit de mouvement à partir du bord de table opposé.

JOUEUR 1









JOUEUR 2



NIVEAU D'AVANTAGE DE DÉPART

Une fois que les deux joueurs ont déployé leurs éléments, ils lancent chacun un D6 pour chaque avion afin de déterminer son niveau d'avantage de départ.

Jet de D6*	Niveau d'Avantage
 	Avantagé
 	Neutre
 	Désavantagé

*Dans ce scénario, les éléments composés d'avions n'ayant pas le trait **excellente ascension** (great climb) souffrent d'une pénalité supplémentaire de -1 à leurs jets.

Règles Spéciales

RECO

Le joueur en intrusion peut opter pour l'utilisation d'un avion bimoteur comme intrus dans ce scénario. Il peut également choisir d'utiliser une variante de reconnaissance à grande vitesse spécialement allégée de n'importe quel type d'avion sélectionné. Ceci réduit la Puissance de Feu de l'avion à 0, mais ajoute +1'' (50mph) à sa Vitesse.

QUITTER LA ZONE DE COMBAT

Si un avion quitte la table, il quitte complètement le scénario et ne peut pas revenir. L'intrus peut remporter la victoire en quittant la table par le bord opposé à celui où il s'est déployé.

DURÉE DE LA PARTIE

Le scénario se poursuit jusqu'à ce que tous les avions d'un joueur Battaient en Retraite ou aient quitté la table.

VICTOIRE


Le joueur en intrusion gagne en faisant sortir son (ses) avion(s) par le bord de table opposé. Le joueur en interception gagne en empêchant cela. La victoire peut également être obtenue en repoussant les escadrilles adverses grâce aux avions abattus et à l'accumulation de jetons Boom.

Force Recommandée pour le Vol d'Intrusion :

Reconnaissance photo de la RAF au-dessus de la France, avril 1941.

Intrus : RAF

Une escadrille d'un élément comprenant :

1x Spitfire II modifié comme la variante détaillée ci-dessus (compte comme un Spitfire PR Mk IV) 

Carte de Trait : 1x Virage Serré

Cartes de Théâtre : Soutien Radar, Ciel Dégagé

Carte de Doctrine : Performance à Haute Altitude

Intercepteurs : Luftwaffe :

Une escadrille d'un élément comprenant :

2x Bf109E  & 

Cartes de Trait : 1x Excellente Ascension, 1x Formidable Piqué

Cartes de Théâtre : Soutien Radar, Forte Présence de Flak

Carte de Doctrine : Pilotes Aguerries



Scénario 1

Combat Tournoyant

Le « dogfight » ou « furball » est du jargon d'aviateur pour qualifier une bataille aérienne en cours, un combat tournoyant où les éléments manœuvrent déjà rapidement pour s'assurer une position avantageuse, plongeant alternativement au cœur et hors de l'action. Des engagements comme ceux-ci pouvaient se poursuivre et se rompre à nouveau en quelques minutes, alors que de vastes formations s'affrontaient sur des kilomètres d'espace vertical et horizontal

ÉLÉMENTS

Chaque joueur peut déployer un maximum de quatre éléments, et doit déployer un minimum de deux éléments. Chaque élément doit être composé de deux avions ou plus de la même escadrille

SÉQUENCE DE DÉPLOIEMENT



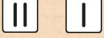
Le joueur ayant le plus d'avions commence le déploiement en déployant un élément. Si les effectifs sont égaux, chaque joueur effectue un jet de dé pour déterminer l'initiative. Celui qui obtient le score le plus bas déploie le premier élément.

Le premier élément peut être déployé n'importe où sur la table. Le joueur adverse déploie ensuite un de ses éléments, n'importe où à plus de 18" de tout avion ennemi.



Les joueurs poursuivent le placement alterné de leurs éléments, jusqu'à ce que tous les avions soient déployés.

NIVEAU D'AVANTAGE DE DÉPART

Une fois que tous les éléments sont positionnés, lancez un D6 pour chaque avion

Jet de D6*	Niveau d'Avantage
	Avantage
	Neutre
	Désavantage

QUITTER LA ZONE DE COMBAT

Si un avion quitte la table, il peut ré-entrer lors du tour suivant s'il réussit un test de Manœuvre ( + ). Redéployez l'avion n'importe où le long du bord de table par lequel il est sorti, puis lancez un dé pour voir s'il démarre en étant avantagé, neutre ou désavantagé. Si le test échoue, l'avion retourne à la base, et chaque avion perdu de cette façon inflige un jeton Boom à son escadrille.

