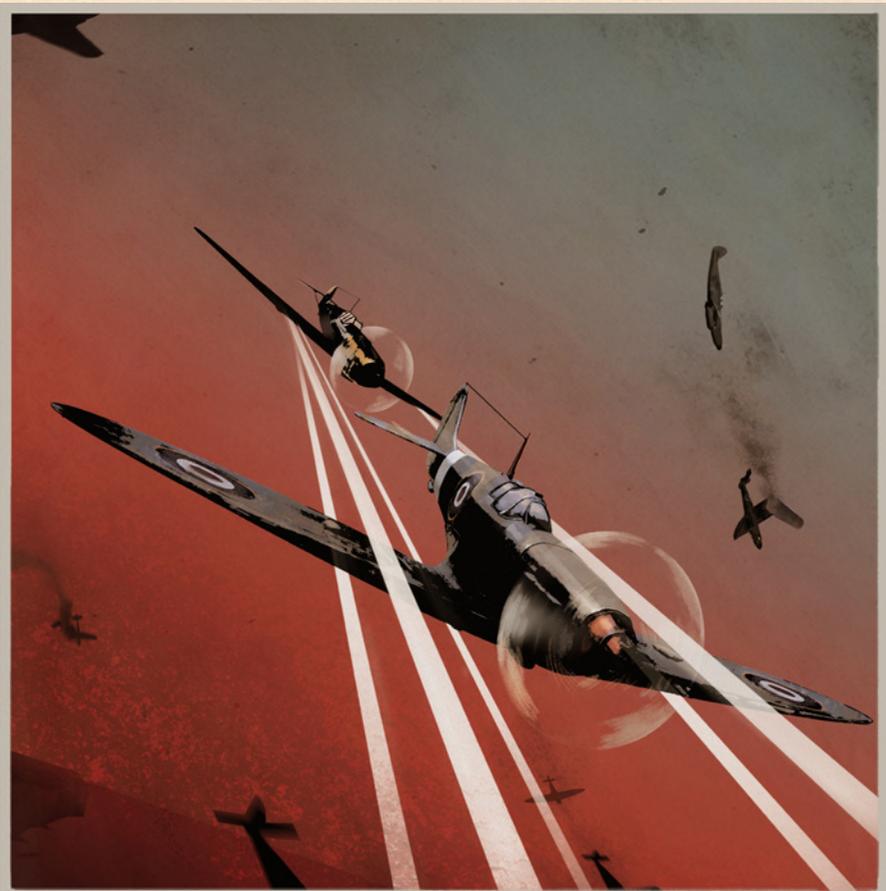


# BLOOD RED SKIES

EIN SPIEL ÜBER DEN LUFTKAMPF IM 2. WELTKRIEG



## **Regelbuch**

Hier anfangen zu lesen

# BLOOD RED SKIES

## Ein Spiel taktischer Luftkämpfe für 2 oder mehr Spieler

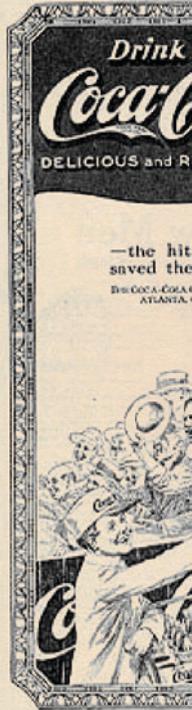
Im 20. Jahrhundert schuf die Menschheit eine völlig neue Form der Kriegsführung - den Luftkrieg. Fliegende Maschinen von zunehmender Komplexität stiegen in den Himmel, zuerst um den Feind zu beobachten und seine Bewegungen zu verfolgen, dann um ihn am Himmel und am Boden anzugreifen. Am Ende des Ersten Weltkrieges 1918 waren die Regeln des Luftkrieges bereits etabliert. In den 20er und 30er Jahren entwickelte sich das Flugzeugdesign rasant. Nüchterne Vorhersagen wurden getroffen, dass unaufhaltsame Flotten der schnellen, mehrmotorigen Bomber Städte innerhalb weniger Stunden nach jeder neuen Kriegserklärung zerstören würden.

Als der Zweite Weltkrieg ausbrach, war es der einsitzige, einmotorige Flieger, der sich im Kampf als entscheidend erwies. Jäger konnten Bomber, die bei Angriffen am Tage verheerenden Schaden anrichteten, erfolgreich abfangen. Damit die Bomber unbeschadet durchkommen konnten, brauchten sie den Schutz ihrer eigenen Eskorte - also eigene Jagdmaschinen. Der Umfang der Einsätze wuchs und wuchs, bis Hunderte von Kampfflugzeugen beteiligt waren. Überall dort, wo der Bodenkrieg geführt wurde, erwies sich die Luftherrschaft als entscheidend für den Erfolg.

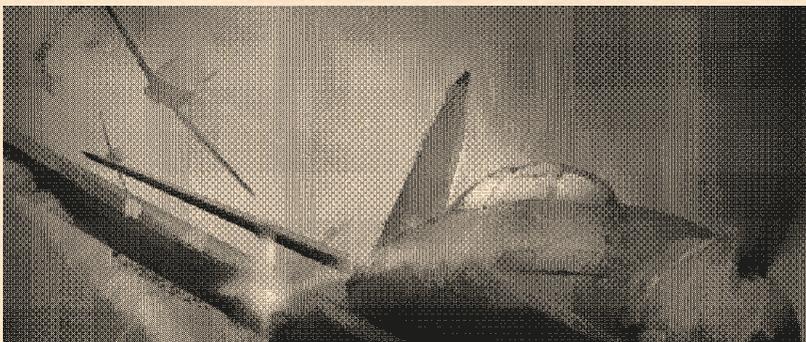
Von 1940 bis zur Invasion des besetzten Frankreichs am D-Day vier Jahre später wurde der Krieg in Westeuropa hauptsächlich in der Luft geführt. Auf See beendeten Trägerflugzeuge mit Torpedos die Herrschaft der Schlachtschiffe und veränderten das Gesicht der Seekriegsführung für immer. Zehntausende kämpften und starben am Himmel, in immer schnelleren und tödlicheren Flugzeugen, die aus der blutigen Partnerschaft dessen geboren wurden, was Technik und Verzweigung erreichen konnten. Innerhalb von sechs Jahren wurde die Luftwaffe als praktisches Werkzeug des Sieges anerkannt, wobei der Verlauf ihres Fortschritts von zerstörten Flugzeugen und toten Helden geprägt war. Für die vielen mutigen Piloten - darunter Churchill's so hoch geschätzten „Wenigen“ in der Luftschlacht um England -, hoch am Himmel kämpften, waren Geschick, List und Glück nötig, um in diesem blutroten Himmel zu überleben.

*„Niemand in der Geschichte der menschlichen Konflikte haben so Viele so Wenigen so viel zu verdanken gehabt.“*

**Winston S. Churchill, August 20th, 1940**



Victory for RAF  
RAF Fighter Com  
over the Luftwaffe  
raids ended in bi  
According to the RA  
destroyed by fight  
nine aircraft were  
British casualties w  
aircraft lost with 1  
The Air Ministry  
are the highest si  
after the Battle of  
We saw a Hawker  
with a dead engine  
Today there were  
London during  
of smaller raids  
the Portland ar  
The first big atta  
at 1100 hours.  
German aircraft w  
the Kent coast to  
by a second wav



# Inhalt

Ein Spiel gewinnen	3
Spielinhalt	4 - 5
Beispielhafter Aufbau	6

## GRUNDREGELN 7

Der Kern von Blood Red Skies	7
Ausrichtung	8
Eigenschaften eines Modells	8
Pilotenlevel	8
Flugzeugkarten	9
Feuerkraft	9
Wendigkeit	9
Geschwindigkeit	9
Punktekosten	10
Nationalität	10
Dienstjahr	10

## BLOOD RED SKIES SPIELEN 11

Ganz am Anfang	11
Spielzugabfolge	11
Gleiche Initiative	11
Einen Flieger aktivieren	12
I. Schießen	12
Schwierige Feuerwinkel	13
Kritische Treffer	14
II. Positionierung "verbrauchen"	14
Kehrtwende	14
Sturzflug	14
III. Bewegung	14
Drehung	15
Verfolgen	11
IV. Pilotenaktionen	16
Schießen	16
Ausmanövrieren	16
Position verbessern	16

Blood Red Skies ist ein Tabletop Spiel über Luftkämpfe im 2. Weltkrieg. Die Spieler übernehmen die Kontrolle über ein Geschwader Kampfflieger im Einsatz. Die Einsätze sind rasant und brauchen keine große Vorbereitung oder Buchhaltung während des Spiels. Ein Einsatz in Blood Red Skies, mit mehreren Fliegern pro Geschwader, dauert ungefähr 45 Minuten.

Ziel eines jeden Einsatzes ist es das feindliche Geschwader zu zerschlagen und zum Rückzug zu zwingen, indem man die Maschinen beschädigt oder abschießt.

# Das Spiel gewinnen



Ein Spiel wird entschieden durch die Moral, welche in Beschussmarkern gemessen wird. Die Beschussmarker symbolisieren

leichte Schäden an den Maschinen und den sinkenden Willen der Piloten während die feindlichen Geschosse auf sie einprasseln und Sprit- und Munitionsanzeigen sich immer weiter senken.

Für jeden Treffer auf einer Maschine (unabhängig ob die Maschine ausweicht oder nicht) bekommt der beschossene Spieler einen Beschussmarker. Einen zusätzlichen Beschussmarker erhält man, wenn eine Maschine tatsächlich abgeschossen wird.

Sobald ein Spieler eine Anzahl an Markern, die größer ist als die momentane Anzahl an Fliegern (zum Beispiel 6 Marker bei 5 Maschinen), hat, löst sich sein Geschwader vom Kampf und muss sich zurückziehen. Am Ende des Spielzuges zieht sich das Geschwader aufgrund der heftigen Angriffe und des angesammelten Schadens zurück.

Sollte beide Geschwader in der gleichen Runde zum Rückzug gezwungen werden, geht der moralische Sieg an den Spieler, der mehr Maschinen abgeschossen hat.

# Spielinhalt

## Blood Red Skies: Kampf um England

ist eine vollständige Spielbox über die nervenaufreibenden Luftkämpfe hoch am Himmel zur Zeit des Zweiten Weltkrieges. Der Inhalt ist ausreichend und komplett für Blood Red Skies (BRS) Spiele:

### Flugzeugmodelle



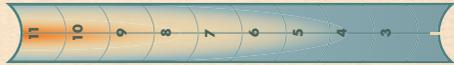
BRS: Kampf um England beinhaltet sechs deutsche Messerschmidt BF109 E und sechs britische Supermarine Spitfire Mark II einmotorige Jagdflieger

### BRS erweiterte Flugbase



Für jede Maschine gibt es eine eigene BRS Flugbase. Die Flugbase ist so beschaffen, dass die Maschinen drei unterschiedliche Positionen einnehmen können. Das Einnehmen dieser drei Positionen stellt die Kernmechanik des Spiels dar: Vorteilhaft, Neutral und Nachteilig

## Navigations- und Messinstrumente



In BRS: Kampf um England sind drei Messstäbe und Manövrierschablonen enthalten: ein Entfernungsmesser (6 Zoll) um die Entfernung zum Ziel zu kontrollieren, eine Bewegungsschablone (11 Zoll) um die Bewegung der Flieger zu messen und einen Zirkel für Drehungen (Kurven) um 45°.

## Spielwürfel



Die speziellen Würfel haben sechs Seiten mit den Zahlen 1-5 und anstelle der 6 das markante Ass . Meistens benötigt man einen Wurf von 6, also dem Ass , aber keine Sorge man bekommt viele Würfel in die Hand.

## Spielanleitung

Insgesamt sind drei Spielanleitungen in Blood Red Skies: Kampf um England enthalten. Zuerst sollte man das Regelbuch lesen und damit vertraut werden, bevor man die Erweiterten Regeln liest, welche es ermöglichen die Missionen aus dem Einsatzhandbuch zu spielen.

## Fliegerkarten



Alle Werte und Spielinformationen für jedes Flugzeug sind auf der dazugehörigen Fliegerkarte aufgeführt. In BRS: Kampf um England befinden sich Fliegerkarten für die deutsche BF109 E und die britische Spitfire II.

## Aktionskarten



In Blood Red Skies gibt es 3 unterschiedliche Arten von Aktionskarten: Flugzeugeigenschaften (✈️), Doktrin (🌐) und Schauplatz (📍). Die Aktionskarten kommen nur in Spielen zum Einsatz, die mit den erweiterten Regeln gespielt werden. Für Spiele nach den vorliegenden Basisregeln werden keine Aktionskarten benötigt.

## Regelübersicht

Zwei kurze Regelübersichten sind im Grundspiel enthalten, damit jeder Spieler während des Spiels schnell die wichtigsten Regeln nachschauen kann ohne lang im Regelbuch suchen zu müssen.

## Spielmarker

Informationen in "Echtzeit" zu allen spielrelevanten Zuständen zu Piloten und Maschinen.



Beschussmarker



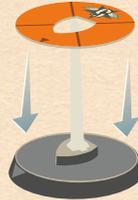
Flügelmarker



Deckungsmarker



Pilotenblatt - Nachdem alle Maschinen des Geschwaders ausgewählt sind, werden die jeweiligen Pilotenblätter auf die Flugbase gelegt.



## Geländeelemente



Für die Piloten ist der Kampf am Himmel voller Möglichkeiten und Herausforderungen wie zum Beispiel durch das Nutzen von Wolkenformationen oder Flugabwehrfeuer. Diese werden im Spiel durch Geländeelemente dargestellt.

# Spielaufbau

Bei der Vorbereitung für ein Spiel Blood Red Skies sollte darauf geachtet werden Platz zu lassen für die Fliegerