

CONTENU

LA GUERRE AÉRIENNE AU 41ème MILLENAIRE.....	3	SCÉNARIOS	50
CE DONT VOUS AUREZ BESOIN.....	4	Combat tournoyant.....	53
LES BASES.....	7	Des bandits sur le fleuve	54
LISTES D'ESCADRON.....	10	Le traînard	55
LE TOUR DE JEU	13	Recherche et sauvetage.....	56
MOUVEMENT.....	15	Soulagement de la garnison	57
Séquence des phases de mouvement	15	Débarquement des troupes	58
Mettre les gaz	15	Mission de bombardement	59
La vitesse	15		
Déplacements et manœuvres	16	CAMPAGNES AERONAUTICA IMPERIALIS	60
Le bord de la zone d'engagement	17	Jeu de campagne	61
Ajuster l'altitude	18		
TIRER	20	LISTES D'ESCADRON	64
Séquence de la phase de tir.....	20	MARINE IMPÉRIALE	66
Tir air-air	21	Thunderbolt Fighter	67
Situation spéciale - Avantage.....	23	Thunderbolt Fury Fighter	68
Règles spéciales des armes.....	24	Bombardier Maraudeur	70
Tir air-sol	26	Marauder Destroyer	72
Tir sol-air	28	Batterie Hydra Flak	73
		Batterie de missiles Manticor	73
FIN DE PHASE	29	Commandant d'aviation Dagor-Jarni	74
Séquence de fin de phase	29	Capitaine d'aviation Gallus Barret	75
Décrochage.....	29		
Sortie de vrille	30	ORK AIR WAAAGH!	76
Poursuite.....	30	Dakkajet	77
FIN DE LA PARTIE.....	31	Fighta bommer	78
		Eavy Bommer	80
LA GUERRE AÉRIENNE AU DESSUS DU MONDE DE RYNN	32	Grot Bommer	82
		Plateforme Flak	83
		'Eavy Flak Kannon	83
		Da Black Barun	84
		Sky Boss Toofkraker	85
		RÉFÉRENCE RAPIDE	86

Produced by the Games Workshop Specialist Design Studio

Aeronautica Imperialis: Rynn's World Air War © Copyright Games Workshop Limited 2019. Aeronautica Imperialis, GW, Games Workshop, Citadel, Warhammer 40,000 and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental. British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library.

Games Workshop Web site: www.games-workshop.com

Forge World Web site: www.forgeworld.co.uk

LA GUERRE AÉRIENNE AU 41ème MILLENAIRE

C'est une époque consumée par la guerre. La galaxie brûle de bout en bout comme jamais auparavant, un conflit brutal engloutit une infinité de mondes. L'Imperium est assailli de tous côtés par des ennemis et des menaces. Les hordes d'orks grouillent en nombre inimaginable. Les traîtres assiègent les mondes de l'humanité de l'intérieur comme de l'extérieur. Des forces aussi anciennes que le temps se réveillent sur des planètes longtemps considérées comme mortes. De nouveaux ennemis bâtissent des empires qui empiètent sur les frontières de l'Imperium.

Dans tous les secteurs et sur tous les théâtres d'opération, les humains se battent avec acharnement pour survivre contre ces menaces indicibles. Des profondeurs froides de l'espace aux paysages embrasés des déserts irradiés, des cœurs étouffants des mondes ruche aux profondeurs obscures des mers chimiques, le vaste domaine de l'humanité n'est nulle part épargné. La guerre fait rage sans fin sur tous les fronts - c'est la seule constante de cette époque.

La guerre aérienne est un élément vital de toutes ces luttes, car lorsque la suprématie aérienne arrive, le contrôle des zones terrestres suit rapidement. C'est le dogme de la guerre aérienne, une doctrine que l'humanité considère comme sacrée. Une vérité transmise au cours des millénaires de guerre, mais malheureusement, cette vérité souvent mise à l'épreuve, c'est avérée insuffisante. La supériorité aérienne n'est souvent que fugace, le répit qu'elle apporte aux forces terrestres n'est que trop bref. Bien trop vite, l'ennemi rallie ses forces et la marée de la guerre l'emporte. La fortune de la victoire changeant perpétuellement de camp.

Dans tout le royaume du saint Empereur de l'humanité, des combats aériens désespérés ont lieu; des escadres de chasseurs et de bombardiers décollent et engagent les aéronefs adverses par vagues incessantes, ajoutant leur maigre force à celles qui les avaient précédés, espérant contre tout espoir, faire pencher la balance en leur faveur et gagner le minuscule avantage qui pourrait faire pencher la victoire. Des mondes riches tentaculaires aux mondes océaniques désolés, des mondes agricoles luxuriants aux géantes gazeuses sans vie, de vaillants pilotes cherchent à conquérir des zones de guerre que les forces terrestres ne pourraient jamais espérer revendiquer - des zones de guerre dans lesquelles la plupart des forces terrestres ne pourraient même jamais espérer survivre.

Des flottes d'aéronefs de combat colossales sont engagées dans la mêlée. Les vagues sans fin assombrissent le ciel, les débris de ceux qui les ont précédés jonchent le paysage en contrebas, avec un nombre toujours croissant d'engins détruits, encombrant le ciel de nuages de fumée épaisse et huileuse et de flammes vives. Les pertes sont inévitablement élevées. La guerre aérienne est rapide et meurtrière, la plus infime erreur de pilotage ou de calcul peut transformer un pilote et son avion en une carcasse fumante.

Aucune formation ne peut préparer un pilote débutant à la réalité de ce qui va arriver. Un pilote peut effectuer de nombreuses sorties et effectuer de nombreuses missions dans des cieux hostiles, mais jusqu'à ce qu'il soit confronté au combat, il ne comprend pas ce que signifie réellement une guerre aérienne. La vitesse vertigineuse et de l'assaut éprouve les sens à un niveau qui ne peut pas être expérimenté dans des conditions de test. Des légendes naissent ou disparaissent à la suite de décisions et d'actions prises en un instant. Par conséquent, le seul trait commun, le trait unificateur commun aux pilotes de toutes les races, est que leur première expérience d'action pourrait bien être la dernière.

Cependant, tous les pilotes ne sont pas confrontés à une fin rapide et foudroyante. Pour chaque escadron destiné à sombrer dans l'oubli, un ou deux pilotes surmonteront les dangers et apaiseront leurs craintes. Ces guerriers aériens naturels montrent une habileté presque surnaturelle, maîtrisant rapidement les subtiles nuances de leur art, capables de virer et de plonger hors des arcs de tir et des viseurs avec la grâce d'un danseur. Ils développent un sixième sens du danger et une faim croissante du frisson du meurtre. À chaque ennemi annihilé sans pitié, la réputation du pilote grandit et devient de plus en plus redoutable aux yeux de tous, jusqu'à ce qu'il devienne un As. De nombreux As prennent le commandement d'un escadron. Leur talent, leur expérience et leur audace inspirent de nouvelles vagues de pilotes à accomplir de plus en plus d'exploits, même s'ils continuent de se forger leur propre légende.

Des rivalités se développent entre les As ennemis engagés sur le même théâtre d'opérations, de longues parties du chat et de la souris se disputant dans une série de duels aériens et de combats rapprochés. Certains As considèrent leurs ennemis simplement comme des insectes à éradiquer. D'autres développent un respect sacré pour un ennemi honni, en venant même à ressentir un plaisir étrange à chaque nouvelle rencontre, désireux de mettre à l'épreuve leur courage face à un digne adversaire. Nombre de ces vendettas deviennent des légendes, racontées longtemps après la disparition des protagonistes suite à une fin inévitable, des histoires transmises aux prochaines générations de pilotes pour poursuivre la guerre et espérer devenir eux-mêmes de légendaires As.

CE DONT VOUS ALLEZ AVOIR BESOIN

[1] JETONS

Aeronautica Imperialis utilise plusieurs types de jetons. Ceux-ci sont utilisés pour garder une trace des dommages, indiquer la manœuvre qu'un aéronef a l'intention d'exécuter ou rappeler aux joueurs qu'un aéronef a décroché ou est engagé dans une vrille dangereuse. *

- a. Jetons de manœuvre (numérotés de 1 à 8)
- b. Décrochage/ calage
- c. vrille
- d. Points de structure
- e. Poursuite

[2] AÉRONEFS

Les parties d'Aeronautica Imperialis se jouent avec des forces composées de figurines Citadel finement détaillées.

[3] DE

Les dés sont utilisés tout au long du jeu pour déterminer l'efficacité du tir, effectuer des manœuvres dangereuses et bien plus encore.

[4] MANOEUVRES / FICHE DE REFERENCE

Une fiche de référence pratique indiquant les manœuvres que l'aéronef peut effectuer. *

[5] LIVRE DE RÈGLE

Ce livre contient les règles complètes. Toujours utile à garder à portée de main.

[6] ZONE D'ENGAGEMENT

Les parties d'Aeronautica Imperialis se jouent sur une grille d'hexs superposés sur une carte aérienne illustrant un monde déchiré par la guerre du 41ème millénaire. Des zones d'engagement dépliantes sont disponibles auprès de Games Workshop ou dans le coffret Wings of Vengeance.

RW4.1: Représentation graphique des jetons Aeronautica Imperialis
(extrait du manuel d'instruction 373 / wq, «Les rites de la guerre aérienne»)

SOCLE AERONAUTICA IMPERIALIS

i. Arc avant

Ce sont les 60 degrés directement à l'avant de la base de l'avion.

ii. Arc arrière

Ce sont les 60 degrés directement à l'arrière de la base de l'avion.

iii. Arcs latéraux

Ce sont les 120 degrés de chaque côté de la base de l'avion.

iv. Indicateur de vitesse

Utilisé pour noter la vitesse actuelle de l'avion.

v. Indicateur d'altitude

Utilisé pour noter l'altitude actuelle de l'avion.

RW5.1: Représentation graphique de la base Aeronautica Imperialis («Honorez le matériel dispensant la mort»)

* Les jetons et les cartes de référence à utiliser dans vos parties d'Aeronautica Imperialis peuvent être imprimés à partir du dos de ce livre, disponible dans le coffret Wings of Vengeance, et peuvent être téléchargés à partir de Warhammer-Community.com.

AERONAUTICA IMPERIALIS

Bienvenue dans Aeronautica Imperialis, le jeu de combat aérien du 41e millénaire: un âge sombre de l'humanité où l'Imperium se bat pour sa survie au sein d'une galaxie hostile. Aeronautica Imperialis permet aux joueurs de commander des escadrons d'avions dans des combats meurtriers, au milieu des nuages et des traînées de fumée alors que les chasseurs s'affrontent en combat aériens et que les vagues de bombardiers déclenchent les feux de l'enfer au-dessus des tempêtes de projectiles.

LES BASES

Ce livre détaille les règles de base du jeu - toutes les informations dont les joueurs ont besoin pour déplacer un avion et engager l'ennemi dans des combats aériens vicieux, ainsi que des informations détaillées sur les forces disponibles.

Le jeu a été conçu pour permettre aux joueurs d'opposer des escadrons d'un à douze appareils. Une partie impliquant un ou deux aéronefs de chaque côté ne prend qu'une demi-heure à jouer; une partie plus importante impliquant 12 aéronefs peut prendre deux à trois heures.

Les joueurs doivent noter qu'Aeronautica Imperialis est un jeu et non une simulation. En réalité, le combat aérien est incroyablement complexe et incroyablement technique. Le jeu représente cela de manière simplifiée, en utilisant des règles faciles à comprendre pour représenter des situations complexes. Il en résulte un jeu tactique qui récompensera l'audace et la capacité de planification, plutôt que de se perdre dans les détails.

Bien que ces règles couvrent l'ensemble des notions de base, des situations sur la table peuvent être source de confusion pour les joueurs. C'est la question «Que se passe-t-il si?», Lorsqu'une situation peu commune se rencontre. Aucune règle ne peut couvrir toutes les éventualités. Si les joueurs se retrouvent dans une impasse et si le livret de règles ne fournit pas de solution claire, n'oubliez pas que le plaisir de jouer doit primer, lancez un dé pour déterminer la solution, et laissez le jeu se poursuivre. En fin de compte, la seule règle qui compte vraiment est que les deux joueurs s'amuse.

Ceci étant dit, pilotes, préparez-vous au décollage!

PREMIERS PRINCIPES

Avant de regarder et d'approfondir les règles du jeu, il convient d'établir quelques principes et conventions de base à garder à l'esprit:

Mesurer les distances

Comme Aeronautica Imperialis se joue sur une grille d'hexs, la mesure de distances est une simple question de comptage d'hexs. Si un avion se déplace de quatre hexs, par exemple, il se déplacera de l'hex dans lequel il se trouve, à travers trois hexs et finira son mouvement dans le quatrième hex, se déplaçant ainsi de quatre hex.

Dé

Aeronautica Imperialis utilise des dés classiques à six faces, marqués de 1 à 6. Le jeu peut nécessiter un seul dé à lancer, auquel cas les règles diront «lancer un D6», tandis que «lancer deux D6» signifie lancer deux dés en même temps. Alternativement, le jeu peut nécessiter que plusieurs dés soient lancés et additionnés ensemble. Par exemple, "lancer 2D6" signifie lancer deux dés et additionner les résultats.

D3: Les règles peuvent également exiger qu'un D3 soit lancé, mais un dé à trois faces n'est pas nécessaire. Pour lancer un D3, lancez un D6 et divisez le résultat par deux, en arrondissant au nombre entier supérieur.

Modification des lancers: Parfois, les joueurs seront invités à modifier un jet de dés - par exemple, les règles peuvent indiquer de lancer un D6 + 1. Dans ce cas, ils lancent un D6 et ajoutent 1 au résultat. Si les règles indiquent au joueur de réduire de moitié un résultat (ou de le diviser de toute autre manière), les fractions sont arrondies, sauf indication contraire. Un jet de dé ne peut jamais être modifié à 0 ou moins, et tout jet naturel d'un 1 est toujours un échec, indépendamment des modificateurs.

Les cieux infinis

Le ciel est un espace ouvert et les avions ont beaucoup de marge de manœuvre. Dans Aeronautica Imperialis, aucun aéronef ne peut entrer en collision, même si un aéronef en mouvement traverse un hex occupé par un autre aéronef. Si un aéronef en mouvement est obligé de mettre fin à son mouvement dans un hex occupé, l'aéronef en mouvement continuera à se déplacer dans la même direction jusqu'à ce qu'il puisse être placé dans le premier hex inoccupé.

Reprise et changement d'avis

Il n'est pas rare au cours d'une partie qu'un joueur s'enflamme et annonce une action avant de changer d'avis immédiatement.. En règle générale, les joueurs doivent être tolérants vis-à-vis de leurs adversaires car ils le feront probablement eux-mêmes. Cependant, une fois que les dés sont lancés pour une raison quelconque, ou que les molettes de vitesse ou d'altitude sont ajustées, les joueurs doivent se conformer à leur décision; ils ne peuvent plus revenir en arrière et changer ce qui est arrivé avant le jet de dés ou le réglage!

Note du concepteur - Socle acrobatique

Parfois, il peut s'avérer impossible de placer deux figurines sans se gêner, voire se renverser! Dans ces cas, nous avons trouvé très utile d'utiliser un «socle acrobatique». C'est simplement une base vide qui peut être échangée avec l'une des figurines problématiques, marquant sa position correctement jusqu'à ce que l'une des figurines s'éloigne et que l'on puisse à nouveau être la remplacer par la figurine. Remarque: nous les appelons socles acrobatiques car c'est beaucoup plus amusant à dire que «socle de proximité»!

FORMER UN ESCADRON

Les joueurs créent un escadron d'aéronefs en utilisant la section Listes d'escadrons de ce livre, dans la limite de points convenue. Chaque avion a un coût en points et la plupart ont une liste d'armes supplémentaires qu'ils peuvent prendre pour un coût en points plus élevé. Un escadron peut contenir n'importe quelle combinaison d'aéronefs d'une seule liste d'escadrons, bien que de nombreux scénarios imposent des restrictions. Par exemple, certains scénarios limiteront l'escadron d'un joueur à une ou deux classes d'aéronefs, tandis que d'autres prévoient qu'un escadron contienne au moins un aéronef d'une classe donnée.

La valeur d'escadron d'un joueur peut être inférieure ou égale à 10 points au-dessous de la limite de points convenue, mais elle ne peut être supérieure à la limite de points convenue. Par exemple, si deux joueurs ont convenu d'une limite de 200 points, aucun joueur ne peut avoir une valeur d'escadron de 189 ou 201 points.

MANOEUVRES ET JETONS

Dans Aeronautica Imperialis, les aéronefs ont accès à un ensemble de manœuvre déterminé par leur valeur de maniabilité (expliquées à la page 16) et indiquées sur les cartes de référence. Il y a huit types de manœuvres, nommées en conséquence et numérotées de 1 à 8 pour faciliter l'utilisation, qui couvrent une gamme d'options allant des virages rapides simples aux glissades complexes et aux virages en décrochage, 1 étant la plus simple et 8 la plus complexe. Les manœuvres qu'un avion peut tenter sont dictées par ses caractéristiques de maniabilité.

Les jetons Manœuvres sont utilisés lors de la phase Choisir ses manœuvres de chaque tour. Une fois qu'un joueur a décidé de la manœuvre qu'un avion effectuera pendant le tour, un jeton de manœuvre indiquant le numéro de manœuvre est placé face cachée à côté du socle de la figurine sur la table.

CLASSE D'APPAREIL

Aeronautica Imperialis permet aux joueurs de combattre dans les cieux hostiles extraterrestres. Les figurines utilisées pour jouer à Aeronautica Imperialis représentent différents aéronefs du 41^e millénaire. Ceux-ci entrent dans les grandes catégories suivantes:

Eclaireurs

Il s'agit généralement d'aéronefs très petits et légers, dotés d'un minimum d'armes, s'ils en possèdent. Les éclaireurs peuvent être utilisés pour des missions de reconnaissance, pour observer des formations et des mouvements ennemis. Cette catégorie peut également inclure des aéronefs civils ou des navires de transport; transportant souvent des personnalités importantes et nécessitant une escorte par des chasseurs plus fortement armés.

Chasseurs

Petit avion rapide, très maniable et bien armé. Les chasseurs sont généralement utilisés pour le combat air-air, interceptant et attaquant d'autres aéronefs, mais beaucoup utilisent également leurs armes pour mitrailler les forces terrestres. Certains peuvent porter des bombes ou des roquettes sous leurs ailes pour accroître leur efficacité contre les cibles au sol.

Bombardiers

Avions plus gros et plus lourds. Bien qu'ils soient généralement moins maniables que les chasseurs ou les éclaireurs, les bombardiers peuvent subir plus de dégâts, porter de lourdes charges utiles de bombes et de roquettes et disposer de nombreuses armes défensives. Certains bombardiers sont spécialement conçus pour les attaques au sol à basse altitude ou pour des bombardements à haute altitude. Les gros navires avec des capacités de transport élevées sont qualifiés de bombardiers en raison des similitudes dans leur taille et leur maniabilité.

Défenses au sol

Ce ne sont pas réellement des avions (!), mais des armes fixes montées au sol capables d'attaquer des avions, tels que des missiles anti-aériens ou des batteries anti-aériennes. Capables de cibler les aéronefs ennemis en respectant les règles de tir sol-air, les défenses au sol peuvent à leur tour être attaquées et détruites par des aéronefs, comme toute cible au sol, en respectant les règles de tir air-sol.

Contrairement aux cibles au sol, qui sont souvent des objectifs à détruire ou à protéger selon le scénario joué, les défenses au sol sont achetées dans le cadre des forces d'un joueur, comme décrit précédemment.

Les règles se réfèrent à «aéronef» dans la plupart des cas et incluent généralement les éclaireurs, les chasseurs, les bombardiers et les défenses au sol. Lorsqu'une distinction est requise, les règles feront spécifiquement référence aux défenses au sol.

Les défenses au sol ne sont pas montées sur les socles d'Aeronautica Imperialis et n'occuperont donc généralement pas un hex complet. Ils sont toutefois considérés comme occupant pleinement l'hex dans lequel ils se trouvent en terme de portée, à la fois vers et depuis la défense au sol.

PREPARATION DU JEU

Aeronautica Imperialis peut être joué sur toute zone de jeu plate et de taille appropriée, marquée d'une grille d'hex de 2". C'est ce que l'on appelle la zone d'engagement. Le terrain est rarement visible dans les combats à haute altitude c'est pourquoi aucun terrain (colline etc) n'est requis. Un petit combat entre un ou deux avions par joueur peut être joué sur une petite surface de 18x18 hex. Plus la taille des escadrons utilisés augmente, plus la taille de la zone d'engagement devrait augmenter, la taille moyenne d'une zone d'engagement est de 24x24 hex, et les grandes batailles entre des escadrons de 10 avions et plus, ou des scénarios complexes comportant plusieurs objectifs au sol nécessitent une zone d'engagement de 48x24hex.

Note du concepteur - Zone d'engagement

Dans la plupart des wargames, la zone de jeu est généralement appelée «le champ de bataille».

Cependant, les batailles dans Aeronautica Imperialis se déroulent dans le ciel, et de tels termes terrestres ne semblaient pas appropriés. La «zone d'engagement» a un sens militaire convenable et on peut facilement imaginer que c'est le terme utilisé par un pilote de la marine impériale du 41e millénaire.

LISTES D'ESCADRONS

La section Listes d'escadrons de ce livre (voir page 65) présente les profils de tous les aéronefs actuellement disponibles dans Aeronautica Imperialis. Chaque profil contient les caractéristiques, les options d'armes et les règles spéciales pour chaque aéronef. Ceux-ci indiquent aux joueurs la rapidité, la manœuvrabilité et l'armement d'un avion, toutes les règles spéciales que lui-même ou ses armes peuvent avoir, ainsi que toutes les options d'armes alternatives disponibles.

PROFILS D'AÉRONEFS

Un profil d'aéronef est divisé en sections suivantes:

Nom [1]

Le nom par lequel les aéronefs de ce type sont généralement connus.

Classe [2]

C'est la classe de l'avion, c'est-à-dire Eclaireur, chasseur ou Bombardier.

Points [3]

Combien de points coûte l'aéronef, utilisé lors de la création d'une force, comme décrit à la page 65.

Règles spéciales [4]

Certains aéronefs bénéficient de règles spéciales. Certaines peuvent être spécifiques à cet aéronef et seront détaillées dans son profil. D'autres sont plus communes et seul le nom sera présent, la règle étant détaillée ailleurs dans ce livre.

Structure [5]

Nombre de dommages qu'un aéronef peut subir avant qu'il ne soit plus en état de voler et qu'il tombe vers le sol. Si un aéronef a subi un nombre de dommages égal ou supérieur à sa caractéristique de structure, il a été abattu comme décrit dans la section Tir (voir page 23). La caractéristique de structure d'un aéronef est réduite de 1 point pour chaque dommage subi par l'avion.

Accélération [6]

Cela permet à un avion d'accélérer ou de décélérer. Elle est utilisée au début du mouvement d'un aéronef pour augmenter ou diminuer sa vitesse avant d'effectuer des manœuvres.

Maniabilité [7]

Les aéronefs sont capables d'effectuer différentes manœuvres. Ceci dépend de leur taille, leur vitesse, leur aérodynamisme et divers autres facteurs. Cette caractéristique correspond une liste des manœuvres que l'avion peut effectuer. Par exemple, un thunderbolt impérial peut exécuter les manœuvres de 1 à 6, alors qu'un Marauder impérial ne peut effectuer que celles de 1 à 3. Dans certains cas, un aéronef peut effectuer des manœuvres plus sélectives, telles que 1, 3 et 5.

Vitesse Min [8]

La vitesse minimale à laquelle un avion peut voler. Un aéronef ne peut pas choisir de se déplacer à une vitesse inférieure à sa vitesse minimale sans décrocher et risquer de partir en vrille.

Vitesse maximale [9]

La vitesse maximale à laquelle un avion peut voler. Un aéronef ne peut pas choisir de dépasser sa vitesse maximale, et si jamais cela devait arriver, le moteur s'exposerait à un risque de panne important.

Altitude maximale [10]

Il s'agit de l'altitude maximale à laquelle un aéronef peut voler en toute sécurité. Si un avion dépasse son altitude maximale, il risque de décrocher et de partir en vrille. Notez que l'altitude minimale que tout aéronef peut utiliser en toute sécurité est l'altitude 1. C'est le cas de tous les aéronefs; il n'y a donc aucune caractéristique d'altitude minimale.

Maniabilité [11]

Cette caractéristique décrit à quel point un avion est facile à piloter. Un nombre peu élevé signifie que l'aéronef se comporte très bien, réagissant presque instantanément et, dans certains cas, se pilote presque tout seul! Un nombre élevé signifie que l'aéronef n'est pas très réactif et requiert un degré élevé de concentration ou de compétences. La maniabilité sert à déterminer la facilité avec laquelle un aéronef peut se remettre d'un décrochage ou se stabiliser suite à une vrille.

Transport [12]

Pour la plupart des aéronefs, cela sera indiqué par un «-», mais certains aéronefs de la classe Bombardier pouvant transporter une cargaison de troupes ou d'équipement de combat auront une caractéristique de transport numérique. Les règles relatives au largage de telles cargaisons sont abordées plus loin dans ce livre.

Carburant [13]

Pour la plupart des aéronefs, il s'agit d'un «-», mais certains, ceux qui transportent très peu de carburant, auront une valeur de carburant numérique. C'est le nombre de tours que l'avion peut effectuer, après quoi il est retiré du jeu. Par exemple, un avion avec une caractéristique de carburant de 2 pourra voler pendant deux tours avant de manquer de carburant et de s'écraser.

Armes

Cette section du profil d'un aéro-nef répertorie les armes dont il est muni en série et comprend les caractéristiques suivantes:

Armes [14]: Armes principales de la classe des aéronefs.

Arc de tir [15]: arc de tir (indiqué sur le socle de la figurine) dans lequel l'arme peut tirer.

Puissance de feu (FPR) [16]: Combien de D6 sont lancés pour toucher à courte, moyenne et longue portée.

Dégâts (DMG) [17]: Le score requis sur un D6 pour infliger des dégâts à la cible lors d'une touche et lui faire perdre un point Structure.

Munitions [18]: Cela indique le nombre de tirs qu'un aéro-nef peut faire avec une arme avant de manquer de munitions. Dans la plupart des cas, cela sera indiqué par UL (illimité), ce qui signifie que l'arme a des munitions illimitées. Lorsque cette valeur est indiquée sous forme numérique (1, 2 ou 3), ce nombre est réduit de 1 chaque fois que cette arme est tirée.

Spécial [19]: Toute règle spéciale supplémentaire de l'arme.

Armes supplémentaires

La plupart des avions peuvent prendre des armes supplémentaires. Celles-ci indiquent combien l'aéro-nef peut en sélectionner et combien de points elles coûtent chacune.

CARTES D'AÉRONEFS

Les cartes avion, disponibles séparément, comportent quatre autres sections dans lesquelles des cartes supplémentaires peuvent être placées, indiquant les améliorations dont l'aéro-nef est équipé. Ceux-ci sont:

Améliorations de l'aéro-nef [20]: si des améliorations ont été apportées à l'aéro-nef, vous pouvez les visualiser en plaçant ici la carte correspondante, fournissant une référence immédiate.

Pilote [21]: Certains suppléments contiendront des règles pour de nouveaux pilotes. Celles-ci peuvent être des compétences acquises pendant la campagne ou des As nommés pris en amélioration. Des cartes détaillant ces améliorations peuvent être placées ici.

Equipage [22]: Comme ci-dessus, certains suppléments contiendront des règles relatives à l'amélioration des équipages de certains aéronefs. Des cartes détaillant ces améliorations peuvent être placées ici pour rappel.

Armes supplémentaires [23]: Si un aéro-nef a été modernisé pour pouvoir emporter des armes supplémentaires, des cartes peuvent être placées ici, détaillant leur profil afin de faciliter leur consultation.

LES RÈGLES

Cette section couvre les règles de base nécessaires pour jouer une partie d'Aeronautica Imperialis. La séquence de tour est expliquée dans son intégralité, y compris le mouvement et le tir (que ce soit air-air, air-sol ou sol-air). De même que la phase de fin, au cours de laquelle les joueurs tentent de redémarrer des moteurs en panne et de stabiliser leurs appareils en vrille!

TOUR DE JEU

Au cours d'un combat aérien, une quantité considérable d'actions se produisent en très peu de temps. Les aéronefs montent et plongent, tournent pour éviter les tirs, virent de gauche à droite. Les armes s'illuminent, tirant en rafales alors que les avions ennemis traversent le réticule du pilote. Aeronautica Imperialis représente le va-et-vient du combat aérien en utilisant une séquence de tours dans laquelle les joueurs se relaient pour déplacer leurs avions et tirer avec leurs armes.

Un tour est divisé en phases. Chaque phase est complétée avant de passer à la phase suivante. Une fois que toutes les phases sont terminées, le tour se termine et un nouveau tour commence. Un tour se déroule comme suit:

RÉSUMÉ DU TOUR

Phase 1. Choisir les manœuvres: les deux joueurs choisissent une manœuvre pour chacun de leurs avions éligibles et placent les jetons Manœuvre en conséquence.

Phase 2. Initiative: Les deux joueurs lancent un D6. Le joueur avec le score le plus élevé gagne l'initiative ce tour-ci.

Phase 3. Poursuite: Les aéronefs qui se trouvent juste derrière un autre aéronef, comme déterminé dans la phase finale précédente, peuvent lui tirer dessus. Le joueur qui a gagné l'initiative choisit toujours un avion et tire le premier.

Phase 4. Mouvement: Le joueur ayant l'initiative décide qui commence, en choisissant de déplacer l'un de ses avions ou en faisant jouer son adversaire en premier. Les joueurs alternent ensuite en choisissant et en déplaçant un avion jusqu'à ce que tous les avions aient bougé.

Phase 5. Tir: Le joueur qui a bougé en premier tirera maintenant en premier, choisissant l'un de ses avions pour tirer sur l'ennemi. Les joueurs alternent ensuite en choisissant un avion et en tirant avec toutes les armes disponibles jusqu'à ce que tous les avions voulant le faire l'aient fait.

Phase 6. Fin de la phase: en commençant par le joueur ayant l'initiative, les deux joueurs déterminent si leurs avions qui ont décroché sont capables de récupérer, ou si un avion parti en vrille est capable de se stabiliser. La poursuite est également déterminée à ce moment là. S'il s'agit du dernier tour du jeu, déterminez les points de victoire.

Phase 1 - Choisir les manœuvres

Les deux joueurs planifient leur tour en décidant des manœuvres que leur avion éligible effectuera à partir des manœuvres disponibles. Les aéronefs en vrille ne sont pas éligibles pour se déplacer dans cette phase de mouvement et ne peuvent effectuer aucune manœuvre.

Une fois qu'une manœuvre a été choisie pour un avion, placez un jeton de manœuvre indiquant le nombre approprié face cachée à côté du socle de la figurine, en veillant à ne pas dévoiler la manœuvre à ce stade. Les joueurs doivent choisir une manœuvre pour chaque avion éligible de leur escadron et placer un jeton de manœuvre pour chacun. Quand une manœuvre comporte des options, (par exemple, si l'avion peut virer à gauche ou à droite, ou choisir parmi diverses positions une fois la manœuvre terminée), ceci n'est décidé qu'à la phase de mouvement.

Chaque avion a besoin d'une manœuvre pour chaque tour, à moins qu'il ne soit en vrille et qu'il ne puisse donc pas bouger. Toutefois, si, pour une raison quelconque, un aéronef est oublié, tout aéronef sans jeton Manœuvre vole droit devant lui à sa vitesse actuelle, sans changer de vitesse ou d'altitude.

Phase 2 - Initiative

Cette phase détermine quel joueur aura l'initiative pour ce tour. Chaque joueur lance un D6. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'initiative et, pour le reste de ce tour, il sera en mesure de tirer les premiers coups de feu, et choisira le camp qui doit se déplacer et tirer en premier. Ce qui peut être très important!

Si le résultat est une égalité, relancez les dés jusqu'à ce qu'un camp gagne l'initiative.

Notez qu'une fois les dés lancés pour l'initiative, les joueurs ne peuvent plus revenir en arrière et changer les manœuvres choisies lors de la phase précédente!

Phase 3 – Poursuite

En commençant par le joueur qui a remporté l'initiative, les joueurs peuvent choisir un avion en position d'avantage (voir page 30) pour tirer sur l'avion devant lui. Cette phase permet à un aéronef qui a manœuvré dans cette position de tirer parti de cet avantage avant que l'ennemi ne puisse s'éloigner et semer son poursuivant, offrant ainsi une phase de tir supplémentaire.

Ces tirs sont résolus comme les tirs air-air normaux et les munitions sont épuisées normalement (voir page 21). Les joueurs alternent en choisissant l'un de leurs avions en position d'avantage et en tirant avec lui jusqu'à ce que tous les avions en position d'avantage aient tiré. Si un joueur a plus d'aéronefs capables de tirer que l'autre durant cette phase, ses aéronefs restant tirent l'un après l'autre dans l'ordre de son choix une fois que son adversaire a tiré avec son dernier aéronef. Lorsque tous les aéronefs admissibles sur la table ont tiré, passez à la phase de mouvement.

Phase 4 - Mouvement

Le joueur ayant l'initiative décide quel joueur déplacera un avion en premier. Une fois qu'un avion a été choisi pour se déplacer, son jeton Manœuvre est retourné, révélant quelle manœuvre a été choisie. Une fois que le premier avion a été déplacé, le jeu passe à l'autre joueur qui choisira un avion, retournera son jeton Manœuvre, puis déplacera l'avion. La phase continue ainsi jusqu'à ce que tous les avions aient été déplacés. Si un joueur a plus d'aéronefs à déplacer que l'autre, ses appareils restants sont déplacés l'un après l'autre dans l'ordre de son choix une fois que son adversaire a déplacé son dernier appareil. Une fois que tous les avions éligibles sur la table ont été déplacés, passez à la phase de tir. La phase de mouvement est traitée plus en détail à la page 15.

Phase 5 - Tir

Le joueur qui a déplacé un avion en premier dans la phase de mouvement tirera également en premier avec l'un de ses avions dans la phase de tir.

Une fois que le tir avec le premier avion est complètement résolu, les joueurs alternent en choisissant des avions sous leur contrôle, tirant avec chacun d'entre eux jusqu'à ce que tous les avions éligibles aient tiré. Comme pour le mouvement, si un joueur a plus d'aéronefs avec lesquels tirer que l'autre, ces avions restants tireront l'un après l'autre dans l'ordre de son choix une fois que son adversaire aura tiré avec son dernier avion. Lorsque tous les aéronefs éligibles sur la table ont tiré, passez à la phase finale.

La phase de tir est décrite plus en détail aux pages 20-28.

Phase 6 - Phase finale

Au cours de la phase de fin, plusieurs actions sont résolues. Les joueurs déterminent si l'un de leurs avions qui a décroché pendant la phase de mouvement de ce tour peut reprendre le contrôle en évitant de partir en vrille. Tout avion parti en vrille au cours du tour précédent peut tenter de remédier à la situation avant qu'il ne s'écrase au sol. De plus, les deux joueurs déterminent si l'un de leurs avions est en position d'avantage et est capable de tirer pendant la phase de tir de poursuite du prochain tour.

Enfin, c'est le moment où les joueurs déterminent si l'une ou l'autre des parties est forcée de se désengager à cause des pertes subites. Alternativement, si c'est le dernier tour du jeu, les joueurs calculent les points de victoire et déterminent le vainqueur.

La phase finale est traitée plus en détail à la page 29.

MOUVEMENT

Pendant la phase de mouvement, les aéronefs manœuvrent pour mettre leur cible dans leur viseur - qu'il s'agisse de plonger à basse altitude pour effectuer des passes de mitraillage ou d'accélérer pour intercepter les bombardiers ennemis, il est essentiel de prévoir les mouvements de l'ennemi et de manœuvrer pour intercepter. C'est ce qui différencie un as d'un pilote ordinaire. La vitesse du combat aérien est telle que le pilote doit toujours chercher à attaquer là où la cible devrait être, plutôt que là où elle se trouve actuellement.

LES SEQUENCES DE LA PHASE DE MOUVEMENT

La phase de mouvement est divisée en une suite d'étapes. Chaque joueur doit exécuter l'intégralité de cette séquence lorsqu'il déplace l'un de ses avions, avant que la séquence de son adversaire ne commence. Si un joueur a plus d'aéronefs à déplacer que l'autre, ses appareils restants sont déplacés l'un après l'autre dans l'ordre de son choix une fois que son adversaire a déplacé son dernier appareil. Lorsque chaque avion sur la table a été déplacé, la phase de mouvement se termine.

Le joueur ayant l'initiative décidera quel joueur jouera en premier dans la phase de mouvement, en choisissant de déplacer l'un de ses propres avions ou en obligeant son adversaire à déplacer un avion en premier.

Chaque avion suit la même séquence:

1. Mettre les gaz: utilisez les caractéristiques de l'accélération pour régler la vitesse de l'avion pour ce virage. La vitesse détermine la distance que doit parcourir un aéronef. Si elle n'est pas gérée avec soin, il risque de ne pas exécuter une manœuvre en toute sécurité ou de quitter complètement la zone d'engagement.

2. Déplacement et manœuvre: déplacez l'avion à l'aide des diagrammes de Manœuvres (reportez-vous à la page 88) - la distance entre chaque étape de la manœuvre peut varier en fonction de la vitesse à laquelle l'avion se déplace.

3. Ajuster l'altitude: une fois que l'aéronef a terminé son mouvement, il peut ajuster son altitude pour représenter l'aéronef en train de monter ou de plonger au cours de ses manœuvres.

METTRE LES GAZ

Chaque avion a une valeur d'accélération; Cela permet à l'appareil d'accélérer ou de décélérer avant de se déplacer. La manette des gaz intervient au début de la phase de mouvement d'un avion. Un aéronef peut augmenter ou diminuer sa vitesse d'un montant inférieur ou égal à sa valeur d'accélérateur. Par exemple, un avion avec accélération 2 peut augmenter ou diminuer sa vitesse de 1 ou 2, mais pas de plus. Après avoir utilisé la manette des gaz, la vitesse d'un avion est définie pour le reste du tour, à moins que celui-ci monte ou plonge ultérieurement, ce qui modifiera à nouveau sa vitesse à la fin de la phase de mouvement (voir page 18). Un aéronef ne peut utiliser son accélération pour augmenter sa vitesse en toute sécurité au-dessus de sa vitesse maximale ou pour réduire sa vitesse en deçà de sa vitesse minimale. Un aéronef n'est pas obligé d'utiliser sa manette des gaz et peut choisir de maintenir sa vitesse actuelle, laquelle ne peut jamais être inférieure à sa vitesse minimale ni supérieure à sa vitesse maximale.

Certaines manœuvres nécessitent plus de vitesse, alors que monter ou plonger peut forcer un avion à passer brièvement au-dessus de sa vitesse maximale ou en dessous de sa vitesse minimale. Il est donc important de gérer avec soin la manette des gaz au début de chaque phase de mouvement pour éviter toute catastrophe ultérieure.

LA VITESSE

La vitesse d'un avion est enregistrée à l'aide de l'indicateur de vitesse situé sur le socle de la figurine, chaque incrément représentant 1 point de vitesse. Un avion doit se déplacer d'un hex sur la grille par point de vitesse. Il doit parcourir toute la distance correspondant à la vitesse indiquée (après l'accélération ou la décélération lors de la séquence mettre les gaz, comme décrit ci-dessus). Un avion ne peut pas se déplacer moins. Par exemple, un avion qui vole à la vitesse 6 doit se déplacer de six hexs au cours de son étape de mouvement et de manœuvre. Il ne peut pas bouger moins.

Vitesse minimale

Chaque avion a une valeur de vitesse minimale. Si un avion tombe en dessous de sa vitesse minimale pendant sa phase de mouvement (généralement à la suite d'une montée au cours d'une manœuvre mais parfois à la suite d'une règle spéciale), il décrochera (voir page 18) et risquera de partir en vrille (voir page 29).

Vitesse maximum

Chaque avion a une valeur de vitesse maximale qu'il ne peut pas dépasser en utilisant son accélération, mais qu'il peut dépasser brièvement à la suite d'un piqué. Si un avion termine son mouvement à une vitesse supérieure à sa vitesse maximale, il risque de se rompre (voir page 19).

Notez ici que dans les deux cas, vitesse minimale et vitesse maximale, l'erreur du joueur est un facteur acceptable, et si un joueur juge mal la vitesse d'un avion en ajustant la molette Vitesse au-dessus du maximum ou en dessous du minimum autorisé pour cet avion, il doit en assumer les conséquences. !

Vitesse 0 - En vol stationnaire

Certains avions ont une vitesse minimale de 0, ce qui signifie qu'ils peuvent se maintenir en position stationnaire. Un tel avion passera automatiquement en vol stationnaire si sa vitesse était réduite à 0 pour une raison quelconque. Si un avion avec une vitesse minimale de 0 souhaite s'arrêter, il doit réduire sa vitesse à 0 pendant la séquence mettre les gaz de la phase de mouvement; cela signifiera que l'aéronef est en vol stationnaire pendant l'étape de déplacement et de manœuvre de la phase de mouvement, quelles que soient les manœuvres choisies pendant la phase de choix des manœuvres. Mettez simplement le jeton Manœuvre et ne faite pas la manœuvre choisie.

À la vitesse 0, l'avion ne bouge pas et n'est pas obligé de choisir une manœuvre. Cependant, il peut faire face à n'importe quelle direction pendant l'étape Déplacement et Manœuvre de la phase de Mouvement.

Si un aéronef en vol stationnaire souhaite repartir, il doit avoir choisi une manœuvre lors de la phase de choix des manœuvres et doit ajuster sa vitesse lors de la séquence mettre les gaz de la phase de mouvement. Si aucune manœuvre n'a été choisie, un aéronef en vol stationnaire ne peut pas ajuster sa vitesse.

MOUVEMENT ET MANOEUVRE

Dans Aeronautica Imperialis, les aéronefs tournent, glissent et effectuent d'autres figures déterminées par les manœuvres. Il existe huit manœuvres de ce type, nommées en conséquence et numérotées de 1 à 8 par facilité, qui figurent sur les feuilles de référence de Manœuvres et à la page 88 de ce livre. Celles-ci couvrent un panel allant du très simple au très complexe, 1 étant le plus simple et 8 le plus complexe.

Les manœuvres qu'un avion peut tenter sont dictées par sa caractéristique des manœuvres.

Comme décrit précédemment, au début de chaque tour, au cours de la phase Choisir les manœuvres, les joueurs choisissent quelle manœuvre doit utiliser chaque aéronef qu'ils contrôlent pour effectuer une manœuvre parmi celles disponibles. Un jeton Manœuvre indiquant le numéro de la manœuvre choisie pour l'avion est placé face cachée, à côté ou sur le socle de la figurine, pendant la phase Choisir les manœuvres.

Au cours de l'étape Déplacement et manœuvre de la phase de mouvement, lorsque l'avion est choisi pour se déplacer, ce jeton est retourné, révélant ainsi la manœuvre planifiée de l'appareil. Celle-ci est ensuite effectuée comme décrit ci-dessous:

1. Choisissez la direction: plusieurs manœuvres montrent l'avion se déplaçant vers sa gauche ou sa droite depuis sa position de départ. Le joueur le contrôlant est libre de choisir la direction dans laquelle l'aéronef se déplacera. Si la manœuvre choisie indique uniquement que l'aéronef avance de sa position de départ, il doit avancer.

2. Déplacement: une fois que la direction dans laquelle l'avion se déplace est déterminée, le joueur actif est libre de choisir le nombre de points de vitesse que l'aéronef utilisera pour se déplacer dans cette direction avant la partie Manœuvre du mouvement. Chaque point de vitesse est égal à un hex. L'aéronef n'est pas obligé d'utiliser tous ses points de vitesse pour se déplacer entre sa position de départ et l'hex dans lequel il effectue une manœuvre, mais il doit se déplacer d'au moins un hex. Les points de vitesse non dépensés doivent être utilisés une fois la manœuvre terminée (voir 5. Mouvement restant ci-contre).

3. Manœuvre: une fois qu'un aéronef s'est déplacé d'au moins un hexagone de sa position de départ, le joueur actif peut être amené à changer d'orientation, effectuant ainsi une manœuvre. Certaines manœuvres permettent à l'aéronef de choisir une orientation à ce moment-là, indiquées par plusieurs flèches, mais d'autres manœuvres ne donnent pas le choix, n'indiquant qu'une seule flèche. L'aéronef doit tourner de sorte que son arc avant soit face à la direction indiquée par l'une de ces flèches.

4. Répéter: certaines des manœuvres consistent en deux étapes de mouvement et de manœuvre. Si l'une de ces opérations est en cours, l'aéronef répète ce processus en se déplaçant d'au moins un hexagone avant sa première manœuvre, puis en se déplaçant d'au moins un hexagone supplémentaire avant de poursuivre sa manœuvre vers son orientation finale.

Par exemple, un avion voyageant à la vitesse 3 exécute Manœuvre 7, consistant en deux mouvements et orientations avant que sa position finale soit choisie. À partir de sa position de départ, il utilise 1 point de vitesse pour se déplacer d'un hexagone en avant et à gauche. Il effectue ensuite une manœuvre, en tournant à gauche et utilise deux points de vitesse pour se déplacer de deux hexs avant de choisir son orientation finale, complétant ainsi la manœuvre.

RW17.1: manœuvre « bank ».

RW17.2: Représentation graphique d'une manœuvre de virage (approuvée pour les zones de guerre 198ZZ-885K)

5. Mouvement restant: Si un avion n'a pas bougé d'un nombre d'hexs égal à sa vitesse actuelle, il doit maintenant le faire. Par exemple, si, dans l'exemple précédent, l'aéronef volait à la vitesse 4, il aurait effectué sa manœuvre comme décrit, mais serait alors obligé d'avancer d'un hex supplémentaire pour utiliser le mouvement restant.

Si, pour une raison quelconque, un aéronef ne peut pas terminer la manœuvre, par exemple, s'il n'a pas suffisamment accélérer et se déplace trop lentement, il décrochera.

6. Hexs occupés: si un aéronef en mouvement termine son mouvement dans un hex occupé par un autre aéronef, l'avion en mouvement continuera à se déplacer dans la même direction jusqu'à atteindre le premier hex inoccupé. Si un aéronef termine son mouvement dans un hex occupé par une défense terrestre, une cible au sol ou tout autre élément rendant difficile l'implantation du socle de l'avion, l'élément au sol peut être temporairement écarté et remplacé une fois l'avion déplacé. Si une défense au sol est appelée à tirer alors que son hexagone est occupé par un aéronef, elle peut toujours le faire normalement même si la figurine a été temporairement écartée.

LE BORD DE LA ZONE D'ENGAGEMENT

Si le mouvement d'un aéronef l'amène au-delà du bord de la zone d'engagement ou dans un hexagone incomplet à la limite de la zone d'engagement, il se désengage immédiatement et ne peut pas revenir en jeu. Cela peut se produire de plusieurs manières:

Désengagement accidentel

Il peut arriver qu'un aéronef dépasse la zone d'engagement au cours d'une manœuvre. Le plus souvent, cela se produit accidentellement pendant la phase de mouvement, à la suite d'un mouvement à une vitesse trop élevée, ou lorsqu'un joueur appréhende mal une manœuvre. Si un avion franchit le bord de la zone d'engagement ou se trouve dans un hex incomplet à la limite de la zone d'engagement pendant une phase de mouvement autre que la phase de désengagement (voir page 31), cet aéronef est considéré comme ayant été désengagé accidentellement lors du calcul du nombre de points de victoire.

Désengagement volontaire

Les joueurs peuvent manœuvrer volontairement un avion hors de la zone d'engagement pendant la phase de désengagement (voir page 31) afin de refuser à son adversaire des points de victoire pour un avion endommagé. Si un aéronef franchit le bord de la zone d'engagement dans d'autres circonstances, il est considéré comme ayant été désengagé accidentellement.

Notez que dans de futurs suppléments, certains scénarios peuvent permettre à un aéronef qui a rempli un objectif de scénario de se désengager volontairement à tout moment, pas seulement pendant la phase de désengagement.

AJUSTER L'ALTITUDE

L'altitude représente la hauteur à laquelle un avion se trouve au-dessus du sol. Comme pour la vitesse, l'altitude est enregistrée à l'aide du cadran Altitude de la figurine située sur le socle. 0 correspond au niveau du sol, seul un avion ayant atterri peut se trouver en toute sécurité à l'altitude 0. Si un avion tombe à l'altitude 0 à la suite d'un virage ou à la suite d'un piqué mal calculé, il risque de s'écraser (voir ci-dessous). Sinon, un aéronef peut voler à une altitude comprise entre 1 et 5 (1 étant l'altitude minimale pour tous les aéronefs), telle que déterminée par sa caractéristique Altitude maximale. L'altitude est importante car un avion doit être à une altitude similaire à celle d'un avion ennemi pour pouvoir lui tirer dessus au cours de la phase de tir et, comme indiqué, déterminer si un avion risque le crash suite à une vrille.

Les aéronefs peuvent ajuster leur altitude en fonction de leur vitesse actuelle après avoir terminé une manœuvre et un mouvement. Les aéronefs peuvent tenter de dépasser brièvement leur altitude maximale, ou même de monter au-delà de l'altitude 5, mais ils ne peuvent pas rester à cette altitude et risquent de décrocher et de partir en vrille. Cela est extrêmement dangereux, mais il peut s'avérer utile de prendre des risques pour éviter les tirs ennemis.

Note du concepteur - Altitude

Les chiffres représentant Altitude sont quelque peu abstraits. 1 peut être égal à 100 mètres ou à 1 kilomètre, cela n'a pas vraiment d'importance, bien que certains joueurs puissent s'accorder sur ce que représentent les chiffres. Cela peut ajouter considérablement à l'expérience narrative d'une partie d'Aeronautica Imperialis.

Monter

Monter après avoir effectué une manœuvre ralenti l'avion. Ceci est représenté dans le jeu comme suit: Si, à la fin de la phase de déplacement et de manœuvre, un avion monte pour augmenter son altitude, sa vitesse sera réduite de 1. Réglez le cadran Vitesse sur le socle de la figurine en conséquence.

Plus un avion vole rapidement, plus il est capable de monter vite. Ceci est représenté comme suit:

Vitesse 1-4: Un avion peut augmenter son altitude de 1.

Vitesse 5-9: Un avion peut augmenter son altitude de 1 ou 2.

Décrochage

Si un aéronef tente de monter au-dessus de sa caractéristique d'altitude maximale, supérieure à 5, ou si sa tentative d'ascension a pour effet de réduire sa vitesse au-dessous de sa caractéristique de vitesse minimale, pour quelque raison que ce soit, y compris une erreur du joueur, il décrochera et risquerait de partir en vrille (voir page 29). Un jeton Décrochage est placé à côté de la figurine sur la table pour rappeler à la phase de fin, que l'aéronef doit tenter de se stabiliser, sinon il partira en vrille.

Notez que les avions avec une caractéristique de vitesse minimale égale à 0 sont capables de vol stationnaire (voir page 16), et ne peuvent donc pas décrocher et ne risquent pas de partir en vrille. Au lieu de cela, ils vont simplement rester à leur altitude maximale jusqu'au prochain tour. Cependant, il faut également noter que les avions avec une vitesse minimale de 0 ne peuvent pas décrocher pour éviter les tirs ennemis!

Plonger

Plonger après avoir effectué une manœuvre a pour effet d'augmenter la vitesse d'un aéronef et peut lui permettre brièvement de dépasser sa vitesse maximale. Ceci est représenté dans le jeu comme suit:

Si, à la fin de la phase de déplacement et de manœuvre, un avion plonge pour diminuer son altitude, sa vitesse sera augmentée de 1. Réglez le cadran Vitesse sur la base du modèle en conséquence.

Plus un avion vole rapidement, plus il est capable de plonger vite. Ceci est représenté comme suit:

Vitesse 1-4: Un avion peut diminuer son altitude de 1.

Vitesse 5-9: Un avion peut diminuer son altitude de 1 ou 2.

Crash

Si une tentative de piqué réduit l'altitude de l'avion à 0 pour une raison quelconque, y compris une erreur de joueur, il risque de s'écraser au sol et d'être détruit. Lancez un D6. Sur un 3+, le pilote est capable de récupérer en toute sécurité. Sur 1 ou 2, cependant, le pilote est incapable de redresser et l'appareil s'écrase au sol. Tous les points restants de la structure sont perdus et l'avion est immédiatement retiré du jeu.

Si l'aéronef évite le crash, il restera à l'altitude 1 avec une vitesse accrue par le piqué, comme décrit ci-dessus. Si cela augmente la vitesse de l'appareil au-dessus de sa vitesse maximale, il risque toujours de se disloquer.

Dislocation

Si un avion en piqué dépasse sa caractéristique de vitesse maximale pour une raison quelconque, y compris une erreur du joueur, il risque de se rompre. Lancez un D6. Sur un 3+, l'aéronef est capable de supporter les contraintes de vitesse élevée et le pilote est capable de récupérer en toute sécurité. Sur 1 ou 2, toutefois, l'avion subit une défaillance catastrophique et subit immédiatement des dommages (voir page 23).

Si la rupture est évitée ou si l'aéronef a encore des points de structure, l'altitude de l'aéronef est réduite en plongée comme décrit précédemment, à une altitude minimale de 1, et le cadran de vitesse reste à la vitesse maximale de l'avion.

Note du concepteur - décrochage et vrille

Les jetons Décrochage et vrille sont inclus pour aider à indiquer clairement qu'un aéronef a décroché ou est en train de chuter vers le sol. Cependant, une caractéristique des figurines que nous avons beaucoup utilisé lors des tests du jeu est qu'ils tournent et pivotent sur leurs socles. Les joueurs peuvent souhaiter faire la même chose que nous; en pointant le nez d'un avion vers le haut lorsqu'il est en décrochage ou vers le bas lorsqu'il est en vrille. Cela augmente vraiment l'attrait visuel du jeu!

MANOEUVRES SPÉCIALES

Tout aéronef peut tenter d'effectuer les manœuvres spéciales suivantes au cours de la phase de mouvement, à condition que les critères suivants soient respectés:

ATTERRISSAGE

Tout avion peut atterrir pendant une partie d'Aeronautica Imperialis. Bien que ce soit très risqué de le faire alors qu'on est sous le feu ennemi, les avions de transport peuvent être obligés de se poser sur une zone d'atterrissage afin de pouvoir débarquer des troupes, comme demandé dans certains scénarios.

Pour atterrir, l'aéronef doit choisir la manœuvre 1 pendant la phase de choix des manœuvres, doit être à l'altitude 1 et doit se déplacer à sa vitesse minimale après l'étape du choix de la vitesse de la phase de mouvement. Si ces critères sont réunis, l'avion peut atterrir à la fin de son mouvement lorsque celui-ci est choisi au cours des étapes Déplacement et Manœuvre de la phase de mouvement. Réduisez son altitude et sa vitesse à 0. Les aéronefs au sol ne peuvent tirer avec aucune arme pendant la phase de tir. Lors de leurs atterrissages, les aéronefs sont vulnérables aux tirs air-sol comme s'il s'agissait de systèmes de défense au sol.

MOUVEMENT AU SOL

Lors de l'atterrissage, un aéronef peut rouler pour se déplacer vers une meilleure position ou pour se déplacer vers une zone d'atterrissage. Un avion qui circule se déplace à la vitesse 1 et peut changer d'orientation librement avant et après le déplacement.

DÉCOLLER

Pour décoller, un avion au sol avec une altitude et une vitesse réglées sur 0 doit choisir la manœuvre 1 pendant la phase de choix des manœuvres. Lorsque cette manœuvre est sélectionnée pendant l'étape Déplacement et Manœuvre de la phase de mouvement, il règle sa vitesse sur sa caractéristique de vitesse minimale avant de terminer son mouvement et de régler son altitude sur 1.

L'avion ne peut pas tirer pendant la phase de tir du tour lors duquel il a décollé, mais peut le faire lors des tours suivants. Dans les tours suivants, l'avion respecte toutes les règles normales.

TIR

Pendant la phase de tir, les aéronefs utilisent leurs armes sur leurs cibles. Des canons et des mitrailleuses lourdes illuminent les cieux, des roquettes et des missiles sillonnent le ciel, des bombes sont larguées et des tirs de DCA remplissent l'espace aérien de barrages meurtriers, dans le but de descendre les avions ennemis.

LA SEQUENCE DE PHASE DE TIR

Le joueur qui s'est déplacé en premier dans la phase de mouvement choisit un avion et tire en premier dans la phase de tir. La phase de tir est divisée en une suite d'étapes. Chaque joueur doit suivre ces étapes pour chaque avion de son escadron.

Une fois que le tir du premier avion est complètement résolu, les joueurs alternent ensuite en choisissant les aéronefs qu'ils contrôlent, tirant avec chacun d'entre eux jusqu'à ce que tous les aéronefs éligibles aient tiré. Comme pour le mouvement, si un joueur a plus d'aéronefs pouvant tirer que l'autre, ces avions restants tireront l'un après l'autre dans l'ordre de son choix une fois que son adversaire aura fait tirer avec son dernier avion.

Tous les aéronefs suivent la même séquence lors du tir:

1. Ciblage: les joueurs sélectionnent les cibles sur lesquelles l'aéronef veut tirer et déterminent s'ils le peuvent, en vérifiant les arcs et la portée du tir.

2. Puissance de feu: les joueurs déterminent combien de dés de puissance de feu sont lancés et le seuil requis à atteindre sur chaque dé, puis lancent pour toucher la cible.

3. Munitions: si l'arme a une caractéristique de munitions de 1, 2 ou 3, réduisez la caractéristique de munitions de 1 chaque fois que l'arme est utilisée.

4. Dégâts: Si des tirs ont touché grâce aux dés de puissance de feu, ces dés sont lancés à nouveau comme des dés de dégâts pour déterminer si la cible subit des dommages qui lui feront perdre des points de structure.

TIR AIR-AIR

Le tir air-air correspond à un aéronef qui tire sur un autre aéronef. En d'autres termes, le tireur et la cible sont en vol, volant à une altitude supérieure ou égale à 1. Il s'agit de loin de la forme de tir la plus répandue dans Aeronautica Imperialis. Les règles suivantes s'appliquent non seulement pendant la phase de tir, mais également pendant la phase de poursuite (voir page 13) et doivent être suivies lors des deux phases.

CIBLAGE

Pour qu'un aéronef ennemi soit pris pour cible, il doit répondre à certains critères: il doit se situer dans l'arc de tir de l'arme et à portée de l'avion qui tire. Si la cible se trouve à une altitude différente de l'avion qui tire, elle peut être ciblée mais il sera plus difficile ou impossible de la toucher. Les avions qui ont décroché ou qui sont en vrille peuvent également être ciblés, mais ils seront également plus difficiles, voire impossibles, à toucher.

Arcs de tir

Les armes des aéronefs ne peuvent cibler et tirer sur les aéronefs ennemis qui se trouvent dans leur arc de tir. Chaque entrée d'aéronef dans la section Listes d'escadron détaille les arcs de tir des différentes armes d'un aéronef. Pour faciliter le jeu, les arcs de tir sont marqués sur le socle de l'avion. Il est important de noter que les arcs de tir sont toujours déterminés par la position du socle de l'avion plutôt que par la position de la figurine, car il est possible de les tourner selon un angle différent de leurs socles.

Un avion ne peut cibler qu'un seul avion ennemi dans chaque arc de tir, même s'il y a plusieurs avions ennemis dans le même arc de tir. En d'autres termes, les aéronefs possédant plusieurs armes qui tirent dans le même arc de tir doivent tirer avec toutes leurs armes sur la même cible.

Si un avion a des armes qui ont différents arcs de tir, il peut cibler un avion ennemi dans chaque arc de tir dans lequel il peut tirer- lui permettant de cibler plusieurs avions ennemis - à condition que chaque cible se trouve dans un arc de feu différent. Par exemple, un bombardier Marauder de la marine impériale a une tourelle arrière ainsi qu'un canon laser orienté vers l'avant, il peut donc tirer sur un avion ennemi dans son arc de tir avant et un avion ennemi dans son arc de tir arrière.

Il se peut qu'un avion se trouve simultanément dans au moins deux arcs de tir d'un aéronef ennemi, l'hex qu'il occupe étant recoupé par la ligne séparant les différents arcs de tir de l'appareil en question. Dans ce cas, si l'avion qui tire a des armes qui font face à ces deux arcs de tir, ils peuvent tous viser le même avion ennemi.

Les arcs de tir sont les suivants (voir le schéma à la page 5):

- **Avant:** il s'agit des 60 degrés directement à avant du socle de l'avion.
- **Arrière:** il s'agit des 60 degrés directement à l'arrière du socle de l'avion.
- **Côté gauche:** il s'agit des 120 degrés à gauche du socle de l'avion (dans de rares cas, il peut être divisé en deux parties: gauche - avant et gauche - arrière).
- **Côté droit:** il s'agit des 120 degrés à droite du socle de l'avion (dans de rares cas, il peut être divisé en deux parties: droite - avant et droite - arrière).
- **360 degrés:** certaines armes peuvent tirer à 360 degrés, autrement dit, dans tous les arcs de tir. Notez cependant que ces armes seront toujours limitées au tir vers le haut ou le bas (comme suit).
- **Haut:** signifie que cette arme ne peut viser que les aéronefs se trouvant à la même altitude ou au-dessus de celui-ci.
- **Bas:** signifie que cette arme ne peut viser que les aéronefs dont le niveau d'altitude est identique ou inférieur à celui-ci.

Directement au-dessus

Il est important de noter, lors de la détermination des arcs de tir, qu'il peut parfois arriver qu'un aéronef occupe le même hexagone qu'une défense terrestre ou une cible au sol. Lorsque cela se produit, on dit que l'aéronef est directement au-dessus de sa cible. Lorsqu'un aéronef se trouve directement au-dessus d'une cible au sol, il est toujours considéré comme se trouvant dans l'arc de tir de la défense. De même, lorsqu'un aéronef se trouve directement au-dessus d'une défense terrestre ou d'une cible au sol, celles-ci sont considérées comme situées dans l'arc de tir arrière de l'avion.

Portée

En plus d'être dans l'arc de tir de l'arme, la cible doit également être à portée. Il existe trois distances de portée pour toutes les armes: courte, moyenne et longue portée. La distance entre un avion et sa cible est toujours mesurée en comptant les hexs de l'arc de tir de l'arme utilisée pour l'attaque, jusqu'à l'hex dans lequel se trouve la cible.

Les portées sont:

1-4 hexs courte portée
5-7 hexs portée moyenne
8-10 hexs Longue portée

Toutes les armes ne peuvent pas tirer à toutes les distances, certaines ne peuvent tirer qu'à courte ou moyenne portée, par exemple, tandis que d'autres, comme les missiles anti-aériens, ne peuvent être utilisées qu'à longue portée. Ces informations sont fournies dans les listes d'escadron (voir page 65).

PUISSANCE DE FEU

Toutes les armes ont une caractéristique de puissance de feu pour les trois portées décrites précédemment, détaillées dans leur description dans les listes d'escadron. Le premier chiffre correspond à la puissance de feu d'une arme à courte portée, le deuxième à la puissance de feu de l'arme à moyenne portée et le troisième à sa puissance de feu à longue portée.

La caractéristique de puissance de feu d'une arme est le nombre de D6 à lancer pour cette arme lorsqu'il tire à cette distance. Ces D6 sont appelés dés de puissance de feu.

Par exemple, les quadruples shootas d'un Dakkajet ork ont une caractéristique de puissance de feu de 8-4-0, ce qui signifie qu'à courte portée, huit D6 sont lancés lors du tir, à moyenne portée, quatre D6, et à longue portée, aucun dé.

Certaines armes sont plus efficaces à longue portée. Cela peut être dû à diverses raisons, qu'il s'agisse de système d'acquisition de cibles. Un point de convergence des systèmes d'armes, ce qui signifie qu'elles deviennent plus efficaces de loin que de près, ou de la manœuvrabilité d'un aéronef lui permettant de rester verrouillé sur la cible.

Lancer de dé pour toucher

Pour déterminer si une arme de tir touche sa cible, lancez les dés de Puissance de feu. Le jet D6 requis pour toucher une cible avec un tir air-air est toujours égal à 5+.

Les modificateurs suivants peuvent également s'appliquer au jet de dés:

- -1 au jet de dés si la cible a un jeton décrochage ou vrille.
 - -1 au lancer de dés par niveau de différence d'altitude entre l'avion qui tire et sa cible.
- Notez que, les modificateurs ci-dessus étant cumulatifs, un aéronef ne peut normalement pas cibler un autre aéronef situé à au moins deux niveaux d'altitude.

Note du concepteur - Décrochage

Il peut sembler contre-intuitif pour de nombreux joueurs de pousser un avion au-dessus de son altitude maximale ou de le ralentir en dessous de sa vitesse minimale, ce qui provoquerait le décrochage du moteur et le risque de partir en vrille, mais pour certains avions et à certaines altitudes, cela peut être la meilleure option pour éviter les tirs ennemis. L'arrêt soudain du mouvement vers l'avant peut dérouter même les systèmes de ciblage les plus sophistiqués, et un pilote peut décider de caler son moteur et de s'appuyer sur les caractéristiques de maniabilité de l'aéronef pour sortir d'une vrille si ses précédentes manœuvres ne réussissent pas à le sortir de la ligne de mire de son poursuivant!

MUNITIONS

Chaque fois qu'un aéronef tire avec une arme, les munitions sont utilisées, même si l'arme s'avère être hors de portée lorsque la portée est mesurée. Son fonctionnement dépend de la caractéristique Munition de l'arme elle-même. Les armes avec une caractéristique de munition UL (illimitée) ne peuvent pas manquer de munitions. Les armes avec une caractéristique de munition de 1, 2 ou 3 réduisent la valeur à chaque fois qu'elles sont tirées. Lorsque la caractéristique Munition d'une telle arme est réduite à 0, l'arme ne peut plus être utilisée. Par exemple, une arme avec Munition 1 ne peut être utilisée qu'une seule fois, car elle est immédiatement réduite à Munition 0, tandis qu'une arme avec Munition 3 peut être utilisée trois fois avant d'être réduite à 0.

DOMMAGE

Les coups réussis n'infligent pas nécessairement de dégâts; De nombreux coups vont simplement traverser le cadre d'un avion sans toucher quelque chose de vital. Tous les dés de puissance de feu qui touchent doivent être lancés à nouveau, cette fois en tant que dés de dégâts. Chaque arme possède une caractéristique de dégâts présentée comme le score requis sur les dés de dégâts pour causer des dommages. Par exemple, une arme avec une caractéristique de dégâts de 4+ causera des dégâts sur tous les dés de dégâts qui donnent un 4 ou plus. Les armes plus grosses et plus puissantes sont plus susceptibles de causer des dommages que les armes plus petites.

Chaque jet de dé de dégâts réussi cause un dommage à la cible et réduit ses points de structure en conséquence. Lorsqu'un avion a 0 point de structure restant, il est abattu et s'écrase. Retirer l'avion du jeu.

SITUATION SPÉCIALE - Poursuite

Le terme "poursuite" est le terme utilisé pour décrire la situation d'un avion se trouvant directement derrière un avion ennemi. C'est une très bonne position pour un avion, tout d'abord parce que la majorité des avions n'ont pas d'armes qui couvrent leur arc de tir arrière ne peuvent ainsi pas riposter. Deuxièmement, parce qu'un pilote est capable de suivre facilement l'avion adverse depuis cette position, ce qui lui permet d'utiliser une énorme puissance de feu en très peu de temps. Ceci est représenté dans le jeu par la phase Tir de poursuite. Le fait qu'un aéronef soit dans cette position ou non est déterminé en phase finale (voir page 30), ceci est indépendant de la phase de mouvement ou de tir. Si, au cours de la phase finale, un aéronef est en position d'avantage, il aura une chance supplémentaire de tirer sur l'aéronef devant lui pendant la phase de poursuite suivante, avant que l'aéronef pourchassé n'ait la possibilité de tenter une manœuvre évasive.

Notez, cependant, qu'un avion qui est en vrille ne peut pas être poursuivi.

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES

Certaines armes ont des règles spéciales, énumérées avec leurs autres caractéristiques dans la section Listes d'escadrons. Les armes peuvent avoir une ou plusieurs règles spéciales, combinées ou non. Cette liste de règles spéciales sur les armes n'est nullement exhaustive, de nouvelles règles spéciales sur les armes pourront être ajoutées dans les prochains suppléments.

Les règles spéciales des armes sont les suivantes:

Dégâts supplémentaires (X+)

Certaines armes sont si puissantes qu'elles peuvent causer plus de dégâts que la plupart des autres armes. Si une arme a la règle spéciale «Dégâts supplémentaires», elle sera également précédée d'un numéro entre parenthèses, par exemple «Dégâts supplémentaires» (5+). Ce sera toujours un nombre supérieur à la caractéristique de dégâts de l'arme.

Lorsque vous lancez les dés de Dégâts, tous les jets égaux ou supérieurs au nombre de Dégâts supplémentaires provoquent la perte de 2 points de structure à la cible plutôt que le point de structure habituel.

Par exemple, un canon laser a une caractéristique de dégâts égale à 2+ et à la règle spéciale de dommages supplémentaires (6+). Lorsque vous lancez les dés, un canon laser fait perdre 1 point de structure sur les jets de 2 ou plus, mais si l'un des dés donne un 6, il fera perdre 2 points de structure au lieu d'un seul.

Mitrailage

Certaines armes sont installées dans la queue des aéronefs, ce qui leur permet de riposter contre les aéronefs ennemis qui se sont positionnés en tir de poursuite, ce qui leur offre une possibilité de contre-offensive vers ces appareils. Une fois par tour, lorsqu'un avion ennemi lui tire dessus lors de la phase de poursuite, un avion peut immédiatement riposter avec toutes les armes dotées de cette règle spéciale. Ceci est résolu comme un tir aérien normal et peut être fait même si l'aéronef est détruit, car on peut supposer que le mitrailleur de queue et l'aéronef ennemi tirent simultanément.

Attaque au sol

Certaines armes sont conçues dans le seul but de détruire des cibles au sol, telles que la plupart des bombes et certains missiles. La règle spéciale Armes avec attaque au sol ne peut être utilisée contre des cibles au sol que pendant un tir de bombardement (voir page 27). Une cible au sol peut être un avion au sol, une défense terrestre ou tout objectif au sol décrit dans un scénario. Ils ne peuvent jamais être utilisés pour cibler quoi que ce soit à une altitude supérieure ou égale à 1.

Attaque aérienne

Certaines armes ne sont conçues que pour être utilisées contre des cibles aériennes, telles que certains missiles et la majorité des armes de défense sol-air. Les armes avec la règle spéciale Attaque aérienne ne peuvent être utilisées que contre des cibles à une altitude supérieure ou égale à 1; ils ne peuvent jamais être utilisés pour cibler quoi que ce soit à l'altitude 0 et ne peuvent pas être utilisés pour effectuer un mitraillage à basse altitude (voir page 26).

Tir sol-air

Les armes avec cette règle spéciale ne peuvent être utilisées qu'à une altitude de 0 et ne peuvent cibler qu'un aéronef à une altitude de 1 ou plus. Ils ne peuvent pas être utilisés pour cibler quoi que ce soit à l'altitude 0 (voir page 28).

Altitude effective (X)

Cette règle spéciale n'est présente que conjointement avec la règle de tir sol-air (voir ci-dessus).

Le nombre entre parenthèses après le nom de la règle représente le niveau d'altitude le plus élevé auquel ces armes sont précises. Si un avion se déplace à une altitude supérieure au nombre indiqué, le risque de toucher est réduit (voir page 28).

Armes Autonomes

Ce sont des missiles ou des bombes guidées autonomes, capables de contrôler leur propre trajectoire de vol vers une cible. Ils sont déployés/tirés depuis un avion pendant la phase de tir, lorsqu'ils sont «tirés». Lors du tir, placez une figurine représentant l'arme autonome dans un hexagone immédiatement adjacent à l'un des arcs de tir répertoriés, comme indiqué sur le schéma. Une fois tirée, une arme autonome peut choisir son orientation, comme indiqué par les flèches dans le diagramme ci-dessous. L'aéronef qui tire peut placer un maximum de deux armes autonomes de cette manière au cours d'une seule phase de tir. Le tir d'une arme autonome ne nécessite pas de cible.

Une fois déployée, l'arme autonome se déplace en ligne droite jusqu'à six hexs. À partir du prochain tour, l'arme autonome parcourra D3 + 3 hexs dans la même direction à la fin de chaque phase de mouvement, après que tous les autres aéronefs se soient déplacés. Pendant ce mouvement, l'arme autonome peut tourner une fois vers la gauche ou la droite, comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Si l'arme autonome dépasse le bord de la zone d'engagement, elle est retirée du jeu.

RW25.1: Représentation graphique du déploiement d'une arme autonome (tiré de la classification: guide des tactiques perfides de Xenos)

RW25.2: Représentation graphique du déplacement d'une arme autonome (tiré de la classification: guide des tactiques perfides de Xenos)

Si à la fin d'une phase de tir, l'arme autonome occupe un hexagone adjacent à un autre avion, lancez un D6. Si le résultat est égal ou supérieur à 2, l'arme autonome a touché l'avion. Lancez un dé de dégâts contre l'avion touché, comme décrit à la page 23, après quoi l'arme autonome est retirée du jeu. Si le résultat de ce jet est égal à 1, l'arme autonome manque et continuera à voler au prochain tour. Notez que les armes autonomes peuvent monter et plonger extrêmement rapidement. Par conséquent, les armes autonomes ignorent l'altitude des autres aéronefs lorsqu'ils effectuent ce jet de dé.

TIR AIR-SOL

Cette section couvre les aéronefs qui ciblent tout ce qui est au sol. Cela peut être n'importe quoi à l'altitude 0, que ce soit des défenses au sol telles que des canons antiaériens ou des positions anti-aériennes, des cibles au sol telles que des bunkers, des véhicules ou des bâtiments ennemis, ou tout autre avion au sol, etc.

Attaques au sol

Un avion peut effectuer deux types d'attaques au sol: un mitraillage ou un bombardement. En règle générale, la plupart des aéronefs peuvent effectuer un mitraillage au sol à condition que leurs armes ne soient pas soumises à la règle spéciale attaque aérienne, tandis que seuls ceux équipés d'armes dotées de la règle spéciale attaque au sol peuvent effectuer des bombardements. Il existe quelques rares exceptions à cela, qui seront détaillées dans la section Listes d'escadrons.

Les cibles à une altitude de 0 sont attaquées comme des cibles aériennes, à la différence près que les aéronefs équipés d'armes dotées de la règle spéciale Attaque au sol peuvent effectuer un bombardement tout en visant simultanément un autre aéronef. Cela signifie, par exemple, qu'un Maraudeur de la marine impériale armé de bombes sous sa voilure peut tirer sur un autre avion, comme décrit à la page 21, tout en effectuant un bombardement contre des cibles de niveau 0. Un avion effectuant un mitraillage au sol, cependant, concentre toute son attention sur une cible au sol et ne peut pas cibler d'autres aéronefs dans un arc de tir différent avec d'autres armes au cours de la même phase de tir. Le tir air-sol suit la même séquence que celle décrite pour le tir air-air (voir page 21), avec les exceptions suivantes:

MITRAILLAGE

Un mitraillage est un terme donné pour une attaque à basse altitude faite par un avion contre des cibles au sol, généralement par des éclaireurs ou des chasseurs, mais parfois par des bombardiers.

Les arcs et la portée des tirs air-sol sont déterminés pendant la phase de tir, conformément aux règles normales décrites aux pages 21-22 pour les tirs air-air. Pour effectuer un mitraillage, un avion doit voler à une altitude de 1. Les aéronefs situés à une altitude supérieure ou égale à 2 ne peuvent pas exécuter de mitraillage.

Toucher

Pour toucher une cible à l'altitude 0 au cours d'un mitraillage, lancez un nombre de dés de puissance de feu égal à la caractéristique de puissance de feu de l'arme utilisée, comme décrit à la page 22.

Le jet de dé D6 requis pour atteindre une cible d'altitude 0 au cours d'un mitraillage est égal à 5+.

Domage

Pour chaque touche, lancez les dégâts comme décrit à la page 23, en utilisant la caractéristique de dégâts de l'arme et les règles spéciales applicables (dégâts supplémentaires, par exemple).

Comme décrit précédemment, chaque jet de dé de dégâts réussi fait perdre 1 point de structure à la cible. Réduite à 0, la cible est détruite.

BOMBARDEMENT

Le bombardement est une attaque utilisée pour saturer la zone ciblée avec des bombes ou des missiles. Seuls les aéronefs munis d'armes dotées de la règle spéciale «Attaque au sol» peuvent effectuer un bombardement.

Les arcs et les portées tir pour des tirs air-sol sont déterminés pendant la phase de tir en utilisant les règles normales décrites aux pages 21-22 pour les tirs air-air.

Toucher

Contrairement aux tirs air-air ou aux manœuvres d'attaque, l'efficacité des armes dotées de la règle spéciale d'attaque au sol lorsqu'elle est utilisée pour effectuer un bombardement varie en fonction de l'altitude à laquelle l'avion se déplace.

Pour toucher une cible à l'altitude 0 au cours d'un bombardement, lancez un nombre de dés de puissance de feu égal à la caractéristique de puissance de feu de l'arme utilisée, comme décrit à la page 22.

Le jet de dé D6 requis pour atteindre une cible d'altitude 0 pendant un tir de bombardement est de 5+.

Les modificateurs suivants peuvent également s'appliquer au jet de dés:

- +1 au lancer de dés s'il n'y a qu'un seul niveau de différence d'altitude entre l'avion qui tire et sa cible.
- -1 au jet de dés s'il y a trois niveaux de différence d'altitude entre l'avion qui tire et sa cible.
- -2 au jet de dés s'il y a au moins quatre niveaux de différence d'altitude entre l'avion qui tire et sa cible.

Bombe non guidée

Bien sûr, larguer des bombes depuis une altitude élevée n'est pas une science exacte et la destruction causée par de lourdes bombes est rarement confinée à une seule cible. Après avoir obtenu au moins un résultat positif, lancez un D6 pour toute autre cible potentielle située dans un hex adjacent à la cible d'un bombardement à l'altitude 0, qu'il s'agisse d'un ami ou d'un ennemi, d'un système de défense sol-air ou d'un avion au sol. Sur un résultat de 4+, ils sont également touchés et pris dans la tempête de feu et d'éclats d'obus. Lancez un jet de dé de dommage pour les cibles touchées de cette manière en utilisant les caractéristiques de dégâts de l'arme utilisée.

Dommage

Pour chaque touche, lancez les dégâts comme décrit à la page 23, en utilisant la caractéristique de dégâts de l'arme et les règles spéciales applicables (dégâts supplémentaires, par exemple).

Comme décrit précédemment, chaque jet de dé de dégâts réussi provoque la perte d'un point de structure de la cible. Une fois réduite à 0, la cible est détruite.

TIR SOL-AIR

Cela couvre les défenses terrestres tirant sur les avions ennemis avec n'importe quelle arme. Le tir sol-air est souvent connu sous le nom de tir anti-aérien, AA ou FLAK. Les objectifs au sol dans les scénarios sont souvent défendus par de puissantes défenses terrestres capables de couvrir l'espace aérien, et la plupart des races du 41ème millénaire disposent d'un arsenal varié pour répondre à ce besoin.

Un joueur peut choisir une défense au sol pour utiliser une arme sol-air sous son contrôle, comme s'il s'agissait d'un aéronef faisant partie de son escadron. Par conséquent, la défense au sol peut être choisie à tout moment pendant la phase de tir.

Le tir sol-air suit la même séquence d'étapes que celle décrite pour le tir air-air (voir page 21), avec les exceptions suivantes:

CIBLAGE

Toute arme avec la règle spéciale sol-air peut cibler un seul avion ennemi pendant la phase de tir, à condition que celui-ci se trouve à portée de l'arme.

Toutes les armes sol-air ont un arc de tir circulaire.

Toucher

Toutes les armes sol-air ont une caractéristique de puissance de feu comme toute autre arme, détaillant le nombre de dés de puissance de feu lancés à courte, moyenne et longue portée, comme décrit à la page 22.

Le jet de D6 requis pour toucher avec une arme sol-air est de 5+.

Les modificateurs suivants peuvent également s'appliquer au jet de dés:

- -1 au jet de dés si la cible a un jeton décrochage ou vrille.
- -1 au lancer de dés par niveau d'altitude, si cible est au-dessus de l'altitude effective (X) de l'arme de tir.

Domage

Pour chaque touche, lancez les dégâts comme décrit à la page 23, en utilisant la caractéristique de dégâts de l'arme et les règles spéciales applicables (dégâts supplémentaires, par exemple).

Comme décrit précédemment, chaque jet de dé de dégâts réussi fait perdre 1 point de structure à la cible. Réduite à 0, la cible est détruite.

PHASE FINALE

Dans la phase finale, les joueurs déterminent si certains ou tous les aéronefs de l'un ou l'autre côté doivent se désengager, car il est très rare qu'un combat aérien dure jusqu'à ce que tous les aéronefs aient été abattus. Normalement, un camp subissant de lourdes pertes, manquant de carburant ou de munitions et sera obligé de se replier pour éviter une débâcle.

Pour les aéronefs toujours au combat, la phase finale est le moment où les joueurs tentent d'éviter un désastre imminent, qu'il s'agisse de faire redémarrer un moteur en panne ou de sortir un avion de vrille.

LA SEQUENCE DE LA PHASE FINALE

La phase finale est divisée en une séquence d'étapes. Les deux joueurs, à commencer par le joueur qui a l'initiative, effectuent chaque étape de cette séquence pour l'ensemble de leurs avions, avant de passer à l'étape suivante de la séquence.

1. Avion décroché: les joueurs tentent de redresser tout avion ayant décroché pendant ce tour. S'ils ne peuvent pas, l'avion part en vrille.

2. Récupération d'une vrille: Si un avion est parti en vrille lors d'un tour précédent, les joueurs tentent de reprendre le contrôle avant que l'avion ne s'écrase au sol.

3. Détermination de la poursuite: les joueurs déterminent si l'un de leurs aéronefs est en position de tirer sur un aéronef ennemi lors de la phase de poursuite du tour suivant.

Fin de la partie

S'il s'agit de la phase finale du dernier tour ou s'il ne reste qu'un aéronef dans la zone d'engagement, la partie se termine et les joueurs déterminent les conditions de victoire.

Une fois la séquence de fin terminée, le tour suivant commence sauf si, bien entendu, la partie est terminée.

AÉRONEFS EN DECROCHAGE

Si, pour une raison quelconque, un avion possède un jeton Décrochage, le joueur contrôlant peut tenter de le redresser avant qu'il ne parte en vrille.

Pour redresser un avion possédant un jeton Décrochage, lancez un D6 et comparez le résultat à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef. Si le résultat est égal ou supérieur à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef, l'aéronef est sorti du décrochage. La vitesse de l'avion est réduite de 1 pour l'ascension comme décrit à la page 18, au minimum de la caractéristique de vitesse minimale de l'avion, et le cadran Altitude est réglé sur l'altitude maximale de l'avion. Dans les tours suivants, l'avion respecte toutes les règles normales.

Si le résultat du lancer est inférieur à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef, l'aéronef ne récupère pas et part en vrille. Un jeton de vrille est placé à côté de la figurine sur la table et au prochain tour, il sera considéré en vrille. Le joueur ne peut pas tenter de rattraper la vrille avant la fin de la prochaine phase.

SORTIR D'UNE VRILLE

Les joueurs essaient maintenant de redresser les avions qui sont partis en vrille lors d'un tour précédent (pas les avions qui viennent juste de partir en vrille pendant cette phase de fin).

En vol, un avion ne peut rien faire d'autre; il ne peut pas effectuer de manœuvres et ne peut pas tirer, il tombe tout simplement vers le sol, réduisant son altitude de 1 en phase finale après une tentative de récupération, si elle échoue.

Pour redresser un avion avec un jeton vrille, lancez un D6 et comparez le résultat à la caractéristique de maniabilité de l'avion. Si le résultat est égal ou supérieur à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef, l'aéronef s'est sortie de la vrille. Le cadran de vitesse de l'avion est réglé sur sa caractéristique de vitesse maximale et son orientation est déterminée de manière aléatoire. Pour ce faire, numérotez les côtés du socle de l'avion et lancez un D6. L'aéronef est ensuite tourné jusqu'à ce que son arc avant se trouve face à la direction indiquée par le résultat du lancer. Dans les tours suivants, l'avion respecte toutes les règles normales.

Toutefois, si le résultat du lancer est inférieur à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef, l'aéronef ne récupère pas et continue sa chute, réduisant immédiatement son Altitude de 1. Si le cadran Altitude de l'aéronef est réduit à 0, il se disloque au sol. Tous les points restants de la structure sont perdus et l'avion est immédiatement retiré du jeu. Sinon, l'aéronef pourra à nouveau tenter de sortie de vrille lors de la phase finale suivante.

POURSUITE

Au cours de la dernière étape de la phase finale, les joueurs déterminent si l'un de leurs aéronefs est en position de tirer parti de la phase de tir en position de poursuite du prochain tour.

Pour se trouver dans une position de poursuite, l'avion doit avoir sa cible dans son arc avant tout en se trouvant lui-même entièrement dans l'arc arrière de la cible, se trouver à courte ou moyenne portée de sa cible et à la même altitude ou à un niveau d'altitude au-dessus ou en dessous. Si tous ces critères sont remplis, l'aéronef en position d'avantage peut alors tirer sur l'aéronef adverse pendant la phase de tir en position d'avantage au prochain tour (voir page 13).

Les joueurs peuvent souhaiter placer un jeton avantage à côté de l'avion ayant un avantage pour rappeler qu'il peut tirer pendant la phase de tir au départ suivant du tour suivant.

RW30.1: Technique d'approche approuvée, Formation des pilotes de la marine impériale. ("Béni soit le faiseur de veuves")

RW30.1: Technique d'approche approuvée, Formation des pilotes de la marine impériale. « Béni soit le faiseur de veuves »

FIN DE LA PARTIE

Il existe plusieurs façons de déterminer si la partie se termine et plusieurs façons de déterminer le gagnant une fois la partie terminée. Il faut procéder comme suit:

LIMITE DE CARBURANT

Les combats aériens durent rarement pendant de longues périodes en raison des capacités d'emport en munitions des aéronefs et de la rapidité avec laquelle ils dépensent leurs réserves de carburant lorsqu'ils sont poussés à la limite de leurs performances. Par conséquent, le tour 12 de jeu est toujours le dernier tour, quelles que soient les autres considérations détaillées ci-dessous, c'est le moment les deux camps doivent se désengager. La limite de carburant ne fera jamais durer une partie plus de 12 tours, mais risque de mettre fin à une partie plus tôt. À la fin du tour 12, les points de victoire sont calculés comme décrit ci-dessous.

DERNIER AVION VOLANT

S'il arrivait qu'un seul joueur ait encore un avion dans la zone d'engagement pour quelque raison que ce soit, la partie se termine automatiquement. Les points de victoire sont calculés comme décrit ci-dessous.

PERTES INSURMONTABLES

Si une force se trouve réduite à 25% de ses points de départ ou moins, en arrondissant les fractions à l'inférieure, un seul tour supplémentaire peut être joué, quel que soit le nombre de tours joués. C'est ce qu'on appelle le tour de désengagement.

Tour de désengagement

Pendant le tour de désengagement, les deux joueurs tentent d'atteindre les objectifs de mission possibles décrits dans le scénario auquel ils jouent, ou tentent de se désengager volontairement en manœuvrant les aéronefs sous leur contrôle de manière à franchir la limite de la zone d'engagement et de désengagement, réduisant ainsi les points de victoire qu'ils peuvent concéder à leur adversaire.

Notez que si un aéronef franchit le bord de la zone d'engagement pendant la phase de mouvement d'un tour autre que le tour de désengagement, il est considéré comme ayant été désengagé accidentellement lors du calcul du nombre de points de victoire.

POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire sont utilisés pour déterminer dans quelle mesure chaque joueur a réussi et qui a remporté la partie. Les joueurs marquent des points de victoire en causant des dégâts et en réduisant les points de structure des avions ennemis, pour la destruction des avions ennemis et, dans certains cas, pour la dépose de troupes en toute sécurité dans une zone d'atterrissage. Certains scénarios attribueront également des points de

victoire aux objectifs de mission spécifiques, tels que l'endommagement ou la destruction d'objectifs terrestres uniques.

Points de victoire pour un avion

Les points de victoire des aéronefs sont calculés en pourcentage du coût total en points de l'avion, y compris les points supplémentaires dépensés pour des armes supplémentaires.

Les avions ennemis réduits à 0 point de structure et retirés du jeu valent 100% de leur coût, par exemple, tandis que les avions ennemis désengagés volontairement valent 0% de leur coût - voir le tableau des points de victoire ci-dessous:

AÉRONEF DÉTRUIT

100%

AÉRONEF ENCORE DANS LA ZONE D'ENGAGEMENT

INTACT	ENDOMMAGE
0%	100%

AÉRONEF VOLONTAIREMENT DÉSENGAGÉ

INTACT	ENDOMMAGE
0%	25%

AÉRONEFS DESENGAGÉ ACCIDENTELLEMENT

INTACT	ENDOMMAGE
100%	100%

Toutes les fractions sont arrondies lors du calcul des points de victoire par avion. Par exemple, 50% des 25 points de victoire équivaut à 13 points de victoire.

Différence de points

Si un escadron a une valeur de points inférieure à celle de son adversaire, la différence est attribuée au joueur ayant la valeur de points la plus élevée à la fin de la partie. Par exemple, si, au début de la partie, la force d'un joueur vaut 150 points alors que celle de son adversaire ne vaut que 146 points, le joueur avec la force de 150 points se voit attribuer 4 points de victoire en plus des points gagnés par d'autres moyens. .

GAGNANT

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. Plus la différence en points de victoire est grande, plus la victoire est grande!

SCÉNARIOS

Cette section fournit des règles et des conseils pour s'affronter lors de différents types de partie. Beaucoup de parties seront organisées simplement et utiliseront le scénario Combat tournoyant, opposant deux patrouilles l'une à l'autre dans une bataille aérienne classique. D'autres parties peuvent utiliser des scénarios plus complexes, nécessitant le positionnement de cibles au sol et de zones d'atterrissage, ou impliquer des conditions de victoire plus complexes, telles que l'escorte d'un avion civil dans des cieux hostiles.

SCÉNARIOS

Un petit combat entre un ou deux avions par joueurs peut être joué sur une petite surface de 18x18 hex. Plus la taille des escadrons utilisés augmente, plus la taille de la zone d'engagement devrait augmenter, la taille moyenne d'une zone d'engagement est de 24x24 hex, et les grandes batailles entre des escadrons de 10 avions et plus, ou des scénarios complexes comportant plusieurs objectifs au sol nécessitent une zone d'engagement de 48x24hex

CHOISIR UN SCÉNARIO

Pour plus de facilité, la plupart des parties utilisant deux forces simples d'une valeur égale peuvent être jouées à l'aide du scénario Combat tournoyant. Ce scénario gère un affrontement aérien entre deux forces rivales et peut inclure les règles de combat de nuit et de mauvais temps pour un degré de tension supplémentaire. Si les deux joueurs le souhaitent et s'ils ont accès à une gamme plus complète de figurines et de terrains, les autres scénarios détaillés dans cette section offriront de plus grands défis.

Le moyen le plus simple de décider du scénario à jouer consiste à ce que les deux joueurs s'accordent mutuellement sur la taille de la force qu'ils souhaitent utiliser. Toutefois, s'ils ne peuvent pas choisir un scénario, il suffit de lancer un D6 et de rechercher le résultat dans le tableau ci-dessous:

Résultat D6	Scénario
1	Ennemis au dessus la rivière
2	Le traînard
3	Recherche et sauvetage
4	Ravitailier la garnison
5	Débarquement de troupes
6	Mission de bombardement

FORMAT DE SCÉNARIO

Tous les scénarios sont présentés dans le format suivant:

Contexte (Background)

Bref aperçu de l'action et des objectifs de mission de chaque force.

Les forces

Forces recommandées pour le scénario. S'il existe des restrictions ou des exigences imposées aux forces ou aux armes, elles seront détaillées ici.

Installation

Comment configurer la zone d'engagement, y compris les cibles au sol et les zones d'atterrissage, et où chaque joueur déploie ses forces.

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales pouvant s'appliquer à ce scénario, telles que le combat de nuit et le mauvais temps, ou les réserves, seront répertoriées ici. Si des règles spéciales supplémentaires s'appliquent à ce scénario, elles seront également détaillées ici.

Par exemple, si la force d'un joueur est plus petite que celle de l'autre de manière significative, le scénario peut lui offrir un bonus, ou un joueur peut être tenu de remplir un objectif de mission spécifique pour gagner.

Conditions de victoire

Cette section explique comment déterminer qui a gagné la partie.

RÉSERVES

Certains scénarios utilisent la règle Réserves. Les réserves sont des avions amis qui se trouvent dans la région et qui sont redirigés pour offrir un soutien, ou des avions supplémentaires qui arrivent après la première vague.

Quoi qu'il en soit, les avions gardés en réserve ne sont pas déployés au début de la partie mais arrivent lors des tours suivants. Pour savoir si les aéronefs en réserve arrivent, lancez un D6 pour chaque aéronef au début de chaque tour, avant la phase Choisir les manœuvres, et consultez le tableau ci-dessous:

Numéro de tour	D6 requis
Tour 1	N / A
Tournez 2-4	5+
Tournez 5-8	4+
Tourner 9+	3+

Lorsqu'un avion gardé en réserve devient disponible, placez-le dans un hexagone plein touchant le bord de la zone d'engagement, n'importe où dans la zone dans laquelle son camp s'est déployé. L'avion en réserve entre automatiquement en jeu avec son indicateur de vitesse réglé sur sa vitesse maximale. Son cadran Altitude peut être réglé selon les souhaits du joueur le contrôlant.

Dans la phase Choisir les manœuvres, choisissez une manœuvre pour les avions en réserve arrivés de cette manière. L'avion suit toutes les règles normales. Tout aéronef en réserve qui n'est pas entré dans la zone d'engagement à la fin de la partie est considéré comme ayant été désengagé accidentellement lors du calcul du nombre de points de victoire.

COMBAT DE NUIT ET MAUVAIS TEMPS

Tous les combats aériens ne se déroulent pas de jour ou par beau temps - les aéronefs doivent souvent évoluer de nuit ou par mauvais temps, dans les nuages, le brouillard ou la brume.

Au début d'une partie dans laquelle les règles de combat de nuit et de mauvais temps sont utilisées, lancez un D6 et consultez le tableau ci-dessous. Le joueur qui remporte le jet pour se déployer en premier doit aussi lancer pour déterminer les conditions météorologiques, avant que l'un des deux joueurs ne mette en place ses forces:

Résultat du D6	Conditions
1-3	Visibilité exceptionnelle (toutes les règles normales s'appliquent)
4-5	mauvais temps
6	Combat de nuits

Mauvais temps

Par mauvais temps, lancez un D3 après le déploiement des forces mais avant la phase de choix des manœuvres du premier tour. Le résultat de ce lancer détermine le niveau d'altitude de la couverture nuageuse. Au-dessus de ce niveau d'altitude, toutes les règles normales s'appliquent. À ce niveau d'altitude ou au-dessous, les aéronefs suivent les règles de combat de nuit suivantes:

Combat de nuit

Il est beaucoup plus difficile de trouver et d'atteindre des cibles la nuit que le jour. Pendant le combat nocturne, les aéronefs ne peuvent tirer que sur des cibles à courte et moyenne portée. De plus, le nombre de dés de puissance de feu lancés à moyenne portée est réduit de moitié, arrondissant les fractions au supérieur. Le nombre de dés de puissance de feu lancés à courte portée reste le même.

HAUTEUR DU TERRAIN

Le terrain ne joue généralement pas un rôle déterminant dans un combat aérien. Cependant, certaines collines, montagnes et autres éléments de terrain tels que les flèches de ruche et les plates-formes d'atterrissage en altitude peuvent être suffisamment hautes pour empiéter sur les champs de bataille des aéronefs.

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser la règle d'hauteur du terrain. Dans ce cas, n'importe quel terrain peut avoir un niveau supérieur à zéro. Par exemple, une colline peut avoir une altitude de 1 ou 2, alors qu'une montagne ou un autre relief peut atteindre une altitude de 3 ou 4. Les aéronefs doivent voler à une altitude supérieure au terrain pour pouvoir le survoler. Sinon, ils s'écraseront dessus si une partie de leur socle touche une partie du terrain pendant la phase de mouvement. Si cela se produit, tous les points de structure restant sont perdus et l'avion est immédiatement retiré du jeu.

Les défenses au sol situées sur un terrain avec un niveau d'altitude ajoutent ce niveau à leur altitude effective (X). Toutes les cibles au sol situées sur un terrain avec un niveau d'altitude sont toujours classées comme étant à l'altitude 0 lors d'un ciblage avec un tir air-sol, tandis que l'altitude du terrain est utilisée pour les modificateurs des dés de puissance de feu.

CIBLES AU SOL

Les cibles au sol sont le nom commun donné à tout objectif au sol. Une cible au sol peut être presque n'importe quoi, d'un bunker ennemi pouvant héberger des appareils de contrôle radar et aérien essentiels à la dernière ligne de défense protégeant un important chef ennemi des attaques. Une cible au sol peut également représenter une escouade amie opérant profondément derrière les lignes ennemies en quête de renseignements nécessitant une extraction, ou l'équipage éjecté d'un autre aéronef en attente de sauvetage.

Quelle que soit la cible au sol, leur utilisation dépend du scénario joué. Les règles du scénario expliqueront le nombre de cibles au sol, leur emplacement dans la zone d'engagement et, plus important encore, la manière dont elles peuvent être détruites ou secourues si nécessaire!

ZONES DE DÉBARQUEMENT

Dans certains scénarios, les joueurs sont tenus de faire atterrir un avion dans une zone d'atterrissage désignée avant de décoller à nouveau, afin de remplir leurs objectifs. Ces scénarios indiqueront où placer un ou plusieurs marqueurs de zone d'atterrissage et spécifieront une distance en pouces à partir de ce marqueur à l'intérieur de laquelle les aéronefs doivent atterrir. Cette distance est mesurée à partir du bord du marqueur lui-même. Il est important de noter que les aéronefs peuvent atterrir en dehors des zones d'atterrissage désignées, mais pour remplir l'objectif du scénario, un aéronef doit mettre fin à son mouvement à l'altitude 0 dans la zone d'atterrissage. Un avion peut décoller au tour suivant le chargement ou le déchargement dans une zone de guerre active car cela ne prend pas longtemps!

COMBAT TOURNOYANT

CONTEXTE

Deux patrouilles de défenses aériennes se rencontrent à l'improviste dans les cieux. La rencontre est rapide et mortelle.

LES FORCES

Les joueurs doivent convenir mutuellement d'une valeur en points comprise entre 25 et 250 points et choisir leurs forces en conséquence.

Seuls les éclaireurs, les chasseurs et les bombardiers sont autorisés pour ce scénario.

INSTALLATION

Les joueurs sont déployés de part et d'autre de la zone d'engagement. Le vainqueur du lancer de D6 place un avion en premier, puis les joueurs placent à tour de rôle un avion dans les trois hexs du bord de la zone d'engagement. Si des défenses au sol sont utilisées, elles peuvent être mises en place dans un rayon de six hexs du bord de la zone d'engagement de son propriétaire. Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de le placer.

RÈGLES SPÉCIALES

Réserves

Si les deux joueurs sont d'accord, chaque joueur peut garder un maximum de deux avions en réserve. Le coût total des réserves ne doit pas dépasser 25% de la valeur totale en points de la force.

Combat nocturne et mauvais temps

Si les deux joueurs sont d'accord, les règles du combat de nuit et / ou du mauvais temps peuvent être utilisées pendant ce match.

Underdog

Si la force d'un joueur est inférieure de 5 points ou plus à celle de son adversaire, il aura automatiquement l'initiative au premier tour. S'il n'y a pas de différence de points, l'initiative est jouée normalement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure 12 tours, ou jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur dans la zone d'engagement.

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

1 ENNEMIS AU DESSUS LA RIVIÈRE

CONTEXTE

En effectuant une patrouille de routine le long des rives d'un grand fleuve, un escadron subit une attaque inattendue.

LES FORCES

Les joueurs doivent s'accorder mutuellement sur une valeur comprise entre 25 et 100 points et choisir leurs forces en conséquence.

Seuls les éclaireurs et les chasseurs sont autorisés pour ce scénario.

INSTALLATION

Dans ce scénario, un joueur est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le gagnant du lancer d'un D6 décide s'il attaque ou défend.

Le défenseur se déploie en premier, plaçant tous ses avions dans les six hexs de l'hex le plus au centre de la zone d'engagement et les orientant tous dans la même direction. Le défenseur peut choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de les placer.

Les avions de l'attaquant sont installés derrière les défenseurs, chacun de ses avions se trouvant dans un

hex du bord de la zone d'engagement. L'attaquant peut choisir l'altitude de chaque aéronef avant de le configurer, mais tous les aéronefs doivent se déplacer à vitesse maximale.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaque surprise

Les attaquants auront automatiquement l'initiative au premier tour. Dès le deuxième tour, l'initiative est lancée normalement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un des joueurs soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur dans le secteur de l'engagement.

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

DESOLATION VALLEY

Lors de la reconquête du monde de Rynn, la bataille de Desolation Valley et, plus particulièrement, de la rivière Sulphur qui la divisait, est devenue l'une des zones de guerre les plus sanglantes du conflit. Le ciel au-dessus de la vallée et les vastes mek-yards construits par les envahisseurs ont vu des combats aériens quotidiens avec les deux camps lançant des assauts réguliers pour sortir de l'impasse. Les joueurs peuvent rejouer l'un de ces combats avec le scénario des ennemis au-dessus de la rivière de la Désolation en ajoutant la règle spéciale facultative présentée ci-dessous. Dans ce scénario, la Marine Impériale est l'attaquant et les Orks sont les défenseurs.

Règle spéciale facultative: Mek-yards

De nombreux engins étranges d'Orks jonchent les mek-yards, parmi lesquels certaines des armes les plus ésotériques utilisées par les envahisseurs à la peau verte. Bubblechukkas et Traktor Kannon peuvent créer des filets à gravité capables de piéger les pilotes non avertis, tandis que les murs invisibles des barrages de force utilisés par Big Mek Votzug rendaient le vol en rase-motte particulièrement meurtrier. Lorsqu'un avion tente de changer d'altitude (voir page 18), lancez un D6. Sur un résultat pair, il monte ou plonge comme d'habitude. Sur un résultat impair, il monte s'il tentait une plongée ou plonge s'il essayait de grimper. De plus, les aéronefs volant à l'altitude 1 doivent effectuer un test de maniabilité à la fin de leur mouvement ou subir 1 point de dégâts de structure.

2 LE TRAÎNARD

CONTEXTE

De retour de mission, un bombardier endommagé a pris du retard sur le reste de son escadron. Vulnérable aux patrouilles ennemies, un escadron de chasseur est envoyé pour l'escorter.

LES FORCES

Les joueurs doivent convenir mutuellement d'une valeur en points comprise entre 50 et 150 points et choisir leurs forces en conséquence.

Le défenseur peut prendre n'importe quels types d'avions mais doit inclure un avion de la classe Bombardier. L'attaquant ne peut inclure que des éclaireurs et des chasseurs. Aucun joueur ne peut prendre de défense au sol.

INSTALLATION

Dans ce scénario, un joueur est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le gagnant du lancer d'un D6 décide s'il attaque ou défend.

Le défenseur se déploie en premier, choisissant un bord de la zone d'engagement et plaçant son bombardier dans un hex le touchant. Ces avions restant sont mis en place dans les six hexs du bombardier.

Les avions de l'attaquant sont installés dans des hexs qui touchent le bord de la zone d'engagement face au bord du défenseur.

Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude

de chaque avion avant de les placer.

RÈGLES SPÉCIALES

Trainard

Le bombardier du défenseur a été endommagé. En conséquence, sa vitesse maximale est réduite à 2.

Combat nocturne et mauvais temps

Si les deux joueurs sont d'accord, les règles du combat de nuit et du mauvais temps peuvent être utilisées pendant cette partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le bombardier du défenseur tente de s'échapper. Il peut se désengager volontairement à tout moment, de n'importe quel bord de la zone d'engagement sans céder aucun point de victoire. Le défenseur gagne alors des points de victoire égaux au coût en points de l'avion.

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur dans la zone d'engagement.

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

LE LONG VOL

Après la destruction du lac Scar, le Rynnsguard Airwing a été contraint de se retirer dans des aérodromes et des bases cachés situés dans les archipels du nord de Sorocco. Cependant, pour atteindre ce refuge sûr, les escadrons de l'Imperium ont été forcés de faire un long vol sous la menace d'attaque ennemie, nombre de leurs avions ayant déjà été endommagés lors de précédents engagements. Les joueurs peuvent rejouer une partie de ce long vol avec le scénario le trainard en ajoutant la règle spéciale facultative présentée ci-dessous. Dans ce scénario, l'Ork Air Waaagh! sont les attaquants et la Marine Impériale sont les défenseurs.

Règle spéciale facultative: faible quantité de carburant

L'une des principales préoccupations des pilotes de l'Imperium au cours de ce long vol n'était pas l'ennemi mais les réserves de carburant limitées dont ils disposaient pour atteindre leur destination. Le fait que les Orks aient rencontré des problèmes similaires, opérant aussi loin de leurs bases alors qu'ils poursuivaient leurs ennemis à travers les vastes étendues de haute mer, était une maigre consolation pour les pilotes de la Marine Impériale. Au début de la partie, chaque joueur lance 2D6 pour chacun de ses avions avec une caractéristique de carburant de «-». Le résultat de ce jet de dé est la quantité de carburant dont dispose l'avion pour la bataille (voir page 11). Le trainard a toujours 12 de carburant sauf si son appareil en transporte moins. Dans ce scénario, les aéronefs pourront se désengager volontairement durant le tour où ils n'ont plus de carburant.

3 RECHERCHE ET SAUVETAGE

CONTEXTE

Les forces aériennes ont largué des bombes incendiaires pour défolier une vaste région de territoire tenue par l'ennemi. Au cours de ces attaques, un bombardier a été abattu et son équipage a besoin d'aide.

LES FORCES

Les joueurs doivent convenir mutuellement d'une valeur en points comprise entre 50 et 150 points et choisir leurs forces en conséquence.

L'attaquant peut prendre n'importe quel aéronef mais doit inclure un ou plusieurs aéronefs dont la caractéristique de transport est égale ou supérieure à 1 et ne peut prendre aucune défense au sol.

Les défenseurs peuvent utiliser la force de leur choix, mais au moins un chasseur.

INSTALLATION

Dans ce scénario, un joueur est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le gagnant du lancer d'un D6 décide si il attaque ou défend.