DURÉE DE LA PARTIE

Le scénario se poursuit jusqu'à ce que tous les avions d'un joueur Battent en Retraite ou aient quitté la table.

VICTOIRE


La victoire est obtenue en repoussant les escadrilles adverses grâce aux avions abattus et à l'accumulation de jetons Boom


Force Recommandée pour le Combat Tournoyant :

Adler Tag (le Jour de l'Aigle), Bataille d'Angleterre, 13 août 1940.

RAF

1 escadrille de deux éléments comprenant :

Élément A : 2x Spitfire II 

Élément B : 2x Spitfire II 

Pioche d'Action de la RAF :


Cartes de Trait : 4x Virage Serré


Cartes de Théâtre : Soutien Radar, Avantage du Terrain

Carte de Doctrine : Tactiques Défensives

Luftwaffe :

1 escadrille de deux éléments comprenant :

Élément A : 2x Bf109E 

Élément B : 2x Bf109E 

Pioche d'Action de la Luftwaffe :

Cartes de Trait : 2x Formidable Piqué, 2x Excellente Ascension

Cartes de Théâtre : Adversaires Mal Entraînés, Ciel Dégagé

Carte de Doctrine : Évitement en Piqué

Scénario 2

Balayage







Durant un « balayage » (« fighter sweep »), des escadrilles de chasseurs coordonnaient leurs éléments pour fouiller l'espace aérien ennemi en quête de combat. Le but étant de « balayer » le ciel de toute opposition, les éléments proches convergeaient sur la position de tout contact établi, et tentaient d'entrer dans la mêlée avec un avantage d'altitude. Les « balayages » pouvaient rapidement s'intensifier, alors que de plus en plus de chasseurs des deux camps s'engageaient dans la bataille.

ÉLÉMENTS

Chaque joueur peut déployer un maximum de six éléments, et doit déployer un minimum de deux éléments. Chaque élément doit être composé de deux avions ou plus de la même escadrille

SÉQUENCE DE DÉPLOIEMENT

Une fois que les joueurs ont réparti leurs avions dans les éléments, ils lancent un D6* pour chaque élément.

Jet de D6*	Déploiement
 	Couverture Haute
 	Engagé (Lancez à nouveau le D6** : 1-3 = Neutre, 4-6 = Avantage)
 	Désavantagé

*Les éléments composés d'avions avec le trait performance à haute altitude appliquent un bonus de +1 à ce jet. Les éléments composés d'avions avec le trait piètre contrôle de qualité ou le trait mollasson subissent une pénalité de -1 à ce jet.

**Les éléments composés d'avions avec le trait excellente ascension appliquent un bonus de +1 à ce jet.

Les éléments désavantagés sont déployés en premier, en commençant par le plus lent. Ils sont placés par le joueur **adverse** n'importe où, à une distance supérieure à la longueur du gabarit de mouvement d'un bord de table, et à plus de 18" de tout avion ennemi. Dans les éléments désavantagés, tous les avions commencent la partie en étant Désavantagés.

Les éléments engagés sont déployés ensuite, en commençant par le plus lent. Ils sont déployés par le joueur qui les possède, n'importe où dans une zone de la longueur du gabarit de mouvement à partir d'un bord de table, et à plus de 18" de tout avion ennemi. Lorsqu'un élément est déployé, lancez un D6 pour chaque avion dans celui-ci. Sur un jet de 1-3, l'avion commence le scénario en étant Neutre, et sur un jet de 4-6, il commence en étant Avantage. Les avions avec le trait excellente ascension appliquent un bonus de +1 à ce jet. Les éléments en couverture haute sont déployés en dernier, et peuvent être placés n'importe où le long d'un bord de table. Si un joueur a tous ses éléments en couverture haute, un élément de son choix est rétrogradé au statut engagé, et déployé sur la table comme indiqué ci-dessus.

