

Feuille de référence Aeronautica Imperialis

Phases d'un Tour :

1) Choix des manœuvres

Écrivez la carte de manœuvre que devra suivre chaque avion.

2) Initiative

Jeter 1d6. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'avions sur la table l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur contrôlant l'avion le plus rapide l'emporte.

3) Tirs d'opportunité si Poursuite (Tailing)

Situation de poursuite : un avion a son arc arrière dans l'arc avant d'un avion ennemi, avec 1 niveau d'altitude d'écart maximum.

4) Mouvement

Commencer par un avion du joueur ayant l'initiative, puis passer à un avion de l'adversaire, puis retour au premier joueur...

Appliquez les ajustements de Poussée (Thrust), effectuez le déplacement initial en ligne droite, appliquez la carte de manœuvre, fin de déplacement en ligne droite. *Les ajustements de Vitesse dus à une manœuvre ne seront utilisés qu'au tour suivant.*

On se déplace de 2 pouces par point de Vitesse.

5) Tirs

Air-air :

0-6 pouces : courte portée, 6-12 moyenne, 12-18 longue.

Résultat pour toucher : même altitude que la cible : 5+. Un niveau d'altitude d'écart : 6.

Air-sol :

Uniquement depuis l'altitude 1, sur 5+.

Lâcher de bombes : altitude 3 ou 4, 4+. Altitude 5 ou 6, 5+. Altitude 7 ou 8, 6.

Souffle de l'explosion : toute cible dans les 3 pouces est touchée sur 2+.

Sol-air : 6.

6) Phase de fin

Vérifier les éventuels désengagements (moins de la moitié du total initial d'avions en vol → désengagement de la faction concernée pendant le tour suivant).

Cible au sol	Points de structure
Véhicule léger/réservoir de carburant/chasseur au sol	1
Véhicule blindé (Chimère, Leman Russ)	2
Bombardier au sol	2
Hydra/plate-forme Manticore	2
Petit bâtiment	2
Bâtiment moyen	3
Plate-forme d'atterrissage	3
Bunker/cible renforcée	4
Grand bâtiment	4 ou plus

Atterrir : se trouver à Altitude 1, vitesse minimale (après Poussée), puis effectuer une manœuvre 1. Après cette manœuvre, Vitesse et Altitude à zéro. Un avion au sol ne peut pas tirer.

Décoller : manœuvre 1, puis Vitesse minimale et Altitude 1.

Débarquer des troupes : atterrir d'abord.

Débarquer des troupes aéroportées : 1d6 par point transporté. >altitude : OK.

Boosters : si Altitude 9, possibilité de se désengager (comme si l'avion était sorti par un bord de table).

Calcul des points de Victoire

Points de victoire par avion								
Avion détruit	Avion engagé				Avion désengagé			
	Intact		Endommagé		Intact		Endommagé	
	Avec munitions	Plus de munitions	Avec munitions	Plus de munitions	Avec munitions	Plus de munitions	Avec munitions	Plus de munitions
100%	Rien	Rien	50%	50%	100%*	Rien	25%	Rien
* Si un avion intact avec des munitions se désengage lors du dernier tour de la partie, il ne rapporte pas de point de victoire.								

5pts de victoire par Troupe transportée, 10pts par point de structure des cibles au sol détruites ou endommagées.

Compétence Pilotage et utilisations

Compétence Pilotage des pilotes débutants	
Chaos	5+
Orks	5+
Flotte Impériale	4+
Tau	4+
Space Marine	3+
Eldar	3+

As : compétence +1 (5 kills). Double as : compétence +2 (10 kills).

- **Manœuvres d'urgence** : Un test réussi permet de se sortir de situations extrêmes. En cas de Décrochage (Stalling), l'avion est mis à Vitesse minimale. En cas de crash, il est placé au niveau d'altitude 1. S'il a dépassé son niveau d'altitude maximum, il reste à son altitude maximale autorisée.

- **S'éjecter** : sur un test réussi lors de la destruction d'un avion, le pilote survit.

- **Poursuite avancée** : si un avion est en position de Poursuite (Tailing), après les tirs d'opportunité, test de compétence. Réussite → révéler la carte de manœuvre de l'adversaire puis changer la sienne si nécessaire.

- **Yo-yo** : Réussite → l'avion se déplace de 2 pouces de moins sans modifier son compteur de Vitesse.

- **Tir en rafale** : Réussite → puissance de feu augmentée de 50%, dépense de deux unités de Munitions. Ceci ne peut être fait que pour un seul système d'arme par avion et par tour. C'est impossible avec les armes à Munitions Illimitées ou qui ne disposent plus que d'une unité de Munitions.

- **Manœuvres extrêmes** : que pour les As (ou double as). Après utilisation de la carte de manœuvre, réussite → possibilité d'en utiliser une seconde.