Avant de déployer ses forces, le défenseur place six cibles au sol numérotées dans la zone d'engagement. Aucun marqueur de cible terrestre ne peut être dans un rayon de trois hexs d'un autre marqueur, ni dans un rayon de trois hexs d'un bord quelconque de la zone d'engagement. Le défenseur note secrètement le numéro du marqueur de cible au sol qui cache l'équipage abattu et le révélera lorsque ce marqueur de cible au sol sera inspecté par un avion attaquant. Pour observer les marqueurs de cible au sol, un aéronef attaquant doit terminer son mouvement dans un rayon de trois hexs du marqueur. Une fois l'emplacement de l'équipage découvert, remplacez la cible au sol par un marqueur de zone d'atterrissage et retirez les cibles au sol restantes. La zone dans les trois hexs de ce marqueur de zone d'atterrissage est la zone d'atterrissage. L'attaquant peut maintenant tenter d'atterrir et de récupérer l'équipage abattu.

RUINES D'ARX TYRANNUS

En dépit de sa destruction, l'Arx Tyrannus est devenu un point focal pour de nombreux envahisseurs; les Orks attirés dans les décombres à la recherche de ferraille et de butin. Les joueurs peuvent rejouer la reconquête d'Arx Tyrannus en ruines avec le scénario de recherche et sauvetage en ajoutant la règle spéciale facultative présentée ci-dessous. Dans ce scénario, la Marine Impériale est l'attaquant et les Orks Air Waaagh! sont les défenseurs.

Règle spéciale facultative: Haute radiation

L'énorme quantité d'armes à radiations utilisées pendant la bataille d'Arx Tyrannus a laissé une grande partie de la montagne environnante irradiée. Alors que les forces Space Marine au sol ne sont pas vulnérables à ces radiations, les pilotes de l'Imperium le sont. Si un avion reste à l'altitude 0-1 plus d'un tour, il doit effectuer un test de maniabilité ou subir 1 point de dégâts de structure.

Les joueurs sont installés de part et d'autre de la zone d'engagement. En commençant par le défenseur, les joueurs placent à tour de rôle un avion dans les trois hexs de leur bord de la zone d'engagement. Des défenses au sol peuvent être mises en place dans un rayon de six hexs du bord du défenseur de la zone d'engagement.

Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de les déployer.

RÈGLES SPÉCIALES

Forte fumée

Les assaillants ont ravagé la zone avec des bombes incendiaires et, par conséquent, l'air est pollué par une épaisse fumée. Les règles relatives au mauvais temps doivent être utilisées pendant cette partie et le niveau d'altitude des nuages de fumée est l'altitude 2.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois que la position au sol de l'équipage abattu a été découverte et que le marqueur de cible au sol a été remplacé par un marqueur de zone d'atterrissage, si l'attaquant peut poser un aéronef avec une caractéristique de transport égale ou supérieure à 1 dans la zone d'atterrissage avant de décoller à nouveau, cet aéronef peut se désengager volontairement de n'importe quel bord de la zone d'engagement sans céder aucun point de victoire. Le défenseur gagne alors des points de victoire égaux au coût en points de l'avion.

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore un aéronef dans la zone d'engagement (les défenses au sol ne comptent pas).

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

4 RAVITAILLER LA GARNISON

CONTEXTE

Une garnison alliée est assiégée par des troupes ennemies, mais ils combattent bravement et ralentissent l'avancée ennemie. Ayant un besoin urgent de ravitaillement, un pont aérien est organisé à la hâte.

LES FORCES

Les joueurs doivent s'accorder mutuellement sur une valeur comprise entre 100 et 200 points et choisir leurs forces en conséquence.

Le défenseur peut prendre la force de son choix mais doit inclure un ou plusieurs aéronefs ayant une caractéristique de transport égale ou supérieure à 1. Les attaquants peuvent utiliser la force de leur choix, mais doivent inclure au moins un chasseur et un bombardier.

INSTALLATION

Dans ce scénario, un joueur attaque la garnison et l'autre ravitaille les défenseurs. Le gagnant du lancer d'un D6 décide si il attaque ou défend.

Placez deux marqueurs de zone d'atterrissage à 12 hexs d'un bord de la zone d'engagement et à trois hexs l'un de l'autre. Ce bord sera le bord de l'attaquant. La zone située entre les deux marqueurs constitue la zone d'atterrissage. De plus, placez un marqueur de cible au sol avec 4 point de structure dans un hexagone entre ces deux zones d'atterrissage pour représenter la garnison assiégée.

ASSAUT SUR LE LAC SCAR

La destruction de l'aérodrome du lac Scar fut l'un des grands triomphes orks de la guerre. Après avoir survécu pendant des mois à des attaques répétées, c'est un assaut à l'aube des Kommandos Ork qui a finalement brisé les défenses de la base, obligeant les défenseurs de l'Imperium à s'échapper précipitamment avec tous les aéronefs disponibles pouvant prendre l'air. Les joueurs peuvent réitérer l'assaut sanglant sur le lac Scar avec le scénario ravitailler la garnison en ajoutant la règle spéciale facultative présentée ci-dessous. Dans ce scénario, les Orks Air Waaagh! sont les attaquants et la Marine Impériale est le défenseur.

Règle spéciale facultative: évacuation de l'aérodrome

Pour sauver la garnison du lac Scar, les défenseurs ont utilisé tous les moyens de transport disponibles pour évacuer le personnel. Tandis que les transports effectuaient leurs atterrissages, les chasseurs de l'Imperium maintenaient le ciel ouvert aussi longtemps qu'ils le pouvaient. Cependant, il ne faudrait que quelques heures pour que l'aérodrome soit complètement envahi. Pour ce scénario, le joueur de l'Imperium dispose de 20 points supplémentaires à dépenser en défense au sol. A partir du tour 7, et à chaque tour ensuite, choisissez au hasard une défense au sol. Cette défense est maintenant contrôlée par le joueur ork. À partir du tour 9, tout avion de l'Imperium situé à l'altitude 0 doit effectuer un test de maniabilité ou subir 1 point de dégâts structurels.

Le défenseur se déploie en premier, plaçant tous ses avions dans des hexs touchant le bord de la zone d'engagement, en face du bord de l'attaquant. Les avions de l'attaquant sont déployés dans des hexs qui touchent leur bord de la zone d'engagement. Des défenses au sol peuvent être mises en place à une distance de six hexs de son bord de table.

Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de le déployer.

RÈGLES SPÉCIALES

Combat nocturne et mauvais temps

Si les deux joueurs sont d'accord, les règles du combat de nuit et du mauvais temps peuvent être utilisées pendant cette partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le défenseur marque 5 points de victoire pour chaque point de capacité de transport qu'il fait atterrir dans une zone de débarquement. Si, toutefois, le défenseur n'arrive pas à débarquer des troupes dans la zone d'atterrissage, le mieux qu'ils puissent obtenir est un match nul.

L'attaquant marque 5 points de victoire pour chaque point de structure retiré à la cible au sol.

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore un aéronef dans la zone d'engagement (les défenses au sol ne comptent pas).

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

5 DEBARQUEMENT DE TROUPES

CONTEXTE

Une forte poussée en territoire ennemi nécessite des atterrissages à grande échelle en territoire hostile.

Bravant les canons anti-aériens ennemis, les colonnes de bombardiers et les engins de transport tentent de débarquer leurs cargaisons.

LES FORCES

Les joueurs doivent s'accorder mutuellement sur une valeur comprise entre 100 et 250 points et choisir leurs forces en conséquence.

L'attaquant doit inclure un ou plusieurs aéronefs ayant une caractéristique de transport égale ou supérieure à 1 et ne peut prendre aucun éclaireur ou défense au sol. Les défenseurs peuvent utiliser la force de leur choix mais doivent inclure au moins un chasseur et une défense au sol.

INSTALLATION

Dans ce scénario, un joueur est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le gagnant du lancer d'un D6 décide s'il attaque ou défend.

Placez deux marqueurs de zone d'atterrissage à six hexs d'un bord de la zone d'engagement et à trois hexs l'un de l'autre. La zone située entre les deux marqueurs constitue la zone d'atterrissage. Ce bord sera le bord du défenseur.

L'attaquant se déploie d'abord en plaçant l'ensemble de ses aéronefs dans un rayon de trois hexs du bord de la zone d'engagement, en face du bord du défenseur. Les avions du défenseur sont déployés dans des hexs qui touchent leur bord de la zone d'engagement. Des défenses au sol peuvent être mise en place à une distance de six hexs de son bord de table.

CAPTUREZ LE SPACIO-PORT

Lorsque la flotte de reconquête est arrivée dans les cieux au-dessus du monde de Rynn, sa première tâche consistait à reconquérir le principal spacio-port de la planète afin de faciliter le débarquement massif de troupes. Les Orks ont compris l'importance de tenir les spacio-port et ont opposé une résistance farouche, engageant les envahisseurs dès leur entrée dans l'atmosphère et tentant de maintenir le combat en l'air. Les joueurs peuvent rejouer l'arrivée de la flotte de reconquête avec le scénario débarquement de troupes en ajoutant la règle spéciale facultative présentée ci-dessous. Dans ce scénario, la Marine Impériale est l'attaquant et les Orks Air Waaagh! sont les défenseurs.

Règle spéciale facultative: Forcer la couverture

Les combats à haute altitude comportent leurs propres dangers: la raréfaction de l'air et les températures glaciales rendent les manœuvres plus difficiles et les moteurs plus susceptibles de tomber en panne. Tous les aéronefs commencent le jeu à l'altitude 5. Pour plonger à une altitude inférieure, l'avion doit faire un test de maniabilité. S'ils échouent, leur altitude reste la même mais leur vitesse diminue de 1.

Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de le déployer.

RÈGLES SPÉCIALES

Réserves

Chaque joueur peut garder un maximum de deux avions en réserve. Le coût total de ces réserves ne doit pas dépasser 50% de la valeur totale en points de la force.

Underdog

Si la force d'un joueur est inférieure de 5 points ou plus à celle de son adversaire, il aura automatiquement l'initiative au premier tour. S'il n'y a pas de différence de points, l'initiative est décidée normalement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant marque 5 points de victoire pour chaque point de capacité de transport qu'il fait atterrir dans une zone d'atterrissage. Si le défenseur détruit ou oblige un aéronef attaquant à se désengager, il gagne 5 points de victoire supplémentaires par point de capacité de transport de cet aéronef. Si, toutefois, l'attaquant ne parvient pas à débarquer de troupes dans la zone de débarquement, le mieux qu'ils puissent obtenir est un match nul.

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore un aéronef dans la zone d'engagement (les défenses au sol ne comptent pas).

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

6 MISSION DE BOMBARDEMENT

CONTEXTE

Une installation ennemie de grande valeur a été identifiée et une mission de bombardement est planifiée. La résistance sous forme de défense au sol et aérienne sera lourde.

LES FORCES

Les joueurs doivent s'accorder mutuellement sur une valeur comprise entre 100 et 200 points et choisir leurs forces en conséquence.

L'attaquant doit inclure un ou plusieurs aéronefs dotés d'armes air-sol et ne peut prendre aucun éclairneur. Le défenseur peut utiliser la force de son choix mais doit inclure au moins un chasseur et une défense au sol.

INSTALLATION

Dans ce scénario, un joueur est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le gagnant du lancer d'un D6 décide s'il attaque ou défend.

Trois cibles au sol avec 4 points de structure sont placées à neuf hexs d'un bord de la zone d'engagement et à trois hexs l'un de l'autre. Ce bord sera le bord du défenseur.

L'attaquant se déploie en premier, plaçant tous ses avions dans des hexs touchant le bord de la zone d'engagement face au bord du défenseur.

Les avions du défenseur sont déployés derrière les cibles au sol dans des hexs qui touchent son bord de la zone d'engagement. Des défenses au sol peuvent être mise en place à une distance de six hexs de son bord de table.

Les deux joueurs peuvent choisir la vitesse et l'altitude de chaque avion avant de le déployer.

NEW RYNN CITY BLITZ

Les efforts de Snagrod pour brûler New Rynn City ont dominé la première phase de la guerre et ce n'est que grâce aux efforts du Rynnsguard Airwing que la cité a survécu. Néanmoins, la campagne éclair implacable a eu des conséquences néfastes et de vastes quartiers de la ville ont été réduits en cendres au cours des mois de bombardement. Les joueurs peuvent recréer le blitz sur New Rynn City avec le scénario Mission de bombardement en ajoutant la règle spéciale facultative présentée ci-dessous. Dans ce scénario, les Orks Air Waaagh! sont les attaquants et la Marine Impériale est le défenseur.

Règle spéciale facultative: cibles blindées

La ville de New Rynn était protégée non seulement par ses forces aériennes, mais également par de puissants boucliers void sur ses bâtiments les plus importants. Ces boucliers étaient assez puissants pour contrer les bombardements à haute altitude, mais pouvaient être vaincus avec du mitraillage audacieux à basse altitude. Lorsqu'une cible au sol subit des dommages infligés par un avion de plus d'un niveau d'altitude au-dessus de lui, lancez un D6. Sur un résultat de 4 ou plus, les dégâts sont ignorés.

RÈGLES SPÉCIALES

Réserves

Le défenseur peut garder un maximum de trois avions en réserve. Le coût total de ces réserves ne doit pas dépasser 50% de la valeur totale en points de la force.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant marque 5 points de victoire pour chaque point de structure retiré de la cible au sol. Le défenseur gagne 5 points de victoire supplémentaires pour chaque point de structure restant sur des cibles terrestres endommagées mais non détruites à la fin de la partie. Si, toutefois, l'attaquant ne parvient pas à détruire toutes les structures, le mieux qu'ils puissent obtenir est un match nul.

La partie dure soit 12 tours, soit jusqu'à ce qu'un côté soit contraint de se désengager, ou jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore un aéronef dans la zone d'engagement (les défenses au sol ne comptent pas).

Lorsque la partie se termine, calculez les points de victoire pour déterminer le gagnant.

AERONAUTICA IMPERIALIS

CAMPAGNES

La section suivante décrit les règles à suivre pour lier vos parties d'Aeronautica Imperialis en une campagne complète, qu'il s'agisse de recréer les événements de la guerre aérienne du monde de Rynn ou de l'un des milliers d'autres théâtres aériens du 41e millénaire. Au cours d'une campagne, les pilotes peuvent rapidement gravir les échelons et gagner en notoriété jusqu'à devenir des As redoutés et redoutables, et tomber tout aussi vite au combat!

JOUER UNE CAMPAGNE

L'un des moyens les plus agréables et les plus excitants de jouer à Aeronautica Imperialis consiste à lier les parties en une campagne. Les futurs suppléments contiendront des règles pour la reconstitution de campagnes militaires célèbres du 41e millénaire, détaillant des théâtres de guerre spécifiques, fournissant des cartes et des informations sur les forces impliquées, ainsi que des scénarios permettant aux joueurs de recréer ces combats aériens.

Les campagnes, cependant, n'ont pas besoin d'être aussi compliquées; Il est très amusant de jouer simplement à une série de parties liées entre amis. Les règles suivantes fournissent un cadre permettant aux joueurs de faire exactement cela - suivre les progrès d'un escadron de pilotes débutants à travers une série de combats, les plus chanceux des pilotes devenant des As célèbres et hautement qualifiés.

INSTALLATION DE LA CAMPAGNE

La mise en place d'une campagne est facile. Il y a juste besoin d'au moins deux joueurs disposés à jouer plusieurs parties d'Aeronautica Imperialis. La durée de la campagne dépend des joueurs, mais les campagnes les plus courtes ne durent que quelques semaines sont recommandées: plus une campagne de ce type est longue, plus le risque d'épuisement des participants est important.

ESCADRONS DE CAMPAGNE

Chaque joueur participant à la campagne doit rédiger une liste d'escadrons. Il devrait s'agir d'une liste de tous les aéronefs qu'ils utilisent, ainsi que de tout armement supplémentaire et de toutes les améliorations prises pour chaque aéronef, y compris le coût total en points pour chaque aéronef et pour l'ensemble de la force. Il est recommandé qu'un escadron de campagne compte entre 200 et 250 points. Toutefois, il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les forces pour chaque affrontement. Les joueurs doivent choisir la limite de points à jouer avant la partie et sélectionner les avions de leur escadron de campagne en conséquence.

USURE

Au cours d'une campagne, les joueurs perdront un grand nombre d'aéronefs et de pilotes lorsqu'ils seront abattus et perdus au combat. Un aéronef de remplacement doit avoir la même valeur et être sélectionné dans la même liste d'escadron, mais ne doit pas nécessairement être du même type ni porter les mêmes améliorations ou armes supplémentaires. Par exemple, si un joueur perd un bombardier Imperial Marauder avec deux fois deux missiles Hellstrike (27 points), il peut le remplacer par un Imperial Thunderbolt Fighter Avenger avec deux fois deux missiles Skystrike (également 27 points).

Les avions de remplacement déployés de cette manière ont toujours des pilotes débutants.

AS EXPÉRIMENTÉS

Tous les pilotes/avions d'un escadron de campagne commencent la campagne en tant que recrues, car ils n'ont pas encore effectué leur première mission. Un avion peut prendre l'amélioration As Imperial (voir page 66) ou Ork Fly Boss (voir page 76), représentant le chef d'escadron - un pilote particulièrement adroit, mais toujours très inexpérimenté.

Les pilotes acquièrent de l'expérience et développent leurs compétences en fonction du nombre de batailles auxquels ils ont survécu, et gagnent des Kill Points à dépenser pour des compétences en fonction du nombre d'avions ennemis abattus au cours de leur carrière.

Niveau d'expérience

Plus le pilote volera sans être abattu, plus il deviendra compétent:

Survivre à deux batailles: le pilote devient gratuitement un As impérial (voir page 66) ou un Boss Ork Fly (voir page 76), sans tenir compte de la restriction habituelle selon laquelle un seul aéronef est en mesure de bénéficier de cette amélioration et obtient une relance. S'il a déjà cette amélioration, le pilote gagne une deuxième relance.

Survivre à six batailles ou plus: le pilote gagne une deuxième relance (ou une troisième, dans le cas d'un aéronef ayant acheté l'amélioration As Impérial ou Ork Fly Boss).

Compétences d'as des pilotes Impériaux

D6 Compétences d'as

- 1 Oeil d'aigle: cet avion peut lancer un dé supplémentaire lorsqu'il tire à longue portée.
- 2 Dos au Soleil: ajoutez 1 au jet d'initiative si cet avion est à une altitude supérieure à celle de tous les avions ennemis pendant la phase d'initiative.
- 3 Bombardement de précision: lors de l'exécution d'un bombardement, cet avion ajoute +2 au résultat s'il n'y a qu'un seul niveau de différence d'altitude entre lui et sa cible, au lieu du +1 habituel.
- 4 Sang froid: ajoutez 1 au jet de dés lors des tests pour sortir d'un décrochage avec cet avion.
- 5 Chasseur: cet avion peut lancer un dé supplémentaire lors de la résolution du tir en poursuite.
- 6 Prédateur aérien: Ajoutez +1 à tous les lancers effectués par cet avion lorsqu'il vise un avion ennemi à un niveau d'altitude inférieur.

Compétences d'as des pilotes Orks

D6 Compétences d'as

- 1 Dakka Dakka: cet avion peut lancer un dé de plus lorsqu'il tire à courte portée.
- 2 Pied lourd: Cet avion peut ajouter +1 à sa caractéristique d'accélération lorsqu'on augmente la vitesse au cours de l'étape accélération de la phase de mouvement.
- 3 Pilote fantasque: un avion ennemi doit, une fois par tour, défausser un jet de dés réussi lorsqu'il vise cet avion.
- 4 Pilote d'instinct: Ajoutez 1 au jet de dés lors des tests pour sortir d'une vrille avec cet avion.
- 5 Gros calibre: une fois par bataille, cet avion peut traiter la caractéristique de ses dégâts de quad Big Shootas comme étant de 4+.
- 6 Speed Freak: Ajoutez +1 à tous les jets pour toucher à courte portée effectués par cet avion lorsqu'il cible des avions ennemis se déplaçant à une vitesse inférieure à celle-ci.

Kill Points et Compétences

Pour chaque aéronef ennemi abattu, le pilote d'un aéronef gagne 1 Kill point. Lorsqu'un pilote dispose de suffisamment de Kill points, il peut lancer un D6 sur le tableau des capacités correspondant au tableau ci-dessous:

5 Kill Points: Première compétence d'As.

10 Kill Points: Seconde compétence d'As

Compétences d'As

Lorsqu'un pilote dispose de suffisamment de Kill points pour obtenir une compétence d'As, lancez un D6 sur le tableau approprié ci-dessous, relancez les résultats déjà obtenus.

LUCKY AS

Si un As est abattu, il lui reste une chance de survivre et de revoler.

Lancez un D6 pour tout pilote bénéficiant de l'amélioration As Impérial ou Ork Fly Boss, ou ayant survécu à au moins deux batailles, ou ayant gagné une ou plusieurs compétences d'As, qui est abattu au cours d'une partie. Si le résultat donne un 6, le pilote est capable d'atterrir en toute sécurité. Le pilote et l'avion ne sont pas perdus et continueront de faire partie de l'escadron de campagne.

Sergent d'aviation Olic Koroman, 83e escadre de la Marine Impériale, vétéran de la campagne Balle Prime, l'étoile de Koroman a continué de se lever pendant la défense du monde de Rynn. L'as était l'un des rares à avoir survécu aux premières batailles au-dessus de New Rynn City, son Thunderbolt devenant une cible très recherché par les peaux verte.

LISTES D'ESCADRON

Cette section détaille tous les avions actuellement disponibles pour Aeronautica Imperialis, en précisant leurs caractéristiques, leurs options d'armes et leurs règles spéciales. Chaque entrée décrit la rapidité, la manœuvrabilité et l'armement d'un avion, ainsi que toutes les règles spéciales que lui-même ou ses armes peuvent avoir, ainsi que les options d'armes alternatives à sa disposition.

LISTES D'ESCADRON

LISTE DE FORCE D'UN ESCADRON

Lors de la sélection d'une force pour une partie, les joueurs doivent rédiger une liste de tous les aéronefs qu'ils utilisent, ainsi que des armes supplémentaires et des améliorations apportées à chaque aéronef, y compris le coût total en points pour chaque aéronef et pour l'ensemble de la force.

Les joueurs peuvent également créer leur force en utilisant les cartes Avion et Amélioration disponibles auprès de Games Workshop. Ceux-ci ont l'avantage supplémentaire de permettre aux joueurs de voir le profil de chaque avion en un clin d'œil et de suivre les améliorations et les armes supplémentaires achetées pour chacun.

AMELIORATIONS D'AÉRONEFS

Celles-ci représentent des équipements spéciaux donnés à certains aéronefs ou des modifications apportées à des aéronefs par leurs pilotes, en les individualisant en fonction de leurs préférences et de leur style unique. Chaque flotte a sa propre sélection d'améliorations d'aéronefs. La plupart des améliorations sont disponibles pour tous les aéronefs appartenant à cette flotte. Si toutefois un certain type d'aéronef ne peut pas prendre une amélioration donnée, cela sera noté dans l'entrée de cet aéronef au-dessus des pages suivantes (et sur sa carte si vous utilisez les cartes optionnelles Aéronef). Aucun aéronef ne peut avoir plus de deux améliorations, sauf indication contraire dans son profil. Aucune amélioration ne peut être prise deux fois pour le même aéronef, sauf indication contraire. Chaque amélioration coûte des points supplémentaires, augmentant le coût total de l'avion en conséquence.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales suivantes sont communes à plusieurs types d'aéronefs:

BOOSTERS

À partir du 41^e millénaire, certains aéronefs sont capables de fonctionner au-delà de l'atmosphère d'une planète dans le vide de l'espace. La section des listes d'escadrons indique que de tels aéronefs sont soumis à la règle spéciale «Boosters». Un avion équipé de Boosters peut choisir de se désengager de la zone d'engagement de n'importe quel point, plutôt que du bord de la table (voir page 17). Pour ce faire, l'aéronef doit voyager à l'altitude 5. Une fois qu'il a terminé sa manœuvre pendant l'étape du déplacement et de la manœuvre de la phase de mouvement, déclarez que l'aéronef utilise ses boosters pour grimper à nouveau et se désengager.

AÉRONEF DE TRANSPORT

Certains aéronefs ont une caractéristique de transport indiquée sous forme de nombre plutôt que de «-». Cela représente la cargaison de troupes, de véhicules, etc., que l'aéronef peut débarquer dans une zone d'atterrissage. Pour livrer cette cargaison, un avion de transport doit atterrir (voir page 19). Les zones d'atterrissage seront désignées par le scénario, qui indiquera également le nombre de points de victoire gagnés pour la livraison de ce chargement dans une zone d'atterrissage. Par exemple, un avion avec une caractéristique de transport de 2 peut gagner 2 fois les points de victoire pour avoir atterri en toute sécurité dans une zone d'atterrissage. Un joueur dont la mission implique le débarquement de troupes dans une zone de débarquement devrait comptabiliser le nombre de

points de transport obtenus pendant la partie.

TROUPES AÉROPORTEES

Certains avions de transport peuvent larguer leur cargaison de troupes sans atterrir. Les troupes à l'intérieur peuvent sauter de l'avion et se poser au sol avec des jump-packs, des grav-chut et autre jet-packs. Dans les listes de l'escadron, certains aéronefs dotés d'une capacité de transport auront la possibilité d'améliorer leur capacité de transport de troupes en troupes aéroportées.

Au lieu d'atterrir dans une zone d'atterrissage, un avion de transport avec des troupes aéroportées peut les larguer en vol. Pour larguer ses troupes aéroportées, l'aéronef doit passer directement au-dessus de la zone d'atterrissage pendant l'étape de déplacement et de manœuvre de la phase de mouvement. Une fois que l'aéronef a terminé son mouvement, avant d'ajuster l'altitude, lancez un D6 pour chaque point de capacité de transport largué. Si le résultat du lancé est supérieur à l'altitude et à la vitesse actuelles de l'appareil, les troupes de sauts atterrissent en toute sécurité dans la zone d'atterrissage et des points de victoire sont attribués. Toutefois, si le résultat du lancé est égal ou inférieur à la vitesse et à l'altitude actuelle de l'appareil, les troupes sont dispersées, blessées ou tuées et aucun point de victoire n'est marqué.

Par exemple, un avion voyageant à l'altitude 2 et à la vitesse 2 devra lancer un 5 ou un 6 pour que les troupes aéroportées atterrissent en toute sécurité, tandis qu'un avion en vol stationnaire à l'altitude 1 ne manquera pas de les larguer en toute sécurité sur un 1.

MARINE IMPÉRIALE

La Marine Impériale est immense, bien au-delà de la compréhension de la plupart des sujets qu'elle protège, une vaste armada de navires répartis sur des étoiles lointaines. Ce sont les puissants vaisseaux spatiaux qui forment les flottes de bataille de la Marine Impériale qui sont les plus renommés, mais ce sont plus souvent les humbles aéronefs atmosphériques qui sont appelés à défendre le territoire de l'Empereur. Capable d'affronter les ennemis de l'Humanité sans détruire les mondes qu'ils défendent, ces avions constituent un élément essentiel des efforts de guerre de l'Imperium et les valeureux hommes et femmes qui les pilotent sont présentés comme des héros.

AMÉLIORATION DES AVIONS DE LA MARINE IMPÉRIALE

Siège éjectable +2 points

L'appareil dispose de mécanismes de sécurité améliorés, permettant à l'équipage de s'éjecter rapidement en cas d'urgence. Si l'avion est réduit à 0 point de structure et est détruit pour une quelconque raison, lancez un D6. Sur un 5+, l'équipage s'éjecte en toute sécurité et l'avion ne représente que 75% de son coût total en points de victoire, au lieu des 100% habituels.

Fusées éclairantes ou lanceurs de paillettes +1 point

L'avion est équipé de leurres éclairants et de lanceurs de paillettes, conçus pour interférer avec les systèmes de guidage des missiles ennemis. Une fois par partie, si l'avion est touché par une arme avec une caractéristique de munitions de 1, 2 ou 3, lancez un D6. Sur un 6, la touche est annulée.

Ciblage Infrarouge +2 points

Les détecteurs et les capteurs de l'avion sont améliorés pour pouvoir fonctionner dans l'obscurité ou par mauvaise visibilité. Si les règles de combat de nuit ou de mauvais temps sont utilisées, cet avion peut tirer à moyenne portée sans réduire le nombre de dés de puissance de feu lancés.

As Impérial +5 points

L'avion est piloté par un As de renom. Cette amélioration ne peut être effectuée que par un seul avion dans votre escadron. Une fois par partie, cet avion peut choisir de relancer un jet de dés. Cependant, tous les dés lancés doivent être relancés et le joueur doit accepter le résultat du deuxième lancer, même s'il est pire.

Cockpit blindé +3 points

L'avion a été équipé d'un blindage supplémentaire pour protéger l'équipage. Lorsque cet avion subit un tir causant des dommages, lancez un D6. Sur un 6, les dégâts sont ignorés et le ou les points de structure qui auraient été perdus à la suite des dés de dégâts sont ignorés.

IMPERIAL NAVY THUNDERBOLT

CHASSEUR THUNDERBOLT

Chasseur lourd qui combine un potentiel dévastateur et une bonne maniabilité malgré un aspect peu avenant, le Thunderbolt constitue le gros des flottes intra-atmosphériques de la Marine Impériale. Véritable bête de somme, de conception robuste et fiable, la panoplie d'armement polyvalente du Thunderbolt lui permet de mener à bien toutes sortes de missions, allant de la chasse au Titan aux frappes au sol. Le rôle principal de Thunderbolt, cependant, est celui d'un chasseur anti-aérien combattant féroce les ennemis de l'humanité dans les cieux au-dessus de milliers de zones de guerre.

La taille des escadrons Thunderbolt varie, allant de deux aéronaves affectés au soutien de bombardiers plus importants à des escadrons complets de trente aéronaves groupés en masse pour combattre de plus grandes formations ennemies. L'attrition parmi les pilotes de Thunderbolt est incroyablement élevée, très peu de pilotes au sein d'un escadron survivent longtemps une fois déployés sur un théâtre de guerre. Ceux qui survivent peuvent devenir des as du combat mortels, des terroirs du ciel, et on se souvient des meilleurs d'entre eux en tant que grands héros de l'Imperium.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Les chasseurs Thunderbolt peuvent être équipés de deux armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de missiles Hellstrike	Avant	2-2-2	3+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de missiles Skystrike	Avant	0-2-2	3+	1	Attaque aérienne, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)

IMPERIAL NAVY THUNDERBOLT

CHASSEUR THUNDERBOLT FURY

Les variantes des avions de combat impériaux ne sont pas rares. L'une des variantes du Thunderbolt les plus répandues est le Fury, qui est équipé d'une paire de canons bolter jumelés Avenger à la place de l'autocanon habituel. La combinaison des munitions Bolt de gros calibres et la cadence incroyablement élevée des canons de gatling Avenger en fait un avion de combat réputé. De nombreux escadrons comptent un ou deux Fury dans leurs rangs, même si peu d'entre eux sont composés uniquement de Fury, leur cadence de tir étant leur plus grande faiblesse ainsi que leur plus grande force; Les réserves de munitions s'épuisant très vite, obligeant ainsi le Fury à compter sur la protection des autres aéronefs.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Les chasseurs Thunderbolt peuvent être équipés de deux armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de missiles Hellstrike	Avant	2-2-2	3+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de missiles Skystrike	Avant	0-2-2	3+	1	Attaque aérienne, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)

VZH09-THB / 43FW-‘Ange de la terreur’

43e escadre de chasse, Veil Squadron, Défense de New Rynn City

Auparavant désigné comme le 1019e Escadron de chasse du 5e groupe de chasseur « Sheering Reach » lors de son déploiement sur Typha-IV. Le célèbre escadron «Veil», avec ses marques distinctives sur la queue, a été déployé dans de nombreuses zones de guerre.

Marquages d’As

Les «ailes» d’Aquila sont des marques courantes parmi les commandants d’escadron.

Cockpits Blindés

Les vitres blindées offrent une excellente protection contre les tirs, tant aériens que terrestres.

IMPERIAL NAVY MARAUDER

BOMBARDIER MARAUDER

De construction robuste et bénéficiant d'une charge utile colossale par rapport à sa taille, le Marauder est l'archétype du bombardier lourd de la Marine Impériale. Des moteurs robustes et des réservoirs de carburant volumineux confèrent au Marauder une portée opérationnelle importante et permettent aux escadrons de Marauders d'opérer efficacement en période de réapprovisionnement aléatoire, permettant à la Marine Impériale de poursuivre ses opérations lorsque d'autres appareils pourraient être cloués au sol. Souvent basés sur des engins spatiaux orbitaux capables d'opérer dans le vide de l'espace, la Marine Impériale établira pendant des campagnes prolongées, des bases au sol, loin de la ligne de front depuis lesquelles les Maraudeurs peuvent frapper leurs ennemis.

Alors qu'un Maraudeur a la capacité d'effectuer toutes sortes de sorties, il est le plus souvent déployé pour détruire des cibles stratégiques. Les escadrons de maraudeurs s'enfoncent régulièrement en territoire ennemi, chargés de tout détruire, des dépôts d'approvisionnement aux convois de troupes. Ces escadrons sont souvent accompagnés d'avions de combat afin d'offrir un certain degré de protection contre les chasseurs ennemis.

Les bombardiers Marauders peuvent être équipés de quatre armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de missiles Hellstrike	Avant	2-2-2	3+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de missiles Skystrike	Avant	0-2-2	3+	1	Attaque aérienne, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)

CMA85-MAB / 814BW-Theta 7

814ème escadron de bombardiers, escadron Theta,
Campagne de l'archipel de Sariba.

Armature renforcée

est apprécié du Marauder pour sa durabilité et sa capacité à résister aux tirs nourris venus du sol.

IMPERIAL NAVY MARAUDER

DESTROYER MARAUDER

Le Destroyer Marauder est la variante d'attaque au sol du bombardier Marauder, partageant les mêmes moteurs puissants et la longue portée opérationnelle de son frère, mais se spécialisant dans les attaques à basse altitude. Le destroyer sacrifie une grande partie de sa soute à bombes au profit d'une puissance de feu extrêmement lourde - six autocanons montés dans le nez remplacent la précision d'un canon laser jumelé par une cadence de tir extrêmement élevée. Combiné à la puissance dévastatrice des missiles Hellstrikes montés sous chaque aile et à la capacité de larguer des troupes et du matériel directement dans une zone d'atterrissage, quelques instants après le nettoyage de la zone grâce à une puissance de feu démesurée, un escadron de Destroyers peut détruire une cible vitale en quelques instants.

Les destroyers Marauder peuvent être équipés de quatre armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de missiles Hellstrike	Avant	2-2-2	3+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de missiles Skystrike	Avant	0-2-2	3+	1	Attaque aérienne, dégâts supplémentaires (6+)
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)

DEFENSE AU SOL

CANNON HYDRA (FLAK)

Les plates-formes d'armes Imperium sont généralement utilisées en tant que défenses fixes, bien que beaucoup puissent être montées sur des châssis de véhicules blindés, permettant un redéploiement rapide. Utilisés pour protéger les postes de commandement importants ou les postes avancés et les zones ravitaillements des avions hostiles, renforçant de tels points fortifiés sur le champ de bataille par l'apport d'une puissance de feu supplémentaire. Les armements les plus courants pour ces plates-formes sont les canons Anti-Aérien Hydra et les lance-missiles Manticore. Les canons AA hydra sont généralement montés en quadritube sur une plate-forme d'arme, de sorte qu'une seule de ces installations se transforme en une batterie de puissance de feu anti-aérienne dévastatrice, capable de remplir les cieux à basse altitude avec une tempête d'éclats mortels, créant des conditions telles que les avions les plus blindés ne peuvent passer en toute sécurité

BATTERIE MISSILE MANTICORE

Le lanceur de missiles Manticore, déployé soit comme plate-forme d'armement fixe, soit tracté pour faciliter le déploiement, est une conception vénérable mais avancée. Il peut présenter une variété de missiles et de roquettes à longue portée lui permettant de remplir de nombreux rôles sur le champ de bataille, du bombardement intensif de troupes et de fortifications à la défense aérienne. Les systèmes sophistiqués, mais souvent capricieux des Manticores, incluent un ciblage guidé par radar, les moteurs logiques de calculs de trajectoire et des stabilisateurs gyroscopiques, sont difficiles à fabriquer et font de la Manticore une arme moins courantes que les autres plateformes de défense de l'Imperium. La demande dépasse toujours l'offre, et un régiment assez chanceux pour recevoir de nouvelles Manticores du Departmento Munitorum est souvent considéré comme favorisé par le Haut Commandement.

AS IMPERIALS

COMMANDANT DAGOR-JARNI

Dagor-Jarni était l'un des pilotes les plus décorés de la guerre du monde de Rynn. Au moment où le commandant est arrivé sur le théâtre des opérations au sein de la flotte de secours du Seigneur Amiral Galtaire, l'escadron des dragons de Dagor avait participé à des opérations dans une douzaine de zones de guerre du secteur de Loki. Tenu en haute estime par ses pairs, Dagor était à la fois un leader talentueux et un pilote de chasse exceptionnel. Le nombre de victoires aériennes qu'il avait accumulées dans son Custom XXI Thunderbolt lui a valu le surnom de "l'exécuteur". Le premier engagement de Dagor dans la guerre fut la défense de New Rynn City dans le cadre du déploiement de la 672ème escadrille de chasseurs. C'est là, au cours des derniers jours du siège de la ville, que Dagor a remporté sa première médaille du conflit, le Crimson Aquila, pour ses efforts visant à ralentir l'avancée des Gargants. Bien que blessé dans l'action, Dagor fut bientôt de retour et effectua sortie après sortie contre les envahisseurs xénos alors que l'Imperium nettoyait la planète des peaux-vertes.

C'est toutefois au dessus de la Vallée de la Désolation que Dagor a marqué durablement le conflit. Combattant avec les Dakkajets sur les mek-yards, le chasseur particulier de Dagor est devenu le fléau des flyboss Ork locaux lors de la traversée de la rivière Sulphur par l'Imperium. Ce sont ses raids à l'aube qui ont permis de repérer les barrages de la force Ork ainsi que leur défense anti-aérienne, et finalement c'est son escadron de dragons qui défendit les bombardiers lors du dangereux raid de Sulfur River visant à détruire les créations de Big Mek Votzug. À la fin de la guerre, Dagor avait effectué plus de 300 missions à travers le monde de Rynn. Impressionné par son leadership et ses connaissances en matière de combat aérien, l'Amiral Galtaire offra à Dagor une place au sein de l'état-major du commandement de l'Air Marshal que le pilote refusa finalement, ne voulant pas abandonner son poste de pilotage.

L'Executioner peut prendre des armes supplémentaires comme décrit à la page 67, mais il ne peut prendre aucun autre équipage ou amélioration d'aéronef. Votre force peut inclure l'Executioner piloté par le chef d'escadrille Dagor-Jarni (en d'autres termes, votre force ne peut les inclure séparément). Le coût en points du Commandant Dagor-Jarni est inclus dans le coût en points de l'Executioner.

LIEUTENANT GALLUS BARRET

Diplômé de la Primus Academia Aeronautica de Bakka, le lieutenant Gallus Barret figurait parmi les meilleurs de sa promotion. Ce pedigree lui assura une place parmi les célèbres Bakka Blue Devils, l'un des escadrons de bombardier Maraudeur les plus prestigieux de tout le Segmentum Tempestus. Arrogant et confiant, Barret se joignit à la croisade sigilienne dans la région voilée. Pendant les années de cette croisade, qui visait à réprimer une menace grandissante du monde mort nécron de Tyr, Barret cherchait la gloire aux dépens de tous les autres. Au début, ses raids audacieux contre les forteresses de cryptes des xenos lui valurent les éloges de ses commandants. Même face à un ennemi aussi meurtrier que les Nécrons, le 47ème escadron de bombardiers Blue Devils commandé par Barret a remporté de nombreuses victoires.

Tout cela devait changer sur les flèches funéraires de Martex Grandis. Une erreur des renseignements de l'Imperium envoya les Maraudeurs de Barret directement sur les défenses anti-aérienne de Martex. En l'espace de 20 minutes, les Blue Devils ont été abattus par des rayons d'énergie anti aérien, les armes xénos les arrachant littéralement du ciel. Ce n'est que par pure chance que le bombardier de Barret soit revenu à la base, mais son escadron avait été totalement détruit. Pour dissimuler leurs propres erreurs, le haut commandement se déchargea sur Barret.

Pendant un certain temps, Barret était un homme brisé qui trouvait un réconfort dans la bouteille et refusait tous les commandements de peur de revivre un autre Matrex Grandis. Heureusement pour Barret, la Marine n'abandonne pas si facilement ses ressources. Le commandement a expédié Barret sur le monde Rynn, où il s'est joint au 17 e escadron de bombardiers de la 672e escadre de chasseurs et a pris part à la reconquête. Au-dessus de la rivière Sulphur, le Lieutenant trouvait le salut, en marchant sur le chemin de la rédemption grâce à chaque cible ork détruite lors de chaque sortie victorieuse.

Blue Devil peut utiliser des armes supplémentaires, comme décrit à la page 70, mais ne peut avoir d'autres équipages ou amélioration d'aéronef.

Votre force peut inclure un Blue Devil piloté par le Lieutenant Gallus Barret (en d'autres termes, votre force ne peut les inclure séparément). Le coût en points du Lieutenant Gallus Barret est inclus dans le coût en points de Blue Devil.

ORK AIR WAAAGH!

Les sauvages extraterrestres à la peau verte connus sous le nom d'Orks sont un fléau pour la galaxie, chacun d'eux étant un guerrier brutal qui ne vit que pour combattre et tuer. En tant que bande de guerre, ils se déplacent d'un système planétaire à un autre. Bien qu'apparemment rudimentaire et primitive, la technologie Ork est étonnamment efficace et leur permet de menacer tous les mondes qu'ils rencontrent. Leurs avions ne font pas exception, les Orks déployant un nombre impressionnant de chasseurs et de bombardiers capables de rester en vol allant à l'encontre de toutes les règles de l'aérodynamisme et les lois de la gravité, lâchant ainsi un fléau infini sur leurs ennemis. Une fois réunie sous la bannière d'un puissant et ambitieux chef de guerre, une Waaagh ork! peut devenir une marée de destruction implacable.

AMELIORATION D'AERONEFS ORK

Dégagement de fumée +1 point

L'appareil tournoie et crache des épais nuages de fumée noire et huileuse, ce qui rend la visée très difficile. Une fois par partie, si l'avion est touché par une arme avec une caractéristique de munitions de 1, 2 ou 3, lancez un D6. Sur un 6, la touche échoue.

Fly Boss +5 points

Le meilleur des meilleurs, le grand patron de l'escadron! Cette amélioration ne peut être prise que par un unique aéronef au sein d'un escadron. Une fois par partie, cet avion peut choisir de relancer un jet de dés. Cependant, tous les dés lancés doivent être relancés et le joueur doit accepter le résultat du deuxième lancer, même s'il est pire.

Wazmek Speshul (la poussée de Wazmek en bulgare^^) +2 points

Wazmek serait le plus grand Ork Mek vivant, et ses réacteurs à réaction coûtent un prix exorbitant! Augmentez les caractéristiques de vitesse maximale et minimale de cet avion de 1, jusqu'à un maximum de 9.

Blindage supplémentaire +2 points

Des plaques de blindage supplémentaires ont été soudées sur cet avion. Lorsque cet avion subit un tir causant des dégâts, lancez un D6. Sur un 6, les dégâts sont ignorés et les points de structure qui auraient été perdus à la suite des dés de dégâts sont ignorés. Cependant, le blindage supplémentaire étant boulonné, la caractéristique de vitesse maximale de l'appareil est réduite de 1.

Kustom Big Shootas +3 points

Des Kustom Big Shootas ont été ajoutés sur cet avion. Tout aéronef Ork doté de cette amélioration gagne l'arme principale suivante, mais le nombre d'armes supplémentaires pouvant être emportées par l'aéronef est réduit de un:

Kustom Big Shootas	Avant	2-2-0	5+	UL	-
--------------------	-------	-------	----	----	---

DAKKAJET

Parmi les plus petits et les plus nombreux des appareils Ork, les Dakkajets sont conçus pour la vitesse et la puissance de feu, répondant à deux des besoins primitifs les plus élémentaires des Ork. De tels petits aéronefs ne peuvent transporter qu'une petite charge utile de missiles et de bombes sous leurs ailes, mais cela inquiète peu les flyboyz (nom des pilotes d'Ork), qui préfèrent universellement l'approche simple et directe consistant à tirer avec leurs canons et à lâcher une grêle dévastatrice de balles sur leurs ennemis.

Les moteurs de Dakkajets sont des choses simples et grossiers, mais puissants et remarquablement efficaces, capable de produire une force motrice effarante (et souvent une quantité tout aussi alarmante d'épaisse fumée noire!). En ligne droite, ils sont les plus rapides de quasiment tous les autres avions de la galaxie. Leur maniabilité laisse toutefois à désirer. La majorité des Dakkajets sont équipés de buses de poussée coudées, utilisées pour changer de trajectoire avec une extrême violence. Par conséquent, et pour un non initié, les Dakkajets d'Ork semblent être dangereusement incontrôlables et à une milliseconde du désastre. C'est peut-être vrai, mais le flyboy aux commandes ne l'aurait pas fait autrement!

ARMES SUPPLEMENTAIRE

Un Dakkajet peut être équipée de deux armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de Rokkets	Avant	3-2-1	3+	1	
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)

CHASSEUR BOMBARDIER

Plus grands et plus robustes exemples des prouesses techniques des Ork, les chasseurs bombardiers sont typiques de tous les aéronefs Ork en cela qu'ils sont fabriqués pour la vitesse et la puissance de feu, plus que pour la sécurité et la fiabilité. Cependant, les chasseurs bombardiers diffèrent des Dakkajets plus petits, car ils sont construits pour satisfaire une autre vérité universelle connue de tous les Orks : la force fait la loi ! Les chasseurs bombardiers dépassent souvent de plusieurs tonnes les avions Ork plus légers et sont généralement renforcés de blindage assez lourds et d'une charge utile beaucoup plus élevée en armes à feu, rokkets et bombes.

Les flyboyz qui pilotent ce type d'engin tendent à être des membres beaucoup plus grands et dominants de la société ork, ayant souvent commencé comme humbles pilotes de Dakkajet et évoluant pour devenir flyboyz de chasseur bombardier après avoir remporté de nombreuses victoires sur leurs ennemis, et ayant bricolé sans cesse en modifiant leurs avions. Là où, dans d'autres clans orks, de tels vétérans chevronnés deviendraient des Nobz, conduisant des subordonnés au combat ou formant la suite de ces Boss encore plus puissants, parmi les rangs des Flyboyz, les pilotes les plus courageux et les plus notoires deviennent Fly Boss et As Boyz, les fléaux des cieux.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un chasseur bombardier peut être équipée de trois armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de Rokkits	Avant	3-2-1	3+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	

Alternativement, un chasseur bombardier peut être équipé de deux armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 4 points chacune.

Paire de Big Bombs Arrière	6-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (4+)
----------------------------	-------	----	---	---

'Wif Nobz On '

Waaagh! Nafgurz, Desolation Valley, Sulphur River

More Dakka

Les pilotes Ork aiment les chasseurs bombardiers
pour leur capacité à être équipés
de shootas et de bombes supplémentaires.

Alimentation en munition

Les chasseurs bombardiers transportent d'énormes
quantités de munitions pour leurs
pilotes Ork à la gâchette facile.

BOMBARDIER LOURD

Les avions Ork sont l'expression ultime d'une manie particulière qui peut perturber la mentalité du pilote. Les Ork atteints cherchent de plus en plus de stimuli au travers de leur engin, que ce soit en recherchant plus de vitesse ou de plus en plus de dakka. Dans de nombreux cas, de telles manies s'avèrent contagieuses, des groupes entiers d'Orks devenant obsédés par les mêmes désirs. La manie la plus courante personnifiée par les flyboyz est celle du Speed Freak, mais il existe d'autres instincts à l'œuvre dans l'esprit des Orks, l'un étant un désir de dominer par la taille. Tous les Orks croient que plus c'est gros, mieux c'est, que plus c'est gros, plus c'est fort, d'où des véhicules toujours plus monstrueux.

Quand un pilote Ork est pris par l'envie de piloter un avion de plus en plus gros, ils attirent de plus en plus de membres d'équipage, qui ont également le désir de faire partie de celui-ci. Les chasseurs bombardiers sont conçus compact, développé pour un individu, les bombardiers développés avec de plus grandes ailes, des réacteurs plus grands, une soute à bombes et une capacité de transport toujours plus grandes, complétés par des tourelles et des points d'emports d'armes supplémentaires, permettant à un équipage toujours plus nombreux de participer à l'action.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un bombardier lourd peut être équipée de trois armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 2 points chacune.

Paire de Rokkits	Avant	3-2-1	3+	1	
Paire de Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (5+)

Alternativement, un bombardier lourd peut être équipé de deux armes supplémentaires, choisies dans la liste suivante pour 4 points chacune.

Paire de Big Bombs	Arrière	6-0-0	2+	1	Attaque au sol, dégâts supplémentaires (4+)
--------------------	---------	-------	----	---	---

'Snarlin 'Deff'Waaagh!
Luggitz, automne de Ventura City

Gros réacteurs
La taille prodigieuse des aéronefs
nécessite des moteurs à réaction puissants
rien que pour pouvoir décoller.

Dents de combat
Beaucoup d'avions Ork possèdent
des ailes dentelées de métal pour les « rencontres rapprochées »
avec les avions ennemis.

BOMBARDIER GROT

Pousser les bombes depuis les portes ouvertes à haute vitesse et à haute altitude est un travail dangereux. En conséquence, la plupart des Orks qui composent l'équipage des bombardiers lourds s'aperçoivent rapidement que c'est un travail qui serait mieux exécuté par des Grots. En conséquence, il arrive souvent que les Grots montrent par la suite les mêmes manies que leurs congénères plus imposant, démontrant ainsi leur volonté de piloter leurs propres avions rapides et meurtriers. Ces petits aéronefs légers sont généralement déployés par des aéronefs plus grands, leur vitesse s'associant au désespoir des Grots de s'engager contre l'ennemi pour en faire le missile à tête chercheuse idéal!

De plus, comme de nombreux Orks semblent apprécier de se jeter de l'arrière d'un aéronef volant à basse altitude pour rejoindre l'action au sol, la capacité du bombardier grot est augmentée au-delà de celle du bombardier lourd afin de transporter des Stormboyz équipés de rokkets.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un bombardier Grot peut doubler sa charge utile de missiles Grot (augmentant l'AMMO de 2 à 4) pour 8 points.

Grot Bombs Avant, côté gauche - Avant, côté droit – Avant - 2+ 1 Arme autonome, dégâts supplémentaires (4+)

Un missile Grot est un type de missile guidé qui se présente sous la forme d'une lourde roquette équipée d'un moteur de fusée à combustion réduite et d'une tête puissante et explosive. Contrairement aux missiles guidés plus classiques, un missile Grot est construit à partir du meilleur matériel Ork – Là où d'autres races pourraient utiliser des matrices d'augures complexes ou des esprits de la machine avancés pour permettre à un missile de cibler automatiquement et d'ajuster sa trajectoire de vol, les Orks attachent simplement un pilote Grot! Le Grot pilote le missile comme s'il s'agissait d'un petit aéronef, se réjouissant de la vitesse et de la liberté, alors même qu'il se dirige vers son inévitable trépas. La majorité des missiles Grot tombent du ciel loin de leur objectif initial, leur réserve de carburant rapidement épuisée, causant finalement plus de dégâts au sol que sur les avions ennemis. Mais ceux qui trouvent leurs cibles causent des dégâts assez énormes!

DEFENSE AU SOL

PLATEFORME FLAK

Partout où il y a des Orks, il y aura une prolifération de gros canons, très bruyants et très dévastateurs. Même s'ils ont besoin du frisson constant du combat ou ressentent le désir de vitesse, les Orks ressentent un besoin instinctif profond de créer et d'utiliser de gros gunz. Les armes anti-aériennes Orks en particulier sont un spectacle à voir; Habituellement formées d'une multitude de grands shootas orks, de lanceurs de rokkets et d'armes plus ésotériques à base d'énergie concoctées par des Mek Boyz frénétiques, et toutes attachées à un seul support délabré. Plus souvent par hasard qu'à dessein, et encore plus souvent par le seul poids du nombre et de la bonne fortune, les batteries de flak Orks se sont révélées très efficaces comme armes anti-aériennes, même en l'absence de visibilité.

KANNON FLAK LOURD

Le rugissement d'Ork big gunz a annoncé la fin de nombreux ennemis malchanceux. En lançant d'immenses rokkets et missiles dans le ciel, en abattant des avions ou en écrasant des ennemis lors de tremblements de terre destructeurs, l'artillerie ork est puissante, meurtrière et extrême dans sa conception et sa fonction. Un kannon énorme, manœuvré par des Gretchins et des Grots, est le summum de l'art des Mek Boyz. Enorme au point d'en être ridicule, de telles armes sont mises en place pour bombarder l'ennemi et remplir le ciel de destruction. Malheureusement pour les équipages, la plupart des Mek Boyz sont rarement certains de ce que de telles armes feront jusqu'à ce qu'elles soient réellement testées, et de nombreux équipages sont perdus à la suite de ratés. Mais pour chaque kannon Ork qui échoue dans une explosion spectaculaire, une douzaine d'autres fonctionnent avec une efficacité effroyable.

AS ORK

DA BLACK BARON

Il faut un subtil mélange d'inconscience et de sauvagerie pour devenir un flyboss et c'est encore plus rare de vivre assez longtemps pour se faire un nom. Bien sûr, les légendes orks telles que Da Black Baron ne croient pas en la chance, car la chance c'est pour les Grots et les humains. Le Dakkajet noir brûlé piloté par le Baron est apparu pour la première fois lors du blitz de New Rynn City. La mâchoire blanche et grimaçante peinte sur son nez est la dernière chose que de nombreux pilotes de l'Imperium ont vu avant que leurs appareils ne soient déchirés par des balles. Plus d'une fois, les défenseurs du monde de Rynn pensaient avoir tué Da Black Baron, des pilotes ou des équipages de la DCA ayant rapporté qu'ils avaient abattu un avion portant la marque détestée du chef pilote. Cependant, il a rapidement été découvert que le Baron n'était pas le seul pilote des peaux-vertes à piloter un avion noir orné d'un large sourire. En fin de compte, le Baron était le chef de son propre escadron d'Ork - Vulture Skwadron.

L'escadron et leur chef assoiffé de sang ont développé la réputation de se présenter là où les combats ont été les plus rudes. Alors que la bataille atteignait son zénith, des points noirs apparaissaient à l'horizon, le rugissement de réacteurs mal entretenus rugissant à travers le ciel, suivi de près par le premier avion Ork plongeant pour tuer. Da Black Baron était particulièrement enthousiaste à la vue des appareils de l'Adeptus Astartes et reste l'un des rares pilotes de Dakkajet à se voir attribuer de multiples victoires sur des Thunderhawks. Vers la fin de la guerre, plusieurs missions ont été organisées dans le seul but de tuer le Baron et d'éliminer le Vulture Skwadron, bien qu'elles ne trouvèrent au mieux aucune trace de leur adversaire, au pire tombèrent dans des embuscades aériennes. En fin de compte, Da Black Baron et son Vulture Skwadron ont disparu du monde de Rynn après que l'invasion des Ork ait été repoussée. Même si ceux qui l'ont combattu espèrent qu'il a été tué, ils attendent tous avec angoisse le retour du Vulture Skwadron.

Le vautour peut prendre des armes supplémentaires comme décrit à la page 77, mais il ne peut pas prendre d'autres équipages ou amélioration d'aéronef. Votre force peut inclure le vautour piloté par Da Black Baron (en d'autres termes, votre force ne peut les inclure séparément). Le coût en points de Da Black Baron est compris dans le coût en points du vautour.

SKY BOSS TOOFKRAKER

Sky Boss Toofkraker aime brûler des choses, ce qui explique probablement pourquoi il a rejoint la Waaagh! La chance de mettre à feu et à sang un monde entier était trop belle pour la laisser passer. Toofkraker a rejoint la Waaagh! en tant que Burna Boy associé à une foule de Meks partageant les mêmes idées ayant rassemblé des armes pour dévaster et détruire. Ensemble, ils ont incendié des villes entières pendant les premiers mois de la guerre pour le monde de Rynn. Mais malgré le fait de marcher à travers des blocs d'habitations et des tranchées enflammés par ces propres armes, sans parler des cris de panique de ses ennemis alors qu'ils brûlaient, cela ne suffisait pas à Toofkraker.

Quand Toofkraker entendit parler du désir de l'Arch-Arsonist de brûler New Rynn City, l'Ork rassembla ses boyz et commença à travailler sur un moyen de s'amuser. Le résultat fut le Big Burna Skwadron, un escadron de chasseur bombardier décorés de flammes, grinçant et gémissant sous le poids des plus grosses bombes incendiaires que Toofkraker avait pu imaginer. La première fois que le Big Burna Skwadron a tenté de prendre son envol, de nombreux appareils n'ont tout simplement pas réussi à prendre l'air, quelques-uns se sont même écrasés sur la piste dans une énorme boule de feu après avoir parcouru quelques mètres dans les airs. Inébranlable, Toofkraker a attaché de plus gros moteurs aux bombardiers, puis plus de bombes pour faire bonne mesure! À la fin, le Big Burna Skwadron se hissa dans le ciel au-dessus du bassin d'Arcalan et se dirigea vers New Rynn City. Chaque nuit du blitz de New Rynn City, les boyz de Toofkraker ont semé le feu et la destruction sur la ville. Même quand l'un de ses Flyboss se faisait toucher par la flak et commençait à descendre en spirale vers le sol, ils dirigeaient leurs avions vers l'une des tours de défense de la ville ou vers un centre névralgique impérial, baignant tout un bloc de la ville dans les flammes - à la grande joie du skyboss.

Le Big Burna peut utiliser des armes supplémentaires, comme décrit à la page 78, mais ne peut utiliser aucune autre amélioration d'équipage ou d'aéronef.

Votre force peut inclure un Big Burna piloté par Sky Boss Toofkraker (en d'autres termes, votre force ne peut les inclure séparément). Le coût en points de Sky Boss Toofkraker est inclus dans le coût en points de Big Burna.

RÉFÉRENCE RAPIDE

RÉSUMÉ DU TOUR

Un tour est divisé en phases. Chaque phase doit être terminée avant de passer à la phase suivante. Une fois que toutes les phases sont terminées, le tour se termine et un nouveau tour commence. Un tour se déroule comme suit:

1. Choisissez les manœuvres
2. Initiative
3. Tir de poursuite
4. Mouvement
5. Tir
6. Phase finale

1. Choix de Manœuvres: choisissez une manœuvre pour chaque avion éligible et placez un jeton de manœuvre face cachée à côté du socle de la figurine. Chaque avion a besoin d'une manœuvre, sauf s'il est parti en vrille.

2. Initiative: Les deux joueurs lancent un D6. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne l'initiative ce tour-ci.

3. Tir de poursuite: Les aéronefs qui visent un autre aéronef peuvent tirer sur cet aéronef s'ils sont en position d'avantage. Le joueur ayant l'initiative choisit un avion et tire le premier.

4. Mouvement: le joueur ayant l'initiative choisit qui commence. Les joueurs alternent ensuite en choisissant et en déplaçant un avion jusqu'à ce que tous les avions aient bougé.

5. Tir: Le joueur qui a bougé en premier tire le premier. Les joueurs alternent ensuite en choisissant un avion et en tirant avec toutes les armes éligibles jusqu'à ce que tous les avions que les joueurs souhaitent faire tirer l'aient fait.

6. Phase finale: en commençant par le joueur ayant l'initiative, les deux joueurs tentent de récupérer les avions en décrochage ou en vrille. La poursuite est également déterminée maintenant. S'il s'agit du dernier tour du jeu, déterminez les points de victoire.

LA PHASE DE MOUVEMENT

La phase de mouvement est divisée en une séquence d'étapes. Chaque joueur suit cette séquence lorsqu'il déplace un avion. Les joueurs alternent ensuite en choisissant et en déplaçant un avion jusqu'à ce que tous les avions aient bougé. Si un joueur a plus d'aéronefs à déplacer, ses aéronefs restants sont déplacés les uns après les autres après que son adversaire ait déplacé son dernier aéronef. Lorsque tous les avions sur la table ont été déplacés, la phase de mouvement se termine.

Le joueur ayant l'initiative décidera quel joueur jouera en premier lors de la phase de mouvement, en choisissant de déplacer l'un de ses propres avions ou en obligeant son adversaire à déplacer un avion en premier.

Chaque avion suit la même séquence:

1. Mettre les gaz
2. Déplacement et manœuvre
3. Ajuster l'altitude

1. Mettre les gaz: utilisez les caractéristiques de l'accélération pour régler sa vitesse.

2. Déplacement et manœuvre: déplacez l'aéronef en utilisant les diagrammes des manœuvres comme guide - la distance entre chaque étape de la manœuvre peut varier en fonction de la vitesse à laquelle l'avion se déplace. Déplacement et manœuvre est couvert plus en détail à la page 16.

3. Ajuster l'altitude: une fois que l'aéronef a terminé son mouvement, il peut ajuster son altitude pour représenter l'aéronef en train de monter ou de plonger au cours de ses manœuvres.

LA PHASE DE TIR

La phase de tir est divisée en une séquence d'étapes. Chaque joueur suit cette séquence, le joueur qui a été le premier à bouger est le premier à tirer. Les joueurs alternent ensuite en choisissant et en tirant avec un avion jusqu'à ce que tous les avions aient tiré. Si un joueur a plus d'avions à faire tirer, les avions restants tirent les uns après les autres après que son adversaire ait fait tirer son dernier avion. Lorsque tous les avions sur la table ont tiré, la phase de tir se termine.

Tous les aéronefs suivent la même séquence d'étapes lors du tir:

1. Ciblage
2. Puissance de feu
3. Munitions
4. Dégâts

1. Ciblage: les aéronefs sélectionnent les cibles sur lesquelles ils tirent et déterminent s'ils sont capables de le faire en vérifiant les arcs et la distance de tir, comme décrit plus en détail aux pages 21-22.

2. Puissance de feu: Les joueurs déterminent combien de dés de puissance de feu sont lancés et le seuil requis pour toucher avec chacun d'eux, puis lancent les Dés pour toucher. La caractéristique de puissance de feu d'une arme est le nombre de D6 lancé lorsque cette arme tire à cette distance. Pour déterminer le nombre de dégâts occasionnés, lancez les dés de puissance de feu.

Le D6 requis pour toucher une cible avec un tir air-air est toujours égal à 5+.

Les modificateurs suivants peuvent également s'appliquer au jet de dés:

- -1 au jet de dés si la cible a un jeton décrochage ou vrille.
- -1 au lancer de dés par niveau de différence d'altitude entre l'avion qui tire et sa cible.

3. Munitions: si l'arme a une caractéristique de munitions de 1, 2 ou 3, réduisez-la de 1 à chaque fois que l'arme tire.

4. Dégâts: Si des tirs ont touché, ces dés sont lancés à nouveau comme des dés de dégâts pour déterminer si la cible perdra des points de structure. Chaque arme possède une caractéristique de dégâts - c'est le seuil requis sur le dé de dégâts pour causer des dommages.

Distance

Il existe trois portées pour toutes les armes: courte, moyenne et longue portée. La distance entre un avion et sa cible est toujours mesurée en comptant les hexs de l'arc de tir de l'arme utilisée pour l'attaque, jusqu'à l'hex dans lequel se trouve la cible.

Les distances sont:

Hexs	Distance
1-4	courte portée
5-7	moyenne portée
8-10	Longue portée

LA PHASE FINALE

La phase finale est divisée en une séquence d'étapes. Les deux joueurs, à commencer par le joueur qui a l'initiative, effectuent cette séquence pour tous leurs avions:

1. Décrochage
2. Sortie de vrille
3. Déterminer la poursuite
4. Fin de la partie

1. Décrochage: Lancer un D6 pour chaque aéronef ayant décroché. Si le score est égal ou supérieur à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef, il se rétablira. Sinon, l'avion partira en vrille.

2. Sortie de vrille: Lancez un D6 pour chaque avion parti en vrille. Si le score est égal ou supérieur à la caractéristique de maniabilité de l'aéronef, il se rétablira. Sinon, l'avion continuera de tomber.

3. Détermination de la poursuite: les joueurs déterminent si l'un de leurs aéronefs est en position de tirer sur un aéronef ennemi lors de la phase de tir en position poursuite du tour suivant.

4. Fin de la partie: S'il s'agit de la phase de fin du dernier tour ou s'il ne reste qu'un avion dans la zone d'engagement, la partie se termine et les joueurs calculent les points de victoire.