QUITTER LA ZONE DE COMBAT

Un avion qui quitte la table doit effectuer un test de Manœuvre (★ + 🌀). Si le test est réussi, l'avion ré-entre en couverture haute par le point où il est sorti. Si le test échoue, l'avion retourne à la base, et chaque avion perdu de cette façon inflige un jeton Boom à son escadrille

DURÉE DE LA PARTIE

Le scénario se poursuit jusqu'à ce que tous les avions d'un joueur Battent en Retraite ou aient quitté la table. Si jamais il ne reste à un joueur que des éléments en couverture haute, il doit impérativement en ramener un sur la table lors de son activation suivante, faute de quoi il perdra la partie par forfait.

VICTOIRE


La victoire est obtenue en repoussant les escadrilles adverses grâce aux avions abattus et à l'accumulation de jetons Boom.


Force Recommandée pour le Balayage :



The Hardest Day (le Jour le plus Dur), Bataille d'Angleterre, 18 août 1940.

RAF

1 escadrille de trois éléments comprenant :

Élément A : 2x Spitfire II 

Élément B : 2x Spitfire II 

Élément C : 2x Spitfire II  & 

Pioche d'Action de la RAF :

Cartes de Trait : 6x Virage Serré


Cartes de Théâtre : Soutien Radar, Avantage du Terrain


Carte de Doctrine : Tactiques Défensives



Carte de Capacité d'As : Réaction Fulgurante

Luftwaffe :

1 escadrille de trois éléments comprenant :

Élément A : 2x Bf109E 

Élément B : 2x Bf109E 

Élément C : 2x Bf109E  & 

Pioche d'Action de la Luftwaffe :

Cartes de Trait : 3x Formidable Piqué, 3x Excellente Ascension

Cartes de Théâtre : Adversaires Mal Entraînés, Ciel Dégagé

Carte de Doctrine : Évitement en Piqué

Carte de Capacité d'As : Précis



Scénario 3

Surpris !

Une autre tactique de la Première Guerre Mondiale qui se révéla tout aussi efficace durant la Seconde Guerre Mondiale était le « bounce » : une formation d'avions cherchait à grimper pour se positionner au-dessus d'ennemis qui ne se doutaient de rien, puis plongeait sur eux en surgissant du soleil. Ceci ôtait aux victimes toute chance de voir venir l'attaque, de telle sorte que leur premier avertissement arrivait sous la forme d'un déluge de balles et d'obus de canons.

ÉLÉMENTS

Chaque joueur peut déployer un maximum de deux éléments, et doit déployer un minimum d'un élément. Chaque élément doit être composé de deux avions ou plus de la même escadrille.

SÉQUENCE DE DÉPLOIEMENT

Le joueur avec le plus grand nombre d'avions dans sa force est désigné comme la cible du « bounce ». Si les effectifs sont égaux, alors chaque joueur effectue un jet de dé pour déterminer l'initiative. Celui qui obtient le score le plus bas se fait attaquer par surprise (« bounced »).

Le joueur ciblé par le « bounce » déploie son premier élément au centre de la table. Son second élément, s'il en a un, est placé par le joueur adverse en couverture haute n'importe où sur un bord de table. Puis le joueur exécutant le « bounce » déploie ses éléments de façon à ce qu'ils soient à plus de 18" de tout avion ennemi.

NIVEAU D'AVANTAGE DE DÉPART

Les avions ciblés par le « bounce » démarrent le scénario en étant Neutres. Les avions exécutant le « bounce » commencent en étant Avantagés

QUITTER LA ZONE DE COMBAT

Si un avion quitte la table, il quitte définitivement le scénario. Aucun jeton Boom n'est infligé pour un avion perdu de cette façon.

DURÉE DE LA PARTIE

Le scénario se poursuit jusqu'à ce que tous les avions d'un joueur Battent en Retraite ou aient quitté la table.

VICTOIRE


Le joueur exécutant le « bounce » remporte la victoire s'il abat un nombre d'avions ennemis supérieur au nombre de ses propres avions abattus. Le joueur ciblé par le « bounce » obtient la victoire s'il parvient à éviter une telle issue.



Force Recommandée pour « Surpris ! » :

Batailles au-dessus de la Manche, juillet-août 1940.

RAF

1 escadrille de deux éléments comprenant :

Élément A : 4x Spitfire II 

Élément B : 2x Spitfire II  & 

Pioche d'Action de la RAF :

Cartes de Trait : 6x Virage Serré


Cartes de Théâtre : Soutien Radar, Avantage du Terrain



Carte de Doctrine : Tactiques Défensives

Carte de Capacité d'As : Insaisissable

Luftwaffe :

1 escadrille de deux éléments comprenant :

Élément A : 2x Bf109E 

Élément B : 2x Bf109E  & 

Pioche d'Action de la Luftwaffe :

Cartes de Trait : 2x Formidable Piqué, 2x Excellente Ascension

Cartes de Théâtre : Adversaires Mal Entraînés, Ciel Dégagé

Carte de Doctrine : Évitement en Piqué

Carte de Capacité d'As : Dépassement

Scénario 4

Mission d'Escorte

Les chasseurs pouvaient dégager temporairement le ciel, mais les bombardiers devaient malgré tout réussir à passer pour larguer leur charge d'explosifs. Des escadrilles défensives surpassées en nombre apprirent rapidement à éviter de se mesurer aux chasseurs d'escorte ennemis pour se focaliser plutôt sur l'attaque des bombardiers à l'allure pesante

ÉLÉMENTS

Le joueur avec le plus grand nombre d'avions dans sa force est considéré comme le joueur en escorte. Si les effectifs sont égaux, chaque joueur effectue un jet de dé pour déterminer l'initiative. Celui qui obtient le score le plus bas est le joueur en escorte.

Le joueur en escorte déploie sa force en deux éléments de taille égale. Chaque élément doit être entièrement composé d'avions de la même escadrille. Un élément supplémentaire est également attribué au joueur en escorte, composé soit de 3 bombardiers allemands Dornier Do 17, soit de 3 bombardiers britanniques Blenheim IV.

Le joueur en interception peut déployer un maximum de trois éléments, et doit déployer un minimum d'un élément. Chaque élément doit être composé de deux avions ou plus de la même escadrille

SÉQUENCE DE DÉPLOIEMENT

Le joueur en escorte commence par choisir un bord de table et déploie l'élément de bombardiers à moins de 3'' de celui-ci. L'élément de bombardier doit être déployé au moins à 9'' des côtés de table.

Le premier élément d'escorte est déployé n'importe où à moins de 18'' du même bord de table. Si l'élément d'escorte est entièrement composé d'avions avec le trait Poches Profondes, il peut être déployé n'importe où sur la table. Le second élément d'escorte est placé par le joueur adverse en couverture haute n'importe où sur un des bords de table.

Le joueur en interception déploie ensuite ses éléments de telle sorte qu'ils soient à plus de 18'' de tout appareil ennemi.

NIVEAU D'AVANTAGE DE DÉPART







Le joueur en escorte peut choisir une des deux options suivantes

- Toutes les escortes commencent en étant Avantagées, et les bombardiers commencent en étant Désavantagés.
- Les bombardiers commencent en étant Avantagés, et toutes les escortes commencent en étant Désavantagées.

Lancez un D6 pour chaque avion en interception.

QUITTER LA ZONE DE COMBAT

Si un avion quitte la table, il quitte définitivement le scénario. Aucun jeton Boom n'est infligé pour un avion perdu de cette façon.

Jet de D6*	Niveau d'Avantage
 	Avantagé
 	Neutre
 	Désavantagé

Règles Spéciales

LES BOMBARDIERS

En raison de leur plus faible performance, diminuée par leur charge de bombes, et leur farouche détermination à atteindre la cible, les bombardiers ont les règles spéciales suivantes :

- Les bombardiers réduisent leur vitesse de 1'' (50mph).
- Les bombardiers ne peuvent pas virer.
- Les bombardiers ne peuvent pas consumer de l'Avantage.
- Les bombardiers ne peuvent pas grimper pour gagner de l'Avantage.
- Les bombardiers ne sont pas affectés par la Poursuite.

Ces règles s'appliquent uniquement aux bombardiers qui n'ont pas encore largué leurs bombes. Un bombardier peut larguer ses bombes au début de son activation et ignore alors ces règles spéciales durant le reste du scénario, mais ceci signifie qu'il ne compte plus pour remplir les conditions de victoire.

Notez que les règles normales de moral d'escadrille s'appliquent aux bombardiers, l'accumulation de jetons Boom peut donc toujours les disperser. Ceci signifie que se débarrasser de la charge de bombardiers menacés peut être un choix intelligent si cela permet d'empêcher leur destruction

ESCORTE EN COUVERTURE HAUTE

L'élément d'escorte en couverture haute ne peut pas se déplacer sur la table tant qu'un jeton Boom n'a pas été infligé à au moins un bombardier : ces chasseurs ont beaucoup d'autres bombardiers situés hors-table à couvrir, et ne seront disponibles que si la situation devient désespérée.

CARBURANT DE L'ESCORTE

Les chasseurs d'escorte doivent consommer considérablement plus de carburant pour rester avec les bombardiers jusqu'au contact. Toutes les escadrilles d'escorte (y compris celles avec des éléments en couverture haute) débutent le scénario avec un jeton Boom déjà infligé

QUITTER LA ZONE DE COMBAT

Si un bombardier quitte la table, il quitte définitivement le scénario. Aucun jeton Boom n'est infligé pour un avion perdu de cette façon.

Si un avion d'escorte ou d'interception quitte la table, il peut ré-entrer lors du tour suivant s'il réussit un test de Manœuvre (★ + 🌀). Redéployez l'avion en couverture haute n'importe où le long du bord par lequel il est sorti. Si le test échoue, l'avion retourne à la base, et chaque avion perdu de cette façon inflige un jeton Boom à son escadrille

DURÉE DE LA PARTIE

Le scénario se poursuit jusqu'à ce que tous les avions d'un joueur Battent en Retraite ou aient quitté la table.

VICTOIRE

Si la moitié des bombardiers ou plus parviennent à sortir de la table par le bord opposé avec leurs bombes toujours à bord, alors le joueur en escorte remporte la victoire. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur en interception.

Force Recommandée pour une Mission d'Escorte :

Biggin Hill, Bataille d'Angleterre, août 1940.

RAF

1 escadrille de trois éléments comprenant :

Élément A : 2x Spitfire II ✨

Élément B : 2x Spitfire II ✨

Élément C : 2x Spitfire II ✨ & ✨

Pioche d'Action de la RAF :

Cartes de Trait : 6x Virage Serré

Cartes de Théâtre : Soutien Radar, Avantage du Terrain

Carte de Doctrine : Déluge de Feu

Carte de Capacité d'As : Précis

Luftwaffe :

1 escadrille d'escorte de deux éléments comprenant :

Élément A : 2x Bf109E ✨ & ✨

Élément B : (Couverture Haute) : 4x Bf109E ✨

1 escadrille de bombardiers d'un élément comprenant :

Élément A : 3x Dornier Do 17 ✨

Pioche d'Action de la Luftwaffe :

Cartes de Trait : 3x Formidable Piqué, 3x Excellente Ascension

Cartes de Théâtre : Adversaires Mal Entraînés, Ciel Dégagé

Carte de Doctrine : Évitement en Piqué

Carte de Capacité d'As : Insaisissable





Utiliser les Gabarits de Bombardiers

Blood Red Skies est fourni avec trois gabarits à double-face représentant un Dornier Do 17 allemand d'un côté et de l'autre un Blenheim IV britannique. Lorsque vous jouez le scénario Mission d'Escorte, utilisez la face appropriée pour le bombardier, correspondant à la nation dont les forces sont en escorte. Ces bombardiers sont également fournis avec leurs cartes d'Avion respectives.

Le « nez » des gabarits de bombardiers est délibérément arrondi et a un rayon identique à celui d'un socle volant habituel. Il est également marqué d'une flèche qui indique l'orientation de l'avion.

Les gabarits de bombardiers fonctionnent de la même façon que n'importe quel autre avion et suivent toutes les règles pour les Avions Multimoteurs du Livret de Règles Avancées (page 10).

Le Blenheim IV et le Dornier Do 17 disposent de tourelles et de postes de tir couvrant un arc de tir de 360°, comme indiqué par leur stat de Puissance de Feu  sur leurs cartes d'Avions.

Notez que le Do 17 a également une tourelle arrière qui lui confère un bonus de +1 à  lorsqu'il tire dans son arc arrière.

DO17 Z-2

Multi engine bomber



1





0



5



Traits: Vulnérable
Multi Engine
Rear  +1

DO17 Z-2 Bombardier Multimoteur ; Traits : Vulnérable, Multimoteur, Arrière  +1

BLENHEIM IV

Multi engine bomber



1



1



5



Trait: Multi Engine

BLENHEIM IV - Bombardier Multimoteur ; Traits : Multimoteur

