

AERONAUTICA IMPERIALIS

Bienvenue dans Aeronautica Imperialis, le jeu de combat aérien au 41ème millénaire ! Un âge sombre pour le genre humain, où dans une galaxie hostile, l'Imperium de l'Humanité livre constamment d'âpres combats pour sa survie... Aeronautica Imperialis vous offre de commander des escadrilles lors de batailles meurtrières au-dessus des nuages et des traînées de vapeur, alors que les chasseurs tournent et virevoltent en d'implacables duels, et que des tapis de bombes délivrent la ruine depuis le ciel.

La première section de ce livre détaille les règles de base de ce jeu - celles, en fait, que l'on retrouve dans tous les jeux de ce type, sur comment les appareils se déplacent, grimpent, plongent et font feu. Plus loin, d'autres sections couvrent les appareils du 41ème millénaire, qu'ils appartiennent à la Flotte Impériale ou bien à l'une des nombreuses races extra-terrestres hostiles qu'affronte l'Imperium. A la suite des règles vous trouverez des détails, des dessins techniques, de l'historique, ainsi que les schémas de couleur de nombre d'appareils qui figurent dans ce jeu. Pour plus d'informations sur l'univers de Warhammer 40 000 en général, vous pouvez consulter la gamme très fournie de livres que propose Games Workshop.

Vous n'avez pas besoin d'avoir appris par coeur les règles avant de jouer. Suivez notre conseil: lisez d'abord les règles une première fois, puis jouez la partie la plus simple possible avec quelques appareils seulement, comme un duel entre deux chasseurs. Cela vous aidera à prendre en main les bases du jeu, avant de vous aventurer dans des parties plus complexes, impliquant des appareils plus nombreux et de différents types, de la DCA, des manœuvres spéciales, etc...

Le jeu a été conçu pour gérer l'affrontement d'escadrilles composées chacune de 2 à 12 appareils, approximativement. Une partie impliquant deux appareils peut ne prendre qu'une heure; tandis qu'une partie plus conséquente peut en nécessiter plusieurs.

Attention: il ne s'agit que d'un jeu, pas d'une simulation aérienne. En réalité, le combat aérien est terriblement complexe et technique. Le jeu le représente donc en le simplifiant, au moyen de règles basiques. Le détail a été sacrifié afin de créer un jeu -on l'espère !- rapide et fun, quoique gratifiant pour les tacticiens.

Bien que les règles couvrent tous les éléments fondamentaux, des situations peuvent survenir qui posent des problèmes aux joueurs. C'est la question "mais que se passe-t-il donc ?" qui surgit à chaque fois que se produisent des événements a priori improbables. Sachez qu'aucune règle ne peut couvrir toutes les éventualités. Si les joueurs se trouvent dans une impasse que ne peut résoudre le livre de règles, il vaut mieux, pour maintenir l'ambiance et le rythme de la partie, lancer un dé qui tranchera entre les options et laissera le jeu se poursuivre. Tout compte fait, la seule règle importante, c'est passer un bon moment.

Puisque tout est dit, messieurs, montez dans vos appareils et préparez vous au décollage !

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

En plus de ce livre, vous aurez besoin d'un certain nombre d'autres choses afin de jouer à Aeronautica Imperialis. Pour commencer, sans surprise, il vous faudra un ou plusieurs adversaires. La plupart des parties n'opposent que deux joueurs, mais des parties plus importantes peuvent impliquer plusieurs joueurs dans chaque camp, chacun avec ses propres appareils.

Tous les appareils dont les joueurs auront besoin sont vendus par Forge World. Bien que ça ne soit pas strictement nécessaire, il vaut mieux que les appareils reçoivent une base conçue pour Aeronautica Imperialis, avec ses cadrans pour noter l'altitude et la vitesse. Vous pouvez bien sûr noter ces informations sur une feuille de papier, mais les bases économisent le temps passé à noter tout en permettant à chaque joueurs d'accéder aux informations d'un coup d'oeil. Pas de risque de confusion. Vous aurez également besoin d'une table afin de jouer dessus. N'importe quelle surface plane suffit, une table de cuisine par exemple fait très bien l'affaire. Encore mieux: une surface de jeu spécialement conçue, de 6' par 4' voire plus pour les parties plus importantes. Sur cette surface se trouve souvent représentée du terrain, comme des champs, un désert de sable ou de la banquise... En tant que jeu de combat aérien, ça n'a pas d'incidence, mais une belle surface avec des appareils assortis augmente vraiment le plaisir pris à jouer. Sur la table vous placerez les bâtiments et les véhicules qui ont un impact sur la résolution du scénario ou sur le jeu, tels que les bunkers, les défenses anti-aériennes, les véhicules au sol ennemis etc... Toutefois, le terrain pour un jeu de combat aérien n'a bien sûr pas besoin d'être aussi détaillé que pour un jeu se déroulant sur le plancher des vaches, les joueurs ne se préoccupant concrètement que de la position de leurs cibles.

De la même manière que des joueurs, des figurines d'appareils et d'une table, vous aurez aussi besoin de quelques accessoires: un mètre gradué en pouces, car toutes les distances dans le jeu sont données en pouces; cinq ou six dés communs à six faces; un crayon et une feuille de combat aérien pour noter les détails relatifs aux appareils (cf la description de la feuille de combat aérien).

PREMIERS PRINCIPES

Avant d'aborder les règles du jeu, il est important d'établir quelques principes de base :

Mesure des distances

Les distances pour les mouvements et pour les portées sont toujours mesurées par rapport au bord du socle d'une figurine et non pas à partir de la figurine ou de sa tige de support. On mesure la distance d'un socle à l'autre pour vérifier la portée des armes. Si le socle d'un appareil sort de la table (et non pas une aile ou la queue), alors cet appareil est considéré comme s'étant désengagé du combat et comme étant retourné à sa base. L'appareil ne peut pas revenir en jeu au cours de cette partie.

Règle des arrondis

Au cours des parties d'Aeronautica Imperialis, les joueurs pourront être amenés à diviser des nombres par 2 (moitié) ou par 4 (quart). Cela arrivera fréquemment à la fin de la partie pour calculer les Points de Victoire et déterminer qui a gagné. Dans tous les cas, on arrondi à l'entier supérieur. Donc, si on doit diviser 27 par 2 (13,5) on arrondira à 14.

Jets de dés

Pendant la partie vous aurez besoin de lancer des dés pour déterminer les actions des appareils, savoir s'ils touchent, s'ils infligent des dégâts, etc. Dans certaines circonstances on vous demandera de lancer D6, cela correspond à lancer un dé à six faces classique une fois. 2D6 signifiera lancer deux dés et additionner leurs résultats. Par exemple, un jet donnant un 3 et un 4 équivaut à un jet d'une valeur totale de 7. On peut vous demander de lancer D3, il faudra alors lancer un dé à 6 faces puis diviser le résultat par deux. En appliquant la règle des arrondis ci-dessus, cela donne un résultat entre 1 et 3.

Les ciels infinis

Le ciel est un très grand endroit avec beaucoup d'espace, permettant à tous les appareils de se déplacer. Les appareils ne peuvent pas entrer en collision même si les figurines le font, ou que leurs bases se chevauchent. Si cette situation arrive, les appareils sont considérés comme s'étant frôlés. Si les socles se chevauchent, il faut placer l'appareil qui se déplace aussi près que possible de sa position réelle de telle manière que les figurines soient encore orientées dans la bonne direction et qu'elles tiennent debout.

TYPES D'APPAREILS

Aeronautica Imperialis vous permettra de faire des combats aériens. Les figurines utilisées pour jouer à Aeronautica Imperialis représentent différents appareils du 41^{ème} Millénaire. Ils sont divisés en trois types :

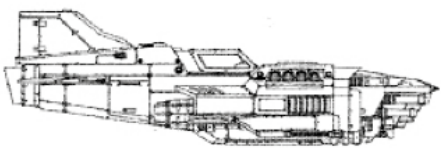
Chasseurs (*Fighters*) : Ceux sont de petits appareils. Ils sont en général rapides, manoeuvrables et bien armés. Les chasseurs sont en général utilisés pour les combats aériens, pour intercepter et attaquer d'autres appareils, mais aussi afin de mitrailler l'ennemi au sol. Certains pourront aussi porter des bombes et des roquettes sous leurs ailes pour augmenter leur puissance de feu contre ces cibles. Certains appareils plus petits sont considérés comme des chasseurs même s'ils ne sont pas vraiment conçus pour le combat, tel que l'Arvus Lighter, qui est une navette de transport sans aucune arme.

Bombardiers (*Bombers*) : Ceux sont de plus grands appareils. Ils sont en général moins manoeuvrables que les chasseurs, ils peuvent encaisser plus de dommages, porter des chargement plus lourds de bombes et de roquettes, et disposent de beaucoup d'armes défensives. Certains bombardiers sont spécialement conçus pour les attaques au sol à faible altitude aussi bien que pour le bombardement à haute altitude. Certains gros transports sont aussi considérés comme des bombardiers à cause de leur taille.

Défenses au Sol (*Ground Defenses*) : Ce ne sont évidemment pas des appareils, mais des armes montées sur support pouvant attaquer ; des missiles sol-air ou des batteries anti-aériennes, par exemple. Utilisées pour défendre les cibles au sol contre les attaques aériennes, les Défenses au Sol peuvent aussi être attaquées et détruites par les appareils.

LES CARACTÉRISTIQUES DES APPAREILS

Dans la section des listes d'escadrilles, vous trouverez la liste complète des caractéristiques de chaque appareil. Elles vous diront s'ils sont rapides, manoeuvrables ou bien armés. Le tableau ci-dessous donne les caractéristiques d'un chasseur Thunderbolt de la Flotte Impériale :

THUNDERBOLT						
			TYPE: Chasseur		MANOEVRABILITE: Haute	
			STRUCTURE: 2		VITESSE MAX: 6	
			TRANSPORT: 0		VITESSE MIN: 2	
					ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)	
					POUSSEE: 2	
ARMEMENT						
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL	
1. Quadruple autocanons	Avant	4-6-0	4+	4		
2. Canons laser jumelés	Avant	0-1-1	2+	3	Dégâts supplémentaire 6	
ARMES SUPPLEMENTAIRES						
Un Thunderbolt peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.						
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL	
Chargement d'armes #1						
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6	
4. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	1	Air-Air, Dégât supplémentaire 6	
Chargement d'armes #2						
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	2	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6	
Chargement d'armes #3						
3. Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+	
Chargement d'armes #4						
3. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	2	Air-Air, Dégât supplémentaire 6	
Règles spéciale: Solide: Si le Thunderbolt perd son deuxième point de Structure, il peut alors lancer un dé. Sur un 6 le dernier dégât est ignoré et l'appareil continue de voler avec un point de Structure.						

Classe (Class) : Ce sera Chasseur ou Bombardier. La classe d'un appareil a un impact sur le type d'attaque au sol qu'il peut faire et dans quels scénarios il peut être utilisé.

Structure (Hits) : Le nombre de points de dégâts qu'un appareil peut subir avant d'être abattu. Un appareil qui perd la moitié de ses points de structure est considéré comme sérieusement endommagé lors du calcul des Points de Victoire. Plus l'appareil a de Points de Structure, plus il est résistant aux dégâts. La Structure peut aussi représenter l'armure de l'appareil.

Vitesse Min (Speed Min) : La vitesse minimale à laquelle un appareil peut voler. Si un appareil termine son mouvement en dessous de sa vitesse minimale, il décroche et s'écrase.

Vitesse Max (Speed Max) : La vitesse maximale à laquelle un appareil peut voler. Un appareil ne peut pas dépasser sa Vitesse Max, même si une manœuvre de piqué (dive manoeuvre) aurait pu lui donner une vitesse supérieure à sa Vitesse Max. Si, à la fin de son mouvement, un appareil dépasse sa vitesse maximale, il se maintient simplement à cette dernière.

Altitude : L'altitude maximale à laquelle un appareil peut voler, sur une échelle de 0 à 9, avec 0 représentant le niveau du sol. Un appareil ne peut pas dépasser son altitude maximale. S'il termine son mouvement à une altitude supérieure, l'appareil décroche et se crashe.

Poussée (Thrust) : La Poussée permet à un appareil d'accélérer et de décélérer indépendamment des manœuvres de piquée et de montée. La poussée est utilisée au début du mouvement de l'appareil pour modifier sa vitesse, soit en accélérant soit en décélérant.

Manoeuvrabilité (Manoeuvre) : Cela peut prendre une des valeurs suivantes : Faible, Haute, Très Haute. Les appareils avec une Manoeuvrabilité Très Haute sont les plus manoeuvrables et ceux avec une Manoeuvrabilité Faible sont les moins manoeuvrables. La Manoeuvrabilité d'un appareil indique quelles cartes de Manoeuvre il peut utiliser et à quelle vitesse il peut grimper ou piquer sur chacune des cartes de Manoeuvre. Un gros appareil a tendance à être moins manoeuvrable qu'un plus petit.

Transport : Un appareil qui peut porter des hommes et de l'équipement de combat dispose d'un nombre de Transport. Ce nombre représente la force de combat des unités débarquées au sol. Il sera utilisé dans les scénarios qui demandent que des appareils de transport débarquent des troupes sur une zone donnée.

Armement (Weaponry) : L'armement standard de l'appareil, incluant des détails sur les angles de tir, la puissance de feu, combien de dégâts l'arme inflige, combien de munition sont embarquées et les règles spéciales qui s'appliquent à chaque arme.

Règles Spéciales (Special Rules) : Toutes les règles spéciales propres à un appareil.

Armes supplémentaires (Additional Weapons) : Comme pour l'armement standard, certains appareils peuvent embarquer des chargements d'armes supplémentaires. Ce chargement additionnel, tel que des bombes ou des missiles, est souvent embarqué sous les ailes ou le fuselage. Un appareil doit payer un nombre de points supplémentaires pour disposer d'un chargement d'armes supplémentaires.

LA FEUILLE DE COMBAT AÉRIEN

Chaque joueur aura besoin d'une feuille de combat aérien pour jouer une partie. Cette feuille contient des informations sur chaque appareil contrôlé par le joueur, ainsi que des cases permettant d'inscrire chacune

des manœuvres que l'appareil réalisera à chaque tour. (ndlt: Cette feuille est disponible sur le site de ForgeWorld¹ et il existe des variantes réalisées par les joueurs²).

Nom / Type (Name / Type) : Écrire à cet endroit quelque chose pour identifier les appareils. Cela peut être un type et un chiffre, tel que *Thunderbolt 1*, ou une description sommaire telle que *Thunderbolt bleu au nez jaune*. Pouvoir reconnaître un appareil est important pour éviter toute confusion. La meilleure façon de faire est d'attribuer un numéro à chaque appareil lorsque la figurine est peinte. (ndlt: *Mageboltrat, un joueur de la communauté, a réalisé des marqueurs³ à coller sur les socles des appareils*).

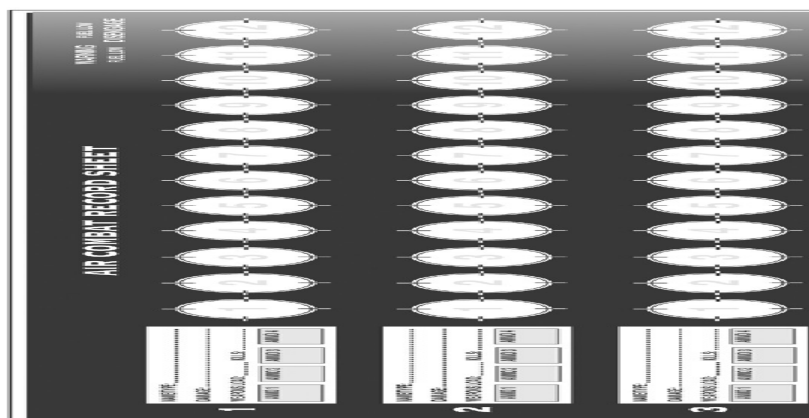
Chargement d'Armes (Weapons Load) : Si un appareil porte un chargement d'arme supplémentaire, il faut noter son numéro à cet endroit. Par exemple, pour un Thunderbolt qui embarque 4 missiles Skystrike, vous devez noter le chiffre 4 à cet endroit pour montrer qu'il a payé le coût additionnel pour le chargement d'arme supplémentaire 4.

Munitions (Ammo) : Chaque case munitions (numérotée 1, 2, 3 ou 4) correspond à une arme décrite dans les caractéristiques de l'appareil. Si vous jouez avec la règle des munitions, pensez à faire un trait dans la bonne case chaque fois qu'une arme fait feu. Cela sert de pense-bête pour savoir si l'appareil est à cours de munition ou non.

Dégâts (Damage) : Gardez la trace des dégâts subis par l'appareil ici. Une fois que l'appareil a subi un nombre de dégât égal à son nombre de points de structure (hits), il est abattu et est retiré du jeu.

Victoires (Kills) : Gardez la trace des ennemis abattus par l'appareil, y compris les cibles au sol. Une fois que l'appareil a abattu 5 ennemis, le pilote devient un As. Une fois que l'appareil a abattu 10 ennemis, le pilote devient un As des As (Double Ace).

Manœuvre Tour 1, etc. : Au début de chaque tour, les joueurs doivent écrire quelle carte de Manœuvres chaque appareil utilisera. Pour plus de détails sur les cartes de Manœuvres voir page xxx, mais il suffit de dire que chaque carte est numérotée. Donc si vous souhaitez que l'appareil effectue la manœuvre Glissement Latéral (Side Slip) ce tour-ci, vous devrez écrire le chiffre 3, sachant que la carte de manœuvre Glissement Latéral (Side Slip) est numérotée 3.



¹ <http://forgeworld.co.uk/pdf/aircombatrecord.pdf>

² <http://www.warseer.com/forums/attachment.php?attachmentid=20138&d=1174644050>
<http://www.warseer.com/forums/attachment.php?attachmentid=20139&d=1174644050>
<http://www.warseer.com/forums/attachment.php?attachmentid=20213&d=1174801142>

³ <http://aerowiki.wikidot.com/base-markers>

LE TOUR

Pendant les combats aériens un très grand nombre d'actions se passent sur une très petite période de temps. L'appareil grimpe et pique, décrochant pour éviter les tirs, tanguant de gauche à droite et de droite à gauche. Les armes font feu par courtes rafales, alors qu'un appareil ennemi passe brièvement par la mire du pilote. Aeronautica Imperialis représente les fluctuations du combat aérien grâce à une séquence durant laquelle, chacun à son tour, les joueurs déplacent leurs appareils et les font tirer.

Un tour est divisé en phases. Une fois qu'une phase est terminée, on passe à la suivante. Une fois que toutes les phases sont terminées, le tour se termine et un nouveau tour commence. Un tour se déroule comme ceci :

RESUME DU TOUR

- 1 - CHOIX DES MANŒUVRES**
Les deux joueurs écrivent une manœuvre pour chacun de leurs appareils sur la feuille de combat aérien.
- 2 - INITIATIVE**
Lancez un dé, le plus haut résultat gagne l'Initiative.
- 3 - TIR DANS LES 6 HEURES**
Les appareils dans les 6 heures (*Tailing*) de leur cible peuvent lui tirer dessus. Le gagnant de l'Initiative peut tirer le premier.
- 4 - MOUVEMENT**
Le gagnant de l'Initiative peut choisir un appareil pour le déplacer. Les joueurs alternent pour déplacer leurs appareils jusqu'à ce que tous les appareils aient été déplacés.
- 5 - TIR**
Le gagnant de l'Initiative peut choisir un appareil pour tirer. Les joueurs alternent pour tirer avec leurs appareils jusqu'à ce que tous les appareils qui le souhaitent aient tirés.
- 6 - PHASE DE FIN**
Déterminez s'il l'un des deux protagonistes doit se désengager. S'il s'agit du dernier tour de la partie, calculez les Points de Victoire.

PHASE 1. CHOIX DES MANŒUVRES

Les deux joueurs écrivent une manœuvre pour chacun de leurs appareils sur la feuille de combat aérien. Cela doit rester secret pour votre adversaire. Les joueurs doivent choisir une manœuvre pour chaque appareil. Il n'est pas nécessaire de noter d'information supplémentaire, si la carte de manœuvre choisie permet par ex. de voler en ligne droite, de tourner à gauche ou à droite, car le pilote utilise ses réflexes pour décider comment orienter son appareil pendant son mouvement.

Une carte de manœuvre est identifiée grâce à son numéro. Toutes sont numérotées. Donc si vous souhaitez que votre appareil aille Tout Droit (Straight) écrivez 1, si vous voulez qu'il tourne (Turn) écrivez 2.

Tous les appareils doivent avoir une manœuvre écrite. Si l'un d'eux n'a pas de manœuvre écrite au début du tour, il est considéré comme allant Tout Droit (Straight). Une fois que les 2 joueurs ont noté toutes leurs manœuvres, passez à la Phase 2. La carte de manœuvre choisie pour un appareil ne peut pas être changée.

PHASE 2. INITIATIVE

Elle détermine quel joueur jouera en premier, tant pour se déplacer que pour tirer. Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne l'initiative.

Si le jet est une égalité, c'est le joueur qui a le plus grand nombre d'appareils sur la table qui gagne.

Si les deux joueurs ont le même nombre d'appareils sur la table, le joueur avec l'appareil se déplaçant le plus vite sur la table gagne l'initiative. Si c'est encore une égalité, relancez les dés.

PHASE 3. TIR DANS LES 6 HEURES

En commençant par le joueur qui a l'initiative, les joueurs peuvent choisir un appareil en position de tirer dans les 6 heures d'un autre appareil (voir les 6 Heures plus loin). Les joueurs alternent pour tirer à chacun leur tour avec un appareil. Cette phase permet à un appareil qui a manœuvré pour se mettre dans les 6 heures de faire un tir « bonus » avant que sa cible ne puisse s'enfuir. Le tir est résolu comme un tir normal et les munitions sont dépensées normalement.

PHASE 4. MOUVEMENT

Le joueur qui a l'initiative choisi un appareil à activer. Il déplace et manœuvre cet appareil en utilisant la carte choisie lors de la Phase 1. A tour de rôle les joueurs déplacent un appareil jusqu'à ce que tous les appareils soient déplacés. Donc le joueur qui a l'initiative déplace un de ses appareils, puis le joueur qui n'a pas l'initiative déplace un de ses appareils. Le joueur qui a l'initiative déplace un autre de ses appareils, puis le joueur qui n'a pas l'initiative déplace un autre de ses appareils, et ainsi de suite.

Lorsqu'il ne reste plus à déplacer que les appareils d'un seul joueur sur la table, ce dernier les déplace dans l'ordre de son choix jusqu'à ce qu'ils se soient tous déplacés. Lorsque tous les appareils de la table ont été déplacés, on passe à la phase de Tir.

PHASE 5. TIR

Le joueur qui a l'initiative choisit un appareil, ou une défense au sol, pour tirer. Pour tirer sur un ennemi, la cible doit être dans l'angle de tir, à portée et pas à plus d'un niveau d'altitude au dessus ou au dessous du tireur.

Une fois que le tir est résolu, les joueurs alternent avec leurs appareils et leurs défenses au sol jusqu'à ce que tous les appareils et toutes les défenses au sol qu'ils souhaitent faire tirer l'aient fait. A ce moment là, on passe à la Phase 6. Un appareil (ou une défense au sol) qui a été détruite avant qu'il (ou elle) n'ai eu une chance de tirer, ne pourra pas tirer.

PHASE 6. PHASE DE FIN

Vérifiez s'il l'un des deux protagonistes doit se désengager au tour suivant. Si un des joueurs a perdu plus de la moitié du nombre de ses appareils, il doit alors se désengager. Si les deux joueurs ont perdu plus de la moitié de leurs forces, ils doivent tous les deux se désengager.

Si ce tour était le tour de désengagement (voir plus loin), alors la partie se termine. Faites la somme de vos Points de Victoire pour déterminer le vainqueur.

MOUVEMENT

Pendant la phase de mouvement, les appareils manoeuvrent pour se mettre en position d'acquérir leurs cibles – que ce soit en plongeant pour faire des attaques en piqué, ou en grimant afin d'intercepter les bombardiers ennemis: pour intercepter l'ennemi il est vital de pouvoir prédire ses mouvements. Telle est la vitesse du combat aérien, qu'un pilote doit toujours chercher à attaquer sa cible là où elle sera dans un instant, plutôt que là où elle se trouve au moment de l'accrochage, car elle n'y est déjà plus !

LA SÉQUENCE DE MOUVEMENT

La phase de mouvement est découpée en une séquence d'actions. Les joueurs doivent suivre cette séquence lorsqu'ils déplacent un appareil et avant qu'ils ne déplacent le suivant. Chaque appareil doit suivre la séquence ci-dessous lorsqu'il se déplace :

PHASE DE MOUVEMENT

- 1 - POUSSÉE**
Utiliser la poussée de l'appareil afin d'ajuster sa vitesse pour le tour.
- 2 - DEBUT DU MOUVEMENT**
Un appareil peut se déplacer en ligne droite avant de manoeuvrer de tout ou partie de son mouvement disponible.
- 3 - MANŒUVRE**
Un appareil joue sa carte de manoeuvre précédemment choisie et ajuste son altitude et sa vitesse pour la manoeuvre dans le même temps.
- 4 - FIN DU MOUVEMENT**
Le reste de mouvement non utilisé avant de faire la manoeuvre est effectué maintenant en ligne droite.

POUSSÉE

Tous les appareils ont une capacité de Poussée qui leur permet d'accélérer ou de décélérer avant qu'il ne se déplace. La Poussée est utilisée au début de la phase de Mouvement d'un appareil. Chaque point de Poussée permet à l'appareil d'augmenter sa vitesse d'un point ou de la réduire d'un point. La vitesse d'un appareil est fixée pour le tour après l'utilisation de la Poussée. Souvenez-vous qu'après l'utilisation de la Poussée un appareil modifiera aussi sa vitesse en grimant ou en piquant (voir les cartes de manoeuvre), mais même si une manoeuvre change la vitesse d'un appareil, cela n'affectera pas sa distance de mouvement pour ce tour.

Exemple : Un Thunderbolt avait terminé le tour précédant à une Vitesse de 5. Avant de se déplacer ce tour-ci, il peut utiliser ses 2 points de Poussée soit pour accélérer jusqu'à une Vitesse de 6 (sa vitesse maximale) soit décéléré jusqu'à une Vitesse de 3.

VITESSE

La vitesse d'un appareil est consignée via le cadran de son socle. Un appareil doit se déplacer de 2" sur la table par point de Vitesse. Il doit se déplacer de tout son mouvement pour la vitesse indiquée (après l'utilisation de la Poussée). Il ne peut pas se déplacer d'une distance inférieure ni supérieure.

Vitesse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Mouvement	0"	2"	4"	6"	8"	10"	12"	14"	16"	18"

Un appareil peut jouer la carte de manœuvre qu'il a choisie à n'importe quel moment de son mouvement. Une manœuvre ne compte pas dans la distance de mouvement car elle est faite en plus du déplacement de l'appareil. Accélérer et décélérer pendant une manœuvre affecte la vitesse d'un appareil *seulement pour le tour suivant*, cela n'affecte pas la distance de mouvement de l'appareil pendant le tour en cours. Une fois que l'appareil a terminé sa manœuvre, il finit son mouvement en ligne droite.

Vitesse Minimum

Tous les appareils ont une vitesse minimum spécifiée dans leurs caractéristiques. Si un appareil termine son mouvement à une vitesse inférieure à sa vitesse minimum, il décroche et se crashe. Retirez-le du jeu.

Vitesse Maximum

Tous les appareils ont une vitesse maximum spécifiée dans leurs caractéristiques. Un appareil ne peut en aucun cas dépasser sa vitesse maximum. Si un appareil termine son mouvement avec une vitesse supérieure à son maximum (par exemple, parce qu'il a effectué une manœuvre de piqué), elle reste simplement à la valeur de sa vitesse maximum.

Exemple : Un chasseur Thunderbolt a une vitesse minimum de 2 (4") et maximum de 6 (12"). S'il termine un de ses tours avec une vitesse de 0 ou 1, il décroche et se crashe. S'il accélère à une vitesse de 7, il reste simplement à une vitesse de 6.

Vitesse 0 – Vol Stationnaire

Certains appareils ont une vitesse minimum de 0, ce qui signifie qu'il peut rester en vol stationnaire. Un appareil à vitesse 0 est en vol stationnaire. Il ne se déplace pas du tout et n'effectue aucune manœuvre. Il peut changer de direction. Un appareil en vol stationnaire peut utiliser sa Poussée pour accélérer et donc lui permettre de se déplacer et de manœuvrer normalement.

CARTES DE MANŒUVRE

Dans Aeronautica Imperialis les appareils tournent, grimpent et piquent en utilisant des cartes de manœuvres. Les différents types d'appareils peuvent jouer différentes cartes, mais chaque carte fournie un gabarit qui permet de déplacer la figurine de l'appareil précisément sur la table.

La manoeuvrabilité de chacun des appareils est indiqués dans leurs caractéristiques. Cela représente l'agilité de l'appareil, comment il peut tourner vite et serré ou comment il peut grimper et piquer. La manoeuvrabilité d'un appareil peut être soit Faible, soit Haute, soit Très Haute. Un appareil avec une manoeuvrabilité Très Haute est très manoeuvrable et agile, alors qu'un appareil avec une manoeuvrabilité Faible est lourd et ne pourra pas grimper et plonger d'une façon vertigineuse.

La manoeuvrabilité d'un appareil indique quelles cartes de manœuvres il peut utiliser. Les appareils avec une manoeuvrabilité Faible ne peuvent réaliser que les manœuvres numérotées de 1 à 4. Les appareils avec une manoeuvrabilité Haute peuvent réaliser les manœuvres 1 à 8. Les appareils avec une manoeuvrabilité Très Haute peuvent réaliser toutes les manœuvres (numérotées de 1 à 10).

Au début de chaque tour, les joueurs doivent choisir une carte de manœuvre pour chacun de leurs appareils dans le tas des cartes de manœuvre. Le numéro de la carte choisie pour chacun des appareils est inscrit sur la feuille de combat aérien. Une fois qu'un tour a démarré (en lançant le dé pour l'Initiative), les manœuvres choisies ne peuvent plus être changées. Un appareil ne peut effectuer qu'une seule manœuvre par tour.

La manœuvre choisie peut être réalisée à n'importe quel moment pendant le mouvement de l'appareil.

Pour réaliser une manœuvre, placez la carte sur la table devant l'appareil, en alignant la flèche de la carte avec la flèche présente sur l'avant du socle. Déplacez l'appareil afin d'aligner sa flèche arrière avec une flèche de l'autre côté de la carte, cela indique la nouvelle direction de l'appareil. L'appareil n'est jamais posé sur la carte, il doit la traverser complètement. Certaines cartes inversent l'orientation d'un appareil : dans ce cas, alignez également la flèche sur l'avant du socle de l'appareil lors de la sortie de la manœuvre. Cela s'applique seulement aux manœuvres Wing Over (*Wing-over*) et Demi-Boucle (*Half loop*).

Chaque carte de manœuvre indique aussi si l'appareil peut (ou doit) grimper ou piquer pendant la manœuvre, et donc tout changement de vitesse et d'altitude correspondant à la manœuvre réalisée. Certaines cartes de manœuvre donnent aux appareils les plus manoeuvrables la possibilité de grimper ou de piquer un peu plus.

Par exemple, un appareil avec une manoeuvrabilité Haute effectuant un Virage/Turn (carte numéro 2) peut choisir de grimper ou plonger de deux niveaux pendant qu'il tourne, mais un appareil avec une manoeuvrabilité Faible peut seulement choisir de grimper ou plonger d'un seul niveau pendant qu'il tourne.

Manœuvres illégales

Si un appareil fait une manœuvre illégale (une pour laquelle il n'a pas assez de manoeuvrabilité), ou bien une manœuvre qui l'amènerai à une altitude trop élevée (au-dessus de son Altitude Max), ou si un joueur tourne un appareil au-delà de ce que la carte de manœuvre autorise, alors le pilote perd le contrôle de l'appareil qui se crashe (donc il vaut mieux ne pas tricher !). Retirez-le du jeu.

ALTITUDE

L'altitude représente la hauteur d'un appareil par rapport au sol. Comme la vitesse, l'altitude d'un appareil est représentée en utilisant le cadran sur son socle – 1 est l'altitude la plus basse et 9 la plus haute. 0 est le niveau du sol.

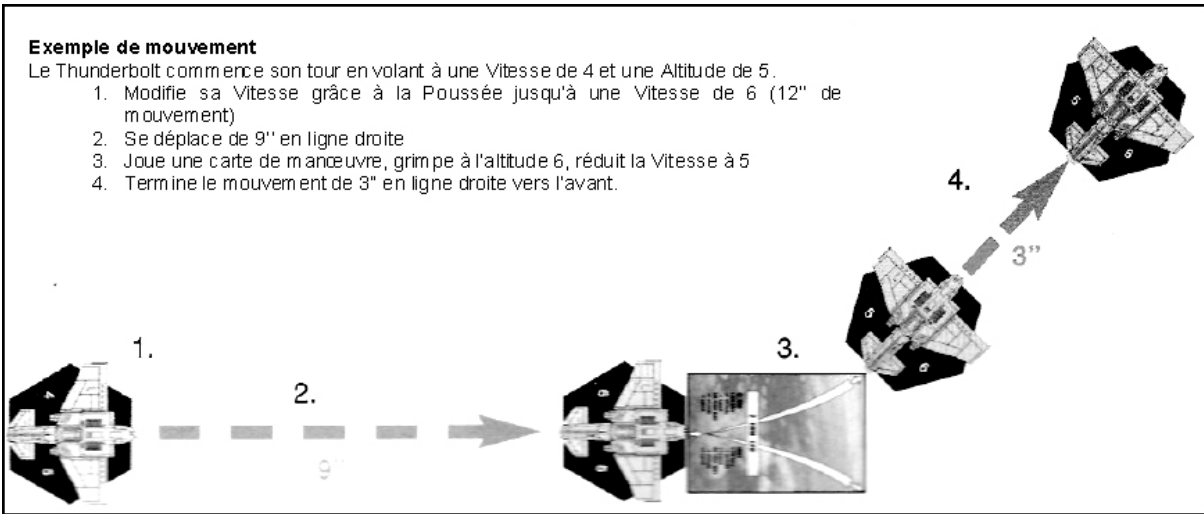
Un appareil peut modifier son altitude lorsqu'il effectue une manœuvre. Chaque carte de manœuvre indique si l'appareil peut piquer ou grimper, et de combien. En général un appareil qui grimpe d'un point d'altitude pendant une manœuvre perd un point de vitesse à cause de la gravité. A l'opposé, un appareil qui pique et perd un point d'altitude pendant une manœuvre gagne un point de vitesse.

Ajustez les cadrans d'altitude et de vitesse sur le socle de l'appareil lorsque la carte de manœuvre est jouée. Cela fixe la nouvelle altitude et la nouvelle vitesse de l'appareil pour le début du tour suivant.

Exemple de mouvement

Le Thunderbolt commence son tour en volant à une Vitesse de 4 et une Altitude de 5.

1. Modifie sa Vitesse grâce à la Poussée jusqu'à une Vitesse de 6 (12" de mouvement)
2. Se déplace de 9" en ligne droite
3. Joue une carte de manœuvre, grimpe à l'altitude 6, réduit la Vitesse à 5
4. Termine le mouvement de 3" en ligne droite vers l'avant.



Un appareil qui atteint une Altitude de 0 à n'importe quel moment de sa manœuvre s'écrase et est détruit, à moins qu'il n'effectue une manœuvre d'atterrissage (voir Atterrissage).

Tous les changements d'altitude et de vitesse sont effectués lorsque la carte de manœuvre est jouée et sont notés grâce aux cadrans sur le socle de l'appareil. La nouvelle altitude est utilisée pour tirer sur un autre appareil pendant la phase de Tir. Les changements de vitesse ne font pas varier la distance que l'appareil devra parcourir pendant ce tour, mais sera la vitesse de l'appareil au début du tour suivant.

De ce fait, un appareil ne ressent pas les effets d'un changement de vitesse pendant une manœuvre jusqu'au tour suivant.

Si le changement de vitesse après un plongeon amène un appareil à une vitesse supérieure à sa Vitesse Max, l'appareil reste à sa Vitesse Max.

Exemple : Un Thunderbolt vole à une Vitesse 4 (8" de mouvement) et une Altitude 3. Après un déplacement de 4", il fait un Virage à Fort-G (High-G Turn) et grimpe à une Altitude de 4. Cette manœuvre lui fait réduire sa vitesse de 1, amenant la vitesse du Thunderbolt à 3. Le Thunderbolt doit encore se déplacer de 4" pendant ce tour, étant donné que la modification de vitesse due à la manœuvre n'affecte pas le mouvement du tour courant. Au début du prochain tour, le Thunderbolt volera à une vitesse de 3.

Exemple de mouvement d'appareil

Un Thunderbolt vole à une Vitesse de 5 et une Altitude de 5. Il a choisi une manœuvre de Piqué Violent (Power Dive – numéro 4). Lorsque vient son tour, la séquence de mouvement du Thunderbolt est la suivante :

1. En premier il utilise sa Poussée pour ralentir de 2 jusqu'à une Vitesse de 3.
2. Ensuite, il effectue la première partie de son mouvement en ligne droite. A une vitesse de 3 il doit se déplacer de 6" au total. Le Thunderbolt se déplace de 2" en ligne droite.
3. Ensuite il effectue la manœuvre. Le joueur place la carte du Piqué Violent (Power Dive) devant la figurine. Pendant qu'il pique, le Thunderbolt tourne aussi à droite. Le Piqué Violent (Power Dive) fait augmenter de +2 sa vitesse (augmentant la vitesse du Thunderbolt à 5) et fait perdre D3+1 d'altitude (dans ce cas 3), réduisant l'altitude du Thunderbolt à 2.
4. Ayant manœuvré, le Thunderbolt doit maintenant terminer son mouvement de 4" en ligne droite.

Au début du tour prochain, le Thunderbolt volera à une Vitesse de 5 et une Altitude de 2.

RÈGLES & MANŒUVRES SPÉCIALES

ATTERRISSAGE

Tout appareil peut atterrir pendant une partie. Bien que cela soit très risqué sous le feu ennemi, les appareils de transport seront quelques fois obligé d'atterrir pour débarquer des troupes sur une zone d'atterrissage. Pour atterrir, un appareil doit être à une Altitude de 1 et voler à sa vitesse minimale (après avoir utilisé sa poussée). Il effectue une manœuvre Tout Droit (Straight) - numéro 1. Après avoir effectué sa manœuvre, placez la Vitesse et l'Altitude de l'appareil à 0. L'appareil est maintenant stationnaire sur le sol. L'appareil ne peut pas utiliser d'arme pendant qu'il est au sol.

DÉCOLLAGE

Pour décoller, un appareil avec une Vitesse et une Altitude de 0 doit faire une manœuvre Tout Droit (*Straight*) – numéro 1. L'appareil accélère automatiquement à sa vitesse minimum et est placé à une Altitude de 1. Aucun appareil ne peut monter à une Altitude supérieure à 1 le tour de son décollage. Les tours suivants l'appareil se déplace et effectue des manœuvres normalement.

APPAREIL DE TRANSPORT

Certains appareils dispose d'une caractéristique de Transport. Cela représente les troupes, les véhicules, les armes, etc. qu'il peut décharger sur une zone. Pour décharger ces troupes, un appareil de transport doit atterrir sur la zone d'atterrissage. La zone d'atterrissage sera désignée par le scénario. Le scénario indiquera aussi le nombre de Points de Victoire gagné par le joueur pour chaque point de transport déchargé sur la zone d'atterrissage. Un joueur dont la mission implique de débarquer des troupes devra garder la trace du nombre de point de Transport qu'il a réussi à débarquer.

TROUPES AÉROPORTÉES

Certains appareils de transport peuvent larguer des troupes sans atterrir. Les troupes à l'intérieur peuvent sauter de l'appareil et rejoindre le sol à l'aide de réacteurs dorsaux, de grav-chutes ou de jet packs. Certains appareils de transport ont la possibilité en option d'améliorer leur transport en troupes aéroportées, cela est indiqué dans les caractéristiques de l'appareil.

Au lieu d'atterrir sur la zone d'atterrissage, les troupes aéroportées seront larguées dessus. Pour larguer sa troupe aéroportée, un appareil doit se trouver au-dessus de la zone d'atterrissage désignée par le scénario. Lancez D6 pour chaque point de transport largué. Si le résultat du dé est supérieur à l'altitude courante de l'appareil, la troupe atterrit sans encombre et compte pour le décompte des Points de Victoire. Si le résultat est inférieur ou égal à l'altitude courante de l'appareil, la troupe s'écrase au sol, est blessée ou tuée, et ne compte pas dans le décompte des Points de Victoire.

BOOSTERS FUSÉE (ROCKET BOOSTERS)

Au 41^{ème} millénaire, certains appareils peuvent aussi aller dans l'espace. Ces appareils dispose de la règle spéciale Boosters Fusée. Un appareil disposant de la règle Boosters Fusée peut se désengager en utilisant ses Boosters Fusée pour quitter l'atmosphère. Si l'appareil est à une altitude de 9, il peut utiliser les Boosters Fusée et quitter immédiatement la table. Il compte comme alors s'étant désengagé, comme s'il avait quitté la table par un de ses bords.

TIR

Durant la phase de Tir, votre appareil et vos défenses au sol déchaînent leurs armes: les canons font feu, les fusées et les missiles prennent leur envol, les bombes sont larguées. Les cibles: les appareils et les défenses ennemis.

TIR AIR-AIR

Les tirs air-air se produisent lorsqu'un appareil tire sur un autre appareil et les deux appareils sont en vol. Les règles suivantes s'appliquent pendant la phase de Tir et pendant la phase de Tir dans les 6 heures. Le Tir dans les 6 heures est expliqué plus tard.

CIBLER

Pour cibler une figurine ennemie, celle-ci doit être dans l'angle de tir de l'arme, à portée, et avoir une différence d'altitude maximale de 1, en plus ou en moins, avec l'appareil qui tire.

Un appareil peut cibler une figurine ennemie qui est dans son angle de tir. Comme certains appareils ont des armes qui tirent dans plusieurs angles de tir (par exemple, un Chassa-Bomba (*Fighter-Bomber*) Ork dispose d'une tourelle arrière ainsi que des gros fling' (big shootas) orientés vers l'avant), cela signifie qu'un appareil peut tirer sur plusieurs cibles dans un tour. Dans l'exemple ci-dessus, un Chassa-Bomba (Fighta-Bomber) Ork peut engager un appareil ennemi dans son arc avant et un autre appareil ennemi dans son arc arrière.

Les appareils qui ont plusieurs armes tirant dans le même angle de tir doivent tous tirer sur la même cible, donc un Thunderbolt ne peut pas tirer dans son arc avant sur une cible avec ses autocanons et sur une autre cible avec ses canons laser. Les deux armes doivent tirer sur la même cible.

ANGLES DE TIR

Les armes des appareils ne peuvent tirer que dans la direction dans laquelle ils sont orientés. L'angle de tir de chacune des armes est indiqué dans les caractéristiques de l'appareil. Pour faciliter le déroulement du jeu les angles de tirs sont représentés sur le socle de l'appareil.

Avant : Angle de 60° dirigé vers l'avant.

Arrière : Angle de 60° dirigé vers l'arrière.

Côté Gauche : Angle de 120° dirigé vers la gauche.

Côté Droit : Angle de 120° dirigé vers la droite.

Toutes les directions : Quelques armes peuvent tirer à 360°, c'est-à-dire dans toutes les directions.

Haut : Signifie que cette arme peut seulement engager les cibles qui sont à la même altitude que l'appareil ou un niveau en dessus.

Bas : Signifie que cette arme peut seulement engager les cibles qui sont à la même altitude que l'appareil ou un niveau en dessous.

PORTÉE

Bien qu'étant dans l'angle de tir d'une arme, une cible doit aussi se trouver à portée de l'arme. Il y a 3 types de portée pour toutes les armes. Il faut toujours mesurer la distance socle à socle, de l'appareil qui fait feu vers l'appareil ciblé. Les joueurs ne peuvent pas pré-mesurer avant de déclarer un tir, et les tirs déclarés consomment une munition même s'ils sont hors de portée.

PORTEE	
0" - 6"	Courte
6" - 12"	Moyenne
12" - 18"	Longue

Toutes les armes ne peuvent pas tirer à toutes les portées, quelques-unes peuvent tirer à portée courte et moyenne, tandis que d'autres armes, telles que les missiles air-air, ne peuvent être tirées qu'à longue portée. Cette information est indiquée dans les caractéristiques de l'appareil.

PUISSANCE DE FEU

Toutes les armes ont une valeur pour chacune des portées. Le premier chiffre est la puissance de feu de l'arme à courte portée, le second chiffre la puissance de feu à moyenne portée et le troisième chiffre indique la puissance de feu de l'arme à longue portée.

La puissance de feu d'une arme est le nombre de dés lancés pour toucher une cible avec cette arme.

La puissance de feu d'un Gros Fling' d'un Chassa Ork est donné comme 8-4-0, ce qui signifie qu'il lancera 8 dés pour toucher à courte portée, 4 dés à portée moyenne et aucun dé à portée longue (il est hors de portée).

Certaines armes sont plus ou moins efficaces à longue portée. Cela peut venir d'un grand nombre de raisons: le système d'acquisition de cible, les systèmes de convergence de l'arme, ou bien la manoeuvrabilité de l'appareil permettant de garder la cible en ligne de mire...ce qui signifie qu'elle est plus efficace à certaines portées.

POUR TOUCHER

Si l'appareil ciblé est à la même altitude que le tireur **tous jets de 5+ touchent.**

Si l'appareil ciblé est un niveau au-dessus ou au-dessous du tireur **tous jets de 6+ touchent.**

On ne peut pas cibler un appareil qui se trouve à plus d'un niveau d'altitude de différence au-dessus ou au-dessous du tireur.

DÉGÂTS

Ce n'est pas parce qu'un appareil est touché par un tir qu'il est sérieusement endommagé. Beaucoup de tirs ne feront que traverser le blindage léger d'un appareil sans rien toucher d'important. Un jet de dégâts est effectué pour chaque touche. Chaque arme est définie avec le résultat au dé de dégâts qu'elle doit faire pour endommager sa cible. Les armes les plus grosses, les plus puissantes, causeront plus facilement des dégâts que les armes plus petites.

Chaque dé de dégâts réussi réduit de 1 les points de Structure de l'appareil. Cela doit être écrit sur la feuille de combat aérien. Lorsqu'un appareil ne dispose plus de points de Structure, il est abattu et est retiré du jeu.

SITUATION SPÉCIALE – DANS LES 6 HEURES DE L'ENNEMI

"Dans les 6 heures" est une expression qui se réfère à un appareil situé derrière un autre appareil. C'est une très bonne position pour attaquer un appareil ennemi: d'une part, peu disposent d'armes capables de tirer dans l'angle de tir arrière, et d'autre part, le pilote peut ainsi facilement anticiper les manoeuvres de sa cible afin de la garder en ligne de mire.

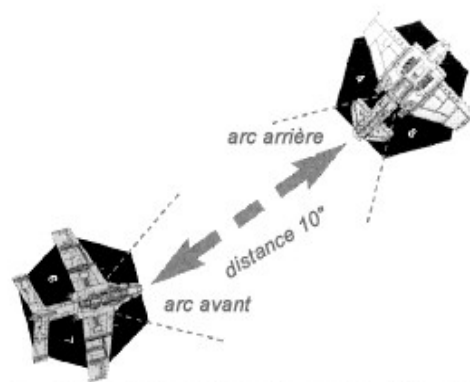
Si un appareil :

- peut tracer une ligne partant de son arc avant sur l'arc arrière d'un appareil ennemi
- est à moins de 12" de cet appareil ennemi
- est au plus à un niveau d'écart d'altitude de cet appareil ennemi

Alors l'appareil est dans les 6 heures de l'appareil ennemi.

Un appareil étant dans les 6 heures d'un autre appareil peut lui tirer dessus pendant la phase de Tir dans les 6 heures. Il s'agit d'une chance d'attaque supplémentaire autorisée à cause de la position très avantageuse de l'appareil qui est dans les 6 heures. Lancez les dés pour toucher et pour les dégâts comme lors de la phase de Tir normale. Les Tir dans les 6 heures dépensent des munitions comme les autres.

Ce Chassa-Bomba est dans les 6 heures du Thunderbolt. L'appareil Ork a un niveau d'écart en altitude avec le Thunderbolt (7 contre 8), est à moins de 12", et on peut tracer une ligne de son arc avant jusqu'à l'arc arrière du Thunderbolt.



RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES

Les règles spéciales sont des exceptions ou des ajouts aux règles de base. Elles seront notées dans les caractéristiques de l'appareil. Quelques armes peuvent avoir une combinaison de ces règles spéciales.

DOMMAGE SUPPLÉMENTAIRE

Certaines armes sont si puissantes qu'elles peuvent causer plus de dégâts qu'un seul point de structure. Si une arme dispose de la règle spéciale dommage supplémentaire, il y aura un chiffre après la mention de la règle, par exemple dommage supplémentaire 6 ou dommage supplémentaire 4+.

Lors du jet de dé, si le résultat est supérieur ou égal à ce chiffre, l'arme cause la perte de 2 points de structure au lieu d'un. Dans certains cas, ce dommage supplémentaire sera suffisant pour abattre un petit

appareil d'un seul tir.

ATTAQUE AIR-SOL

Certaines armes sont spécialement conçues pour attaquer des cibles au sol. Les armes avec la règle *attaque air-sol* ne peuvent tirer que sur des cibles au sol, elles ne peuvent jamais être utilisées pour tirer sur un appareil en vol.

ATTAQUE AIR-AIR

Certaines armes sont spécialement conçues pour attaquer des cibles en vol. Les armes avec la règle *attaque air-air* ne peuvent tirer que sur un appareil en vol, elles ne peuvent jamais être utilisées pour tirer sur des cibles au sol.

TIR AIR-SOL

Les tirs air-sol sont des tirs effectués par des appareils en vol contre des cibles au sol. Cela peut être des véhicules ennemis, des armes anti-aériennes, des bâtiments, des bunkers, des appareils ayant atterri ou tout autre chose à terre.

Il y a deux types d'attaques air-sol : Les Attaques en Piqué et les Bombardements. En général, les chasseurs et les bombardiers peuvent faire des attaques en piqué, alors que seuls les bombardiers peuvent effectuer des bombardements. Il y a quelques exceptions à cette règle qui sont précisées dans les caractéristiques des appareils en question.

Les cibles au sol sont attaquées de la même manière que les appareils en vol, mais elles peuvent être attaquées en plus des cibles aériennes. Donc, un bombardier peut lancer ses bombes sur une cible au sol en même temps qu'il tire avec une autre de ses armes sur un appareil ennemi.

ATTAQUES EN PIQUÉ (STRAFING RUNS)

Une attaque en piqué est le terme pour une attaque à basse altitude contre une cible au sol, effectuée en général avec un chasseur, mais certains bombardiers spécialisés dans les attaques au sol peuvent aussi faire des attaques en piqué. Pour faire une attaque en piqué, un appareil doit être à une altitude de 1.

Vérifiez les angles de tir en utilisant exactement les mêmes règles que pour les tirs air-air.

POUR TOUCHER

Pour toucher une cible au sol, lancez un nombre de dés égal à la puissance de feu de l'arme utilisée.

Pour toucher une cible au sol avec une Attaque en Piqué **il faut obtenir un 5+ aux jets de dés.**

DÉGÂTS

Lancez un dé de dégâts pour chaque touche, en utilisant la valeur à réaliser de l'arme pour blesser.

POINTS DE STRUCTURE DES CIBLES AU SOL

De la même manière que les appareils, les cibles au sol disposent de points de Structure. Lorsque la cible au sol n'a plus de points de Structure, elle est détruite. Nous ne pouvons pas donner la liste complète de toutes les cibles au sol et de leurs points de structure, mais ce qui suit est la liste des cibles les plus communes. Si un scénario contient une cible au sol qui n'apparaît pas ici, elle est notée dans le scénario.

POINTS DE STRUCTURE DES CIBLES AU SOL	
Véhicule léger / Réservoir d'essence / Chasseur au sol	1
Véhicule blindé (Chimère, Leman Russ)	2
Bombardier au sol	2
Plateforme Hydre / Manticore	2
Petit bâtiment	2
Bâtiment moyen	3
Piste d'atterrissage	3
Bunker / Cible renforcée	4
Grand bâtiment	4 ou plus

Exemple d'attaque en piqué : Un Chassa-Bomba Ork effectue une attaque en piqué contre un bunker. Il est à 10", ce qui signifie qu'il peut le toucher avec ses Gros Fling' ('eavy stubbers) et ses Rokettes. Les Gros Fling' ('eavy stubbers) ont une puissance de feu de 4 et nécessitent un 5+ pour toucher le bunker. Il effectue deux touches qui n'infligent qu'un point de dégât. Les 2 roquettes ont besoin aussi d'un 5+ pour toucher. Une touche et elle effectue aussi un dégât. Les points de structure du bunker sont réduits de 4 à 2 à l'issue de l'attaque en piqué.

BOMBARDEMENT

Un bombardement est une attaque à haute altitude, utilisée pour noyer sous les bombes la zone ciblée. Seuls les appareils de type bombardier peuvent faire des bombardements. Le bombardier doit être à une altitude comprise entre 3 et 8 pour faire un bombardement. Les bombes ne peuvent pas être larguées depuis une altitude comprise entre 1 et 2 (trop bas) ou depuis une altitude de 9 (trop haut).

POUR TOUCHER

Les seules armes qui peuvent être utilisées pendant les bombardements sont (sans surprise) les bombes. Toutes les bombes embarquées par un bombardier comme un seul système d'arme sont larguées en même temps.

- Pour toucher avec des bombes à une hauteur comprise entre 3 et 4, il faut obtenir un 4+
- Pour toucher avec des bombes à une hauteur comprise entre 5 et 6, il faut obtenir un 5+
- Pour toucher avec des bombes à une hauteur comprise entre 7 et 8, il faut obtenir un 6+

Après les jets pour toucher, il faut lancer les dés pour faire des dégâts comme d'habitude.

TAPIS DE BOMBES

Bien sûr, larguer des bombes à haute altitude n'est pas très précis, et la destruction causée par le bombardement massif n'est pas réduite à une seule cible. Toute autre cible au sol à moins de 3" de la cible du bombardement peut aussi être touchée. Lancez un dé pour chaque cible potentiellement touchée, sur un 2+ elle est aussi touchée par les explosions ou les débris. Lancez un jet de dégâts contre les cibles touchées par le tapis de bombes, comme si elles avaient été touchées directement par une bombe.

Exemple de bombardement : Un bombardier Marauder largue le contenu de ses soutes sur un bâtiment ennemi à une altitude de 4. Les soutes contiennent 12 bombes. Douze dés sont lancés, nécessitant un 4+ pour toucher. Six touches sont obtenues. Après les jets de dégâts, cinq bombes ont causé des dégâts dont une avec un 5+ qui a causé 2 points de dégâts. Ce qui fait un total de 6 points de dégâts qui détruit facilement le bâtiment.

Il y a aussi 2 autres bâtiments à moins de 3" de la cible. Un dé est lancé pour chacun d'eux, sur un 2+ ils sont touchés par le tapis de bombe. En lançant les jets de dégâts normalement, un bâtiment encaisse un seul point de dégât tandis que le second subit un dommage supplémentaire est encaisse 2 points de dégâts.

TIR SOL-AIR

Cela couvre les défenses anti-aériennes qui tirent sur les appareils ennemis. Les tirs sol-air sont aussi connus comme des tirs anti-aériens, AA ou de DCA (flak). Les cibles au sol sont souvent défendues contre les attaques aériennes par des armes anti-aériennes et la plupart des races ont leurs propres types d'armes AA.

Un joueur peut choisir de faire tirer une arme AA pendant la phase de tir comme s'il s'agissait d'un autre appareil, donc il peut faire tirer l'arme en tant que premier choix, dernier choix ou n'importe où au milieu.

CIBLER

Les armes AA peuvent cibler un seul appareil ennemi s'il est à portée et dans la plage d'altitude de l'arme. Toutes les armes au sol ne peuvent pas toutes atteindre les hautes altitudes, certaines ne peuvent engager que les appareils volant à basse altitude. La plage d'altitude de l'arme vous dit à quelle altitude elle peut tirer. Quand le niveau du sol est à une altitude de 0, une Hydre peut tirer jusqu'à une altitude de 3. Si l'hydre est placée sur une colline à une altitude de 1, elle peut tirer jusqu'à une altitude de 4.

Toutes les armes AA ont un angle de tir dans toutes les directions.

POUR TOUCHER

Les armes AA ont les mêmes portées que les armes des appareils et ont leurs puissances de feu indiquées comme pour les appareils, un chiffre pour la portée courte, la portée moyenne et un dernier pour la longue portée. On jette les dés pour toucher et pour les dégâts exactement de la même manière que pour les tirs air-air.

Pour toucher un appareil avec un tir sol-air, il faut un 6 au dé.

CARACTERISTIQUES DES ARMES AA

	Puissance de feu	Altitude	Dégâts	Munitions	Notes
Armes Impériales					
Plateforme AA Sabre					
Autocanons	4-2-0	+1	4+	il	
Bolters lourds	6-3-0	+1	5+	il	
Mitrailleuses lourdes (<i>Heavy stubbers</i>)	12-6-0	+1	6+	il	
Hydre	6-4-2	+3	4+	il	
Missiles AA Manticore	1-1-1	+8	2+	4	dégât supplémentaire 5+
Canon de DCA lourd (<i>Heavy flak Gun</i>)	1-2-3	+6	2+	il	dégât supplémentaire 6
Armes Orks					
Chariot de DCA (<i>Ork flak wagon</i>)	8-4-0	+2	5+	il	
Gros Canon de DCA (<i>heavy flak kannon</i>)	1-2-3	+6	3+	il	dégât supplémentaire 6
Eldar					
Tempête de Feu (<i>Firestorm</i>)	9-6-3	+3	5+	il	
Tau					
Sky Ray	2-2-2	+6	3+	3	dégât supplémentaire 6
Space Marines					
Hyperios	1-1-1	+5	2+	6	dégât supplémentaire 6

TIR

Nombre de dés pour toucher = Puissance de Feu de l'arme

AIR-AIR

même altitude	touche sur 5+
+/- 1 niveau	touche sur 6

AIR-SOL

Attaque en piqué (<i>Strafing runs</i>)	touche sur 5+
Bombardement	
Altitude : 3-4	touche sur 4+
Altitude : 5-6	touche sur 5+
Altitude : 7-8	touche sur 6

Tapis de bombe : Lancez D6 pour chaque cible à moins de 3" de la cible touchée. Sur 2+ elle prend une touche.

SOL-AIR

touche sur 6

PHASE DE FIN

Dans la phase de Fin, les joueurs déterminent quel camp doit se désengager. Peu d'escadrilles se battent jusqu'au dernier pilote, et une fois qu'un camp a infligé de lourdes pertes à l'autre, ce dernier préfère le plus souvent se désengager afin de rejoindre sa base. La phase de fin est aussi le moment où chaque joueur met à jour sa feuille de combat aérien, note ses victoires, ses dépenses de munitions, etc...

DÉSENGAGEMENT

Tout appareil qui quitte la table est considéré comme s'étant désengagé du combat. L'appareil ne peut plus revenir en jeu durant la partie, il est considéré comme retournant à sa base. Un appareil peut quitter la table à cause d'une manœuvre qui le fait sortir de la table, ou bien un appareil endommagé (ou à cours de munitions) peut choisir de se désengager pour ne pas donner de points de victoire à l'ennemi.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un des antagonistes a perdu plus de la moitié de ses appareils de départ (soit car ils ont été abattus, qu'ils se sont crashés ou qu'ils se sont désengagés), le reste de la force doit se désengager de la bataille et retourner à sa base.

Lorsqu'un des antagonistes a perdu plus de la moitié de sa force totale en appareil, il faut jouer un tour supplémentaire qui est appelé le Tour de Désengagement. Tout appareil tentant de se dégager qui arrive à quitter la table par n'importe quel bord (ou en utilisant ses boosters fusée), ne rapportera pas de points de victoire à l'ennemi. La partie se termine à la fin du Tour de Désengagement. Les deux joueurs font le total de leurs points de victoire pour déterminer le vainqueur.

LIMITE DE KÉROSÈNE

La feuille de combat aérien permet de jouer 12 tours. Le tour 11 est marqué : « Niveau de Kérosène bas », signifiant que c'est le dernier tour de jeu. Le tour 12 est automatiquement le Tour de Désengagement, sans se préoccuper des pertes subies par les antagonistes. Au tour 12, les deux joueurs doivent se désengager et retourner à la base à cause du manque de kérosène, sans tenir compte des pertes. A la fin du tour 12 la partie se termine. On fait la somme des points de victoire comme d'habitude.

POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire sont un moyen de mesurer l'habileté des joueurs et permettent de déterminer qui a gagné la partie. Les joueurs gagnent des points de victoire en endommageant et en abattant les appareils ennemis, en endommageant ou en détruisant les cibles au sol, et dans certains scénarios en faisant débarquer des troupes sur une zone d'atterrissage. Des points de victoire supplémentaires peuvent aussi être gagnés en accomplissant des objectifs de mission. Ces conditions spéciales seront détaillées dans les scénarios joués.

POINTS DE VICTOIRE POUR LES APPAREILS

Les points de victoire sont un pourcentage de la valeur en points totale de l'appareil (y compris les coûts des chargements d'armes supplémentaires). La table au bas de cette page résume les pourcentages à utiliser pour compter les points de victoire en fonction des circonstances.

Exemple : Un Thunderbolt (avec chargement d'armes supplémentaires) coûte 24 points. S'il est détruit, il vaut 100%, soit 24 points de victoire. Si le Thunderbolt s'est désengagé après avoir été sérieusement endommagé (mais il lui restait des munitions lors du désengagement), cela aura une valeur de 25%, soit 6 points. Si le Thunderbolt s'était désengagé après avoir dépensé toutes ses munitions, sa valeur aurait été de 0 points de victoire.

POINTS DE VICTOIRE POUR LES CIBLES AU SOL

De la même manière qu'en endommageant ou en détruisant les appareils ennemis, les joueurs peuvent marquer des points de victoire en endommageant sérieusement et en détruisant une cible au sol ennemie. Un joueur reçoit 10 points de victoire pour chaque point de structure perdu par une cible au sol qui est sérieusement endommagée ou détruite.

Exemple : Si un joueur détruit une cible bunker avec 4 points de structure, il reçoit 40 points de victoire. S'il a seulement pu endommager le bunker d'un point de structure, il ne recevra aucun point de victoire car le bunker n'est pas sérieusement endommagé.

POINTS DE VICTOIRE POUR LE DÉBARQUEMENT DE TROUPES

Si un scénario nécessite qu'un joueur débarque des troupes sur une zone d'atterrissage, il marquera alors des points de victoire pour chaque point de transport ayant atterri avec succès. Un joueur marque 5 points de victoire par point de transport dans la zone d'atterrissage.

Exemple : Une Canonnière Thunderhawk (Thunderhawk Gunship) largue ses troupes aéroportées sur une zone d'atterrissage. Cinq parmi les six points possibles ont atterri avec succès, le joueur Space Marines marque 25 points de victoire.

GAGNER

Le joueur qui marque le plus de points de victoire gagne la partie. Plus la différence de points de victoire est grande, plus la victoire est grande.

TABLE DES POINTS DE VICTOIRE POUR LES APPAREILS

APPAREIL DETRUIT	APPAREIL ENGAGE <i>(figurine encore sur la table en fin de partie)</i>				APPAREIL DESENGAGE <i>(figurine qui a quitté la table pendant la partie)</i>			
	INDEMNÉ		SERIEUSEMENT ENDOMMAGE		INDEMNÉ		SERIEUSEMENT ENDOMMAGE	
	avec/munit.	sans/munit.	avec/munit.	sans/munit.	avec/munit.	sans/munit.	avec/munit.	sans/munit.
100%	AUCUN	AUCUN	50%	50%	100% *	AUCUN	25%	AUCUN

* Si un appareil indemne avec des munitions se désengage au dernier tour de jeu, il ne rapporte aucun points de victoire

RÈGLES AVANCÉES

Les chapitres précédents décrivaient les règles de base qui président au déplacement et aux tirs de votre appareil. Ce chapitre ajoute de la profondeur et du détail au jeu, ce qui signifie qu'il faudra prendre plus de notes en cours de partie, et faire face à une complexité accrue.

Ces règles avancées ne pouvant plaire à tous les joueurs, elles sont donc optionnelles. Les joueurs pourront choisir entre eux s'ils jouent avec les règles avancées ou pas. Il est recommandé de faire quelques parties avec les règles de base pour se familiariser avec elles, avant d'introduire les règles avancées.

RÈGLE AVANCÉE 1 – LES MUNITIONS

Garder le compte des munitions de chaque appareil ajoute un peu de comptabilité au jeu mais augmente le réalisme. Une des caractéristiques du combat aérien est la gestion des munitions; car les appareils, de par leur nature, ne peuvent pas embarquer d'énormes quantités d'armes lourdes et doivent donc prendre garde à leurs munitions pendant un combat aérien (dogfight).

Le nombre de munitions est précisé dans les caractéristiques de chaque arme des appareils. Il s'agit du nombre de fois que l'appareil peut tirer avec cette arme avant de devoir être re-armé. Chaque fois que l'arme tire, il faut réduire de 1 le nombre de munitions restantes, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. La feuille de combat aérien fourni un emplacement pour le noter. Une arme avec 0 munitions ne peut plus tirer.

Une arme marquée avec « il » signifie qu'elle a un nombre illimité de munitions. L'appareil a suffisamment de capacité de stockage pour qu'il n'y ait pas besoin de tenir le compte des munitions.

Remarque : Jouer avec les munitions amènera un niveau supplémentaire de réalisme au jeu, étant donné que les joueurs devront se poser la question de savoir si le tir en vaut la peine, s'il va simplement gaspiller une munition ou bien s'il peut effectuer une manœuvre pour obtenir un meilleur tir lors du tour suivant. Cela signifiera aussi que les appareils qui auront dépensé toutes leurs munitions auront une raison pour rentrer à la base, de même que les appareils endommagés qui ont peu de munitions feraient peut-être mieux de se désengager plutôt que de donner des points de victoire à l'ennemi en se faisant abattre.

RÈGLE AVANCÉE 2 – COMPÉTENCE DE PILOTAGE

La compétence de pilotage introduit un nouveau niveau de détail, permettant aux appareils de faire des manœuvres extraordinaires. La compétence de pilotage permet aux joueurs de faire évoluer leurs pilotes au cours d'une campagne. Par exemple un pilote peut devenir un As à force de gagner de l'expérience. Dans les parties hors campagne, tous les pilotes sont censés avoir leur compétence au niveau de départ.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Tous les pilotes commencent avec un niveau de compétence indiqué ci-après. Lorsque le pilote souhaite effectuer un Test de Pilotage, le joueur doit lancer D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal au chiffre indiqué ci-après pour le réussir. Le résultat nécessaire pour réussir un Test de Pilotage peut être amélioré en devenant un As.

TEST DE PILOTAGE

Chaos	5+
Ork	5+
Flotte Impériale	4+
Tau	4+
Space Marine	3+
Eldar	3+

PILOTE : LES AS

Lorsqu'un pilote abat cinq ennemis (c'est à dire obtient 5 victoires ou *kills*), il devient un As. Pour abattre un ennemi, il faut détruire (et non pas seulement endommager) un appareil ennemi ou une cible au sol ennemie. Avec cinq ennemis abattus, le pilote gagne +1 à son niveau de compétence. Tous les cinq ennemis abattus, le pilote gagne un niveau de compétence supplémentaire. Donc un pilote Tau avec 10 ennemis abattus (un As des As) réussira son test de pilotage sur 2+. Le seuil de réussite d'un test de pilotage ne peut jamais être meilleur que 2+.

MANŒUVRE D'URGENCE

Si un appareil effectue une manœuvre qui l'aurait fait décrocher – par exemple, descendre en dessous de sa vitesse minimum, ou toucher le sol et s'écraser- le pilote peut alors essayer d'échapper à cette situation désespérée. Faites un test de Pilotage. Si le pilote passe le test alors la situation est évitée de justesse !

Si l'appareil aurait dû décrocher, il est placé à sa vitesse minimum. Si l'avion aurait dû se crasher, il est placé à une altitude de 1. S'il a dépassé son altitude maximum, il est placé à cette altitude maximum. Si le test est raté l'avion décroche ou se crashe normalement – Pas de chance !

ÉJECTION

Lorsqu'un appareil est détruit, soit par un tir ennemi soit en se crashant, son pilote peut tenter de se sauver en s'éjectant. Faites un test de pilotage. Si le pilote passe le test, l'appareil est certes perdu mais le pilote survit et pourra se battre à nouveau. Si le test est raté, le pilote est perdu avec l'appareil. L'éjection n'a d'intérêt que dans les campagnes où les As peuvent survivre à la perte de leur appareil pour combattre à nouveau.

6 HEURES AVANCÉES

Si un appareil est dans les 6 heures d'un ennemi (voir *être dans les 6 heures de l'ennemi*), une fois résolu le Tir dans les 6 heures (en supposant que l'appareil ennemi est encore en vol), le joueur qui est dans les 6 heures peut demander à son adversaire de lui révéler quelle manœuvre l'appareil pris en chasse va effectuer pendant le tour. Une fois qu'il connaît cette information, l'appareil dans les 6 heures peut tenter un test de Pilotage. Si le test est réussi, l'avion dans les 6 heures peut changer son choix de manœuvre, lui permettant ainsi d'essayer de rester dans les 6 heures de son adversaire.

FAIRE LE YO-YO

C'est une technique utilisée par les chasseurs pour ralentir leur appareil sans diminuer leur poussée. En faisant le Yo-Yo avec l'appareil (c'est-à-dire en le faisant un peu piquer puis remonter), l'appareil parcourt une plus grande distance pour atteindre le même point, en plus de temps bien que l'appareil n'ait pas été ralenti. *(Avec le tonneau barriqué, il s'agit d'une manoeuvre surtout employée pour éviter de se retrouver devant l'ennemi lors d'une poursuite du fait de la différence entre les vitesses, faute de pouvoir décélérer à cause de ce que la manoeuvre suivante nécessitera en énergie, ou par maladresse. NdT).*

Un pilote peut tenter de faire le yo-yo. Faites un test de pilotage. Si le test est réussi, il peut déplacer son appareil comme s'il volait à une vitesse exactement inférieure que sa vitesse actuelle. Ne pas modifier la vitesse sur le socle de l'appareil, car il garde la même vitesse, mais se déplace de 2'' de moins qu'il n'aurait dû. L'appareil effectue normalement sa manoeuvre et peut encore utiliser normalement sa Poussée. Faire le Yo-yo ne fera jamais décrocher un appareil.

Exemple : Un Chassa Ork volant à une vitesse de 3 souhaite faire un virage serré, mais ne peut pas voler plus lentement qu'à une vitesse de 3 sans décrocher. Le pilote tente un Yo-yo, et réussit son test. Au lieu de se déplacer de 6'' avec sa manoeuvre il va se déplacer de seulement 4'', mais sera encore à une vitesse de 3 pour le prochain tour.

TIR NOURRI

Une fois en position d'ouvrir le feu sur l'ennemi, un pilote peut tenter de vraiment mettre le paquet pour le descendre en lui balançant un tir nourri. Bien que gaspillant ses précieuses munitions, un pilote peut avoir le sentiment qu'il faut profiter au maximum de sa bonne position tant qu'il le peut.

Pour faire un Tir Nourri, un pilote doit d'abord réussir un test de pilotage, afin de garder l'ennemi en ligne de mire suffisamment longtemps. Il dépense alors 2 munitions au lieu d'une (donc il doit au moins rester 2 munitions). Pour ce tir la puissance de feu de l'arme est augmentée de 50%.

Un Tir Nourri ne peut être fait que par un seul système d'arme par appareil par tour, donc un Thunderbolt ne pourra pas faire un Tir Nourri avec à la fois ses autocanons et ses canon lasers. Les armes avec des munitions illimitées, ou à qui il ne reste seulement qu'une munition, ne peuvent pas faire de Tir Nourri.

Exemple : Un Chassa-Bomba Ork se retrouve à moins de 12'' d'un appareil ennemi, et décide d'essayer de lui faire subir un Tir Nourri de ses gros fling'. Réussissant le test de pilotage, la puissance de feu des gros fling' du Chassa-Bomba est augmentée de 50%, passant de 4 à 6 pour ce tir, mais nécessitant 2 munitions.

MANŒUVRES EXTRÊMES

Une fois par partie un pilote peut tenter une manoeuvre extrême, quelque chose qui sort de l'ordinaire en repoussant les limites de l'appareil. Seul un As peut tenter une manoeuvre extrême – Il faut être bon pour faire ce genre d'acrobatie !

En choisissant les manoeuvres, écrivez une deuxième manoeuvre après la première. Quand le tour de bouger l'appareil arrive, l'appareil effectue normalement la première manoeuvre et tente de passer un test de pilotage. Si le test est réussi, l'appareil peut effectuer la seconde manoeuvre, sinon il termine simplement son mouvement normal. La seconde manoeuvre est effectuée normalement, en prenant en compte les changements d'altitude et de vitesse, sachant que l'appareil peut décrocher. La Poussée de l'appareil n'est pas affectée en faisant une manoeuvre extrême.

RÈGLE AVANCÉE 3 – COMBAT DE NUIT & MAUVAIS TEMPS

Tous les combats ne se déroulent pas lors d'une journée ensoleillée. Les appareils doivent souvent opérer de nuit ou au milieu des nuages, sous la pluie ou dans le brouillard.

Trouver et toucher les cibles de nuit est beaucoup plus difficile que de jour. Pendant un combat de nuit, l'appareil peut seulement tirer sur des cibles à courte portée ou portée moyenne. La puissance de feu à portée moyenne est divisée par 2. La puissance de feu à courte portée ne change pas.

Par mauvais temps lancez D6 pour fixer l'altitude des nuages. Au dessus, les règles de tir normales s'appliquent, à ce niveau et plus bas, les règles de combat nocturne s'appliquent.

Au début de toute partie dans laquelle le combat de nuit et le mauvais temps peuvent être utilisés, lancez D6. Sur un résultat de 1-3, le temps est clément, utilisez les règles normales. Sur un résultat de 4-5, il y a du mauvais temps. Sur un 6, la partie est un combat de nuit.

RÈGLE AVANCÉE 4 – HAUTEUR DU TERRAIN

En général le terrain ne joue pas un grand rôle dans un combat aérien, mais certaines collines et montagnes sont assez hautes pour affecter les appareils. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser la hauteur du terrain. Dans ce cas, toutes les collines doivent être définies à une altitude donnée. Une petite colline peut être à une altitude de 1, une colline moyenne peut monter à une altitude de 3. Les montagnes peuvent arriver jusqu'à une altitude de 7.

Les appareils doivent voler plus haut qu'un décor pour passer au dessus, autrement ils se crasheront dessus et seront détruits.

Toute défense au sol installée sur ces décors peut tirer à une altitude allant de la hauteur du décors plus sa propre portée.

LISTE DES ESCADRILLES

CHOISIR UNE ESCADRILLE

Les joueurs utilisent les listes d'escadrilles pour choisir leur escadrille avant une partie. Plusieurs scénarios dans ce livre donnent la liste des appareils et des défenses au sol de chaque antagoniste, mais donnent aussi la possibilité aux autres races de jouer ces missions. Les joueurs devront choisir une escadrille pour un nombre de points donné. Certains scénarios restreignent les choix quant aux chasseurs, aux bombardiers ou aux défenses au sol, tandis que d'autres laissent les joueurs libres de choisir ce qu'ils désirent. Les joueurs doivent mettre leur escadrille sur le papier avant la bataille, et chaque appareil ou défense au sol doit être représenté par la figurine adéquate.

ESCADRILLE FLOTTE IMPERIALE

CHASSEURS	Points
Thunderbolt	20
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+4
Lightning	16
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+4
Lightning 'Strike'	16
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+4
Valkyrie	10
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+2
<i>amélioration Transport de Troupes aéroportées</i>	+5
Vautour (Vulture)	8
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+10
Navette Aquila (Aquila Lander)	8
Arvus (Arvus Lighter)	4
BOMBARDIERS	Points
Marauder Bombardier (Marauder Bomber)	16
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+12
Marauder Destroyer	22
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+8
DEFENSES AU SOL	Points
Batterie Anti-Aérienne Sabre	4
Plateforme/Tank de DCA Hyde	12
Plateforme/Tank lance-missiles AA Manticore	16
Canon DCA Lourde (Heavy Flak Gun)	12

CHAPITRE SPACE MARINE

BOMBARDIERS	Points
Thunderhawk d'attaque (Thunderhawk Gunship)	24
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+6
<i>amélioration Transport de Troupes aéroportées</i>	+15
Transporteur Thunderhawk (Thunderhawk Transporter)	18
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+6
DEFENSES AU SOL	Points
Hyperios	8

PILLEURS DU CHAOS

CHASSEURS	Points
Hell Blade	12
BOMBARDIERS	Points
Hell Talon	24
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+4

TAU

CHASSEURS	Points
Barracuda	18
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+6
BOMBARDIERS	Points
Tiger Shark	20
Tiger Shark AX-1-0	16
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+6
Orca	16
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+6
<i>amélioration Transport de Troupes aéroportées</i>	+10
Manta	96
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+14
DEFENSES AU SOL	Points
Sky Ray	12

WAAAGH! ORK

CHASSEURS	Points
Chassa (Fighta)	14
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+2
Chassa-Bomba (Fighta-Bommer)	16
<i>avec chargement d'armes supplémentaire</i>	+6
DEFENSES AU SOL	Points
Chariot DCA (Flak Wagon)	8
Gros Canon DCA ('eavy Flak Kannon)	10

ELDAR

CHASSEURS	Points
Aile-de-Nuit (Nightwing)	28
Phénix (Phoenix)	30
BOMBARDIERS	Points
Pillard Vampire (Vampire Raider)	24
<i>amélioration Transport de Troupes aéroportées</i>	+15
Traqueur Vampire (Vampire Hunter)	22
DEFENSES AU SOL	Points
Tempête de Feu (Firestorm)	9

CARACTERISTIQUES DES APPAREILS

Les caractéristiques des appareils vous donnent toutes les informations nécessaires sur chaque appareil à utiliser dans le jeu Aeronautica Imperialis. Pour chacun d'eux, on trouve son nombre de points de Structure, s'il est manoeuvrable, combien de troupes il peut transporter, ses vitesses minimum et maximum, etc. ainsi que son armement standard et les chargements d'armes supplémentaires disponibles pour les différentes missions.

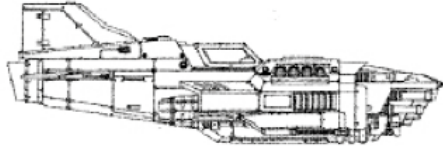
Au cours de vos parties, vous aurez souvent besoin de vous référer aux caractéristiques des appareils pour regarder la puissance de feu d'une arme, etc... Les joueurs peuvent photocopier ces caractéristiques afin de garder celles qui les intéressent à portée de main, cela réduira le temps passé à ouvrir le livre des règles en cours de partie.

Des tableaux de résumé sont aussi fournis en appendice du livre.

Sont aussi incluses les caractéristiques des défenses au sol. Il s'agit d'une reprise des caractéristiques données dans les règles, sauf qu'elles sont fournies avec un dessin technique qui permettra aux joueurs de savoir à quoi elles ressemblent, et donc d'utiliser les figurines appropriées.

Tous les appareils actuellement disponibles chez Forge World sont listés ici. Dans le futur nous étendrons la gamme des appareils disponibles, avec bien sûr leurs caractéristiques. Ces dernières seront disponibles via le site web de Forge World ou dans les futurs suppléments du jeu Aeronautica Imperialis.

ESCADRILLE DE LA FLOTTE IMPERIALE



THUNDERBOLT

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

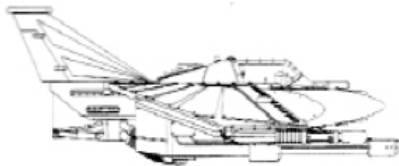
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Quadruple autocanons	Avant	4-6-0	4+	4	
2. Canons laser jumelés	Avant	0-1-1	2+	3	Dégâts supplémentaire 6

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Thunderbolt peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
4. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	1	Air-Air, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #2					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	2	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #3					
3. Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #4					
3. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	2	Air-Air, Dégât supplémentaire 6

Règles spéciale: Solide: Si le Thunderbolt perd son deuxième point de Structure, il peut alors lancer un dé. Sur un 6 le dernier dégât est ignoré et l'appareil continue de voler avec un point de Structure.



LIGHTNING

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

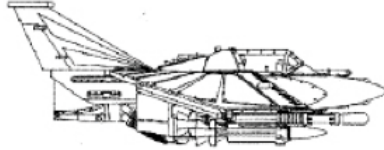
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Autocanon	Avant	2-2-1	5+	6	
2. Canons laser jumelés	Avant	0-1-1	2+	3	Dégâts supplémentaire 6

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Lightning peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
4. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	1	Air-Air, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #2					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	2	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #3					
3. Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #4					
3. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	2	Air-Air, Dégât supplémentaire 6

LIGHTNING 'STRIKE'



TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0

MANOEUVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

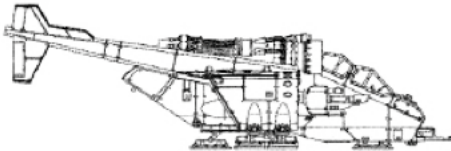
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
2. Canons laser jumelés	Avant	0-1-1	2+	3	Dégâts supplémentaire 6

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Lightning peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
4. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	1	Air-Air, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #2					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	2	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #3					
3. Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #4					
3. Missiles SkyStrike	Avant	0-1-2	3+	2	Air-Air, Dégât supplémentaire 6

VALKYRIE



TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 2

MANOEUVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 3
VITESSE MIN: 0
ALTITUDE MAX: 7
POUSSEE: 1

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Multi-Laser	Avant	3-2-0	5+	5	
2. Bolters Lourds	Toute les directions, Bas	3-2-0	6+	5	Air-Sol

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Une Valkyrie peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #2					
3. Lance-roquettes	Avant	6-4-0	6+	2	Air-Sol



VAUTOUR (VULTURE)

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 3
VITESSE MIN: 0
ALTITUDE MAX: 7
POUSSEE: 1

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Bolter Lourd	Avant	3-2-0	6+	3	

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Vautour peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
2. Autocanons	Avant	2-3-0	4+	4	
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #2					
2. Lance-Missiles	Avant	2-2-2	3+	4	Air-Sol
3. Lance-roquettes	Avant	6-4-0	6+	2	Air-Sol
Chargement d'armes #3					
2. Canons Laser	Avant	0-1-1	2+	3	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
3. Bombes	Arrière	6-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #4					
2. Multi-Laser	Avant	3-2-0	4+	5	
3. Lance-roquettes	Avant	6-4-0	6+	2	Air-Sol
Chargement d'armes #5					
2. Lance-roquettes	Avant	6-4-0	6+	2	Air-Sol
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6
Chargement d'armes #6					
2. Autocanons	Avant	2-3-0	4+	4	
3. Missiles Hunterkiller	Avant	2-2-2	4+	3	Air-Sol



MARAUDEUR

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 5
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 1

ARMEMENT

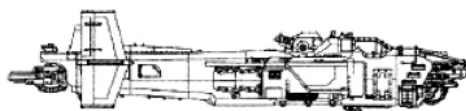
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canons Laser	Avant	0-1-1	2+	3	Dégât supplémentaire 6
Tourelle dorsale	Toutes les direction, Haut	3-2-0	5+	il	
Tourelle arrière	Arrière	3-2-0	5+	il	
2. Soutes à Bombes	Arrière	12-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Maraudeur peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Soutes à Bombes - Ailes	Arrière	12-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+

Règles spéciale: Bombardier: Le Maraudeur ne peut pas faire d'attaque en piqué.



MARAUDEUR DESTROYER

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 5
VITESSE MIN: 2
ALTIITUDE MAX: 9
POUSSEE: 1

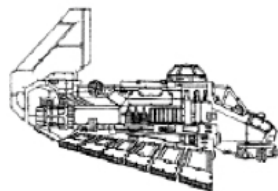
ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Autocanons	Avant	6-9-0	4+	2	Air-Sol
Tourelle dorsale	Toutes les direction, Haut	3-2-0	5+	il	
Tourelle arrière	Arrière	6-3-0	5+	il	
2. Soutes à Bombes	Arrière	6-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Maraudeur peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Soutes à Bombes - Ailes	Arrière	8-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #2					
3. Missiles HellStrike	Avant	4-4-4	3+	2	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6

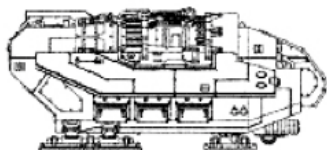


NAVETTE AQUILA

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 1
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 5
VITESSE MIN: 1
ALTIITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Bolter Lourd	Avant	3-2-0	6+	3	



ARVUS

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 1
MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 4
VITESSE MIN: 1
ALTIITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Aucune					

DCA HYDRE



STRUCTURE: 2

ANGLE DE TIR	ALTIITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Toutes les directions	+3	6-4-2	4+	il	-

BATTERIE ANTI-AERIEENNE SABRE



STRUCTURE: 1

ANGLE DE TIR	ALTIITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Autocanons					
Toutes les directions	+1	4-2-0	4+	il	-
Bolters Lourds					
Toutes les directions	+1	6-3-0	5+	il	-
Mitrailleuse Lourde					
Toutes les directions	+1	12-6-0	6+	il	-

LANCE-MISSILE AA MANTICORE



STRUCTURE: 2

ANGLE DE TIR	ALTIITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Toutes les directions	+8	1-1-1	2+	4	dégât supp. 5+

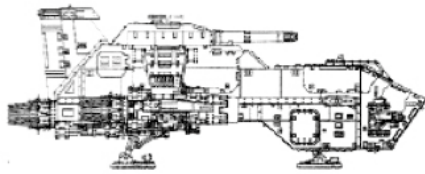
CANON DCA LOURD



STRUCTURE: 2

ANGLE DE TIR	ALTIITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Toutes les directions	+6	1-2-3	2+	il	dégât supp. 6

CHAPITRE SPACE MARINE



THUNDERHAWK D'ATTAQUE

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 6
TRANSPORT: 6
MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

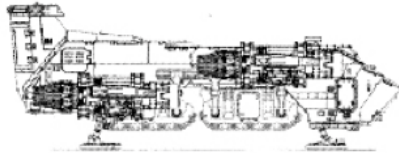
ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Quadruple Bolters Lourds	Avant	6-4-0	5+	3	
2. Quadruple Bolters Lourds	Toutes les directions, Bas	6-4-0	5+	3	
3. Canons laser	Avant	0-1-1	2+	5	Dégâts supplémentaire 6
Turbo Laser	Avant	0-1-1	2+	il	Air-Sol, Dégât supplémentaire 3+

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Thunderhawk peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
4. Soutes à Bombes - Ailes	Arrière	6-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #2					
4. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	3	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6



TRANSPORTEUR THUNDERHAWK

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 6
TRANSPORT: 4
MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

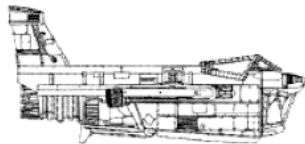
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Quadruple Bolters Lourds	Toutes les directions, Bas	6-4-0	5+	3	
2. Quadruple Bolters Lourds	Toutes les directions, Bas	6-4-0	5+	3	

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Thunderhawk peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Soutes à Bombes - Ailes	Arrière	6-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #2					
3. Missiles HellStrike	Avant	2-2-2	3+	3	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6

WAAAGH! ORK



CHASSA (FIGHTA)

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 7
VITESSE MIN: 3
ALTITUDE MAX: 8
POUSSEE: 1

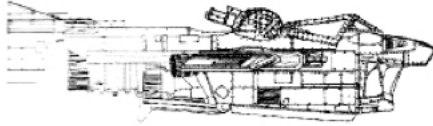
ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Quadruples Gros Fling'	Avant	8-4-0	5+	5	

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Chassa peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
2. Rokkettes	Avant	0-2-1	3+	1	
Chargement d'armes #2					
2. Bombes	Arrière	2-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+



CHASSA-BOMBA

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 8
POUSSEE: 1

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Quadruples Gros Fling'	Avant	8-4-0	5+	5	
2. Tourelle Gros Fling'	Arrière, Haut	4-2-0	5+	3	

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Chassa-Bomba peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Rokkettes	Avant	0-2-1	3+	1	
4. Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #2					
3. Bombes	Arrière	6-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
Chargement d'armes #3					
3. Bombes	Arrière	2-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+
4. Bombes à Guidage Grot	Avant	-	-	2	Voir Bombes à Guidage Grot



BOMBE A GUIDAGE GROT

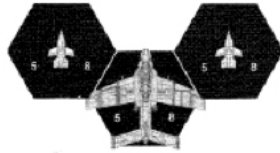
TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 1
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 9
VITESSE MIN: 3
ALTITUDE MAX: 7
POUSSEE: 3

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Bombe à Guidage Grot	-	1	2+	1	Dégât supplémentaire 5+

POSITIONNEMENT DES BOMBES A GUIDAGE GROT

Placez-les en contact avec le Chassa-Bomba, comme indiqué à la même vitesse et la même altitude. Ils se déplacent de manière indépendante le tour suivant.



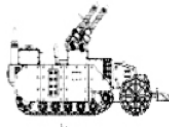
REGLES SPECIALES:

Les Bombes à Guidage Grot sont de petits missiles guidés par des pilotes Gretchin. Ils sont tirés pendant la phase de Tir comme les autres armes. Lorsqu'ils sont tirés, placez les figurines des Bombes à Guidage Grot en contact avec le socle du Chassa-Bomba, faisant face à la même direction. Un Chassa-Bomba peut tirer un ou deux bombes à guidage Grot dans un tour. Les bombes commencent à la même vitesse et la même altitude que l'appareil qui les a lancés. Durant la prochaine phase de Mouvement, les bombes à guidage Grot peuvent voler de manière indépendante du Chassa-Bomba.

Les Bombes à Guidage Grot volent en utilisant les règles normales des appareils, choisissant une carte de manoeuvre comme tous les autres appareils. Si, pendant la phase de Tir, une Bombe est à moins de 3" d'un appareil ennemi et à la même altitude, il peut tenter d'y rentrer dedans. La bombe a besoin d'un 5+ pour toucher. S'il touche, lancez le jet de dégâts normalement. Retirez la bombe du jeu. S'il manque, laissez la bombe en jeu, elle continuera de voler le tour suivant.

Après avoir joué 3 cartes de manoeuvre, la bombe est à cours de kérosène et se crashe au sol. Après trois tours, retirez-la du jeu pendant la phase de Fin. Toute bombe à guidage Grot détruite (et non pas qui s'est fait sauter), vaut 6 points de Victoire.

CHARIOT DCA (FLAK WAGON)



STRUCTURE: 2


PUISSANCE						
ANGLE DE TIR	ALTITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL	
Toutes les directions	+2	8-4-0	5+	il	-	


GROS KANON DCA ('EAVY FLAK KANNON)



STRUCTURE: 2

PUISSANCE						
ANGLE DE TIR	ALTITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL	
Toutes les directions	+6	1-2-3	3+	il	dégât supp. 6	

BARRACUDA					
		TYPE: Chasseur	MANOEUVRABILITE: Haute		
		STRUCTURE: 2	VITESSE MAX: 6		
		TRANSPORT: 0	VITESSE MIN: 1		
			ALTITUDE MAX: 9		
			POUSSEE: 2		
ARMEMENT					
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canon à Ion	Avant	3-2-1	4+	4	
2. Lance-Missiles	Avant	2-2-0	3+	3	
3. Drones d'attaque	Toutes les directions, Bas	4-0-0	6+	3	
ARMES SUPPLEMENTAIRES					
Un Barracuda peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.					
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
4. Missiles à Guidage Laser	Toutes les directions	1-1-1	3+	4*	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6

MANTA					
		TYPE: Bombardier	MANOEUVRABILITE: Basse		
		STRUCTURE: 14	VITESSE MAX: 7		
		TRANSPORT: 20	VITESSE MIN: 0		
			ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)		
			POUSSEE: 1		
ARMEMENT					
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canons à Impulsions	Toutes les directions, Haut	16-8-0	6+	6	
2. Canons à Impulsions	Toutes les directions, Bas	16-8-0	6+	6	
3. Lance-Missiles	Avant	2-2-0	3+	5	
4. Batterie de Canons à Ion	Avant	6-3-1	3+	6	
5. Batterie de Canons à Ion	Avant	6-3-1	3+	6	
6. Canons Rail	Avant	2-2-2	2+	6	Air-Sol, Dégât supplémentaire 4+
ARMES SUPPLEMENTAIRES					
Une Manta peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.					
ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
7. Missiles à Guidage Laser	Avant	1-1-1	3+	10*	Dégât supplémentaire 6

*** Missiles à Guidage Laser:** Un appareil Tau peut tirer toutes ses munitions de Missiles à Guidage Laser en un tour. Lancez les jets pour toucher pour chaque missile tiré. Une fois que tous les missiles ont été tirés, il ne peut plus tirer. Certains Missiles à Guidage Laser sont seulement des armes Air-Sol. On suppose que les forces Tau au sol ciblent à l'aide de marqueurs laser les cibles pour permettre à l'appareil d'attaquer. Les Missiles à Guidage Laser qui ne sont pas seulement des armes Air-Sol ont leur propre système de marquage laser et peuvent cibler un appareil ennemi ou une cible au sol normalement. Ils peuvent engager une cible différente des autres armes dans le même angle de tir.



TIGER SHARK

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 2
(Troupes aéroportées)

MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 1
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 1

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canon à Ion	Avant	3-2-1	3+	5	
2. Lance-Missiles	Avant	2-2-0	3+	3	
3. Drones d'attaque	Toutes les directions, Bas	4-0-0	6+	4	



TIGER SHARK AX-1-0

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 0

MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 6
VITESSE MIN: 1
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 1

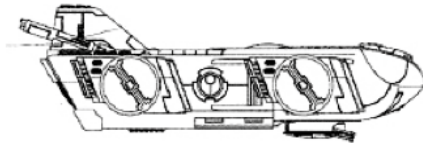
ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canons Rail	Avant	2-2-2	2+	3	Air-Sol, Dégât supplémentaire 4+
2. Lance-Missiles	Avant	2-2-0	3+	3	
3. Drones d'attaque	Toutes les directions, Bas	4-0-0	6+	4	

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un AX-1-0 peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
4. Missiles à Guidage Laser	Avant	1-1-1	3+	6*	Dégât supplémentaire 6



ORCA

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 4

MANOEUVRABILITE: Basse
VITESSE MAX: 5
VITESSE MIN: 0
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canons à Impulsions	Toutes les directions, Bas	4-2-0	6+	3	
2. Lance-Missiles	Toutes les directions, Bas	2-2-0	4+	2	

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Orca peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Missiles à Guidage Laser	Toutes les directions	1-1-1	3+	4*	Air-Sol, Dégât supplémentaire 6

ELDAR



AILE-DE-NUIT (NIGHTWING)

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 9
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 3

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canons Shurinken	Avant	6-3-0	5+	5	
2. Lance Ardente	Avant	1-1-0	2+	4	Dégâts supplémentaire 6

Règles spéciale: Champ Eldar: L'holo-champ protecteur donne une sauvegarde de 5+ contre tous les dégâts reçus.



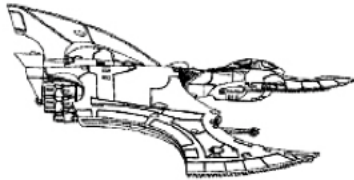
PHENIX (PHOENIX)

TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 2
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 7
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 2

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Canons Shurinken	Avant	6-3-0	5+	5	
2. Lance Ardente	Avant	1-1-0	2+	4	Dégâts supplémentaire 6
3. Lance-Missiles	Avant	4-3-0	3+	4	Air-Sol

Règles spéciale: Champ Eldar: L'holo-champ protecteur donne une sauvegarde de 5+ contre tous les dégâts reçus.



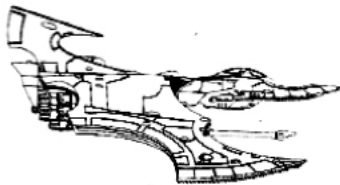
PILLARD VAMPIRE (RAIDER)

TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 6
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 7
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Rayonneur Laser	Avant	6-3-0	6+	5	
2. Laser à Pulsion	Avant	2-2-2	2+	4	Dégâts supplémentaire 5+

Règles spéciale: Champ Eldar: L'holo-champ protecteur donne une sauvegarde de 5+ contre tous les dégâts reçus.



TRAQUEUR VAMPIRE (HUNTER)

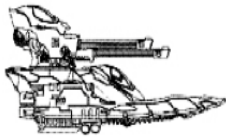
TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 4
TRANSPORT: 0
MANOEUVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 7
VITESSE MIN: 2
ALTITUDE MAX: 9 (Boosters fusée)
POUSSEE: 2

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Rayonneur Laser	Avant	6-3-0	6+	6	
2. Pulsars	Avant	3-2-1	2+	4	Dégâts supplémentaire 4+
3. Lance-Missiles	Avant	4-3-0	3+	4	Air-Sol

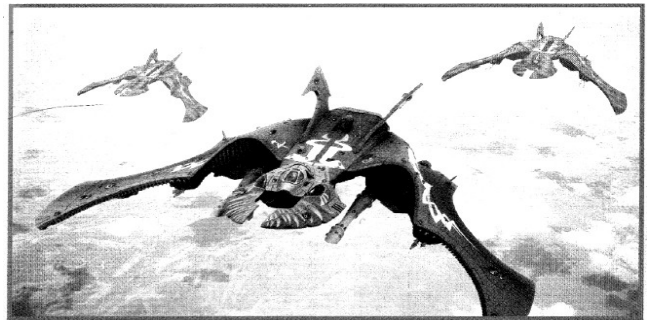
Règles spéciale: Champ Eldar: L'holo-champ protecteur donne une sauvegarde de 5+ contre tous les dégâts reçus.

TEMPETE DE FEU (FIRESTORM)



STRUCTURE: 2

ANGLE DE TIR	ALTITUDE	DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Toutes les directions	+3	9-6-3	5+	11	-



PILLARDS DU CHAOS

HELL BLADE



TYPE: Chasseur
STRUCTURE: 1
TRANSPORT: 0

MANOEVRABILITE: Très Haute
VITESSE MAX: 8
VITESSE MIN: 3
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 3

ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Quadruple autocanons	Avant	4-6-0	4+	4	

HELL TALON



TYPE: Bombardier
STRUCTURE: 3
TRANSPORT: 0

MANOEVRABILITE: Haute
VITESSE MAX: 7
VITESSE MIN: 3
ALTITUDE MAX: 9
POUSSEE: 2

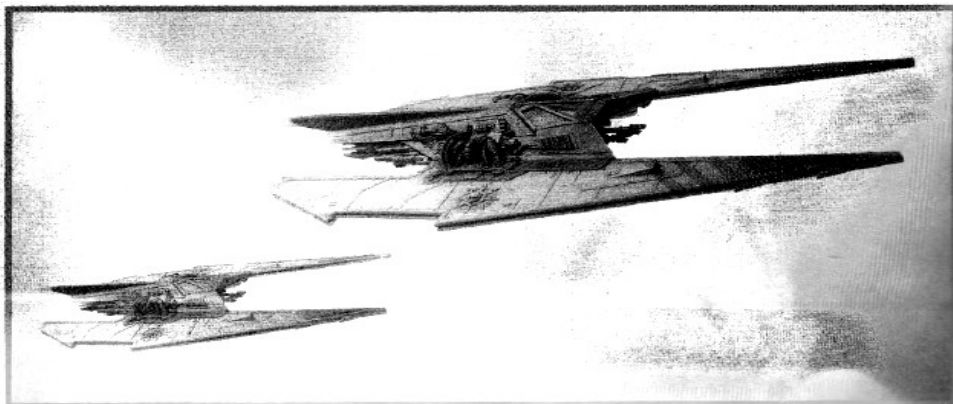
ARMEMENT

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
1. Autocanons	Avant	2-3-0	5+	4	
2. Canons Laser	Avant	0-1-1	2+	3	Dégâts supplémentaire 6

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Un Hell Talon peut recevoir un chargement d'armes supplémentaires.

ARME	ANGLE DE TIR	PUISSANCE DE FEU	DEGATS	MUNITIONS	SPECIAL
Chargement d'armes #1					
3. Bombes	Arrière	4-0-0	2+	1	Air-Sol, Dégât supplémentaire 5+



Lexique des manoeuvres

climb: grimpe
dive: pique

Straight : tout droit
Turn: virage
side slip: glissement latéral
power dive: piqué violent
high-g turn: virage à fort G
rolling high-g turn: virage à fort G en tonneau
half-loop: demi-boucle
wing over: wing over
ultra high-g turn: virage serré à fort G
spiral: spirale

Lexique des appareils

ENGINS IMPÉRIAUX

Thunderbolt: pareil
Lightning: pareil
Lightning Strike: pareil
Valkyrie: pareil
Vulture: Vautour
Marauder Bomber: Bombardier Marauder
Marauder Destroyer: pareil
Aquila lander: navette Aquila
Arvus lighter:
Hydra: Hyde
Manticore: pareil
Sabre weapons platform: Batterie Anti-Aérienne Sabre
Heavy Flak Gun: Canon DCA lourd

SPACE MARINE

Thunderhawk gunship: Thunderhawk d'Attaque
Thunderhawk transporter: Transporteur Thunderhawk

ORKS

Fighta: Chassa
Fighta-Bommer: Chassa-Bomba (yo !)
Flak Wagon: Chariot DCA
'Eavy Flak Kannon: Gros canon DCA
'Eavy stubbers : Gros Fling'
Grot Bomb: Bombe à Guidage Grot

TAU

Barracuda: pareil
Manta: Manta
Tiger Shark: pareil
Tiger Shark ax-1-0: pareil
Orca: pareil

ELDAR

Nightwing: Aile-de-Nuit
Phoenix: Phénix

Vampire Raider: Pillard Vampire
 Vampire Hunter: Traqueur Vampire
 Firestorm: Tempête de Feu

CHAOS

Hell Blade: pareil
 Hell Talon: pareil

ARMEMENT ELДАР

shuriken cannons: canons shuriken
 brightlance: lance ardente
 scatter laser: rayonneur laser
 pulse laser: laser à impulsions
 pulsars: pareil

ARMEMENT ORK

Quad Big Shootas: quadruples gros fling'
 Turret Big Shootas: tourelle Gros fling'
 Rokkits: Rokkettes
 Grot Bombs: cf au-dessus

ARMEMENT TAU

Ion cannons: Canons à Ions
 Ion cannons battery: Batterie de Canons à Ions
 Burst Cannon: Canon à Impulsions
 Missile pods: Lance-Missiles
 Drone burst cannons: Drone d'attaque
 Seeker missile: Missile à Guidage Laser
 Railguns: Canon Rail

GLOSSAIRE

dogfight: se traduit par "duel"

RESUME DU TOUR

1 - CHOIX DES MANŒUVRES

Les deux joueurs écrivent une manœuvre pour chacun de leurs appareils sur la feuille de combat aérien.

2 - INITIATIVE

Lancez un dé, le plus haut résultat gagne l'Initiative.

3 - TIR DANS LES 6 HEURES

Les appareils dans les 6 heures (*Tailing*) de leur cible peuvent lui tirer dessus. Le gagnant de l'Initiative peut tirer le premier.

4 - MOUVEMENT

Le gagnant de l'Initiative peut choisir un appareil pour le déplacer. Les joueurs alternent pour déplacer leurs appareils jusqu'à ce que tous les appareils aient été déplacés.

aire" (ex. "Guynemer obtint le titre d'As des As en 1915 avec 25 victoires" 34)

est le sens et tout, mais ça me semble un peu maladroit, j'ai l'impression qu'il serait mieux, genre "batterie de", mais j'arrive pas à trouver lequel

TIR

Nombre de dés pour toucher = Puissance de Feu de l'arme

AIR-AIR

même altitude

+/- 1 niveau

touche sur 5+

touche sur 6

AIR-SOL

Attaque en piqué (*Strafing runs*)

Bombardement

touche sur 5+

TABLE DES POINTS DE VICTOIRE POUR LES APP

APPAREIL DÉTRUIT	APPAREIL ENGAGÉ (figurine encore sur la table en fin de partie)		APPAREIL INDÉMNÉ (figurine qui a été INDÉMNÉ)	
	avec/munit.	sans/munit.	avec/munit.	sans/munit.
	50%	50%	100% *	AUCUN

engagement au dernier tour de jeu, il ne rapporte aucun points de vic

TEST DE PILOTAGE

Chaos	5+
Ork	5+
Flotte Impériale	4+
Tau	4+
Space Marine	3+
Eldar	3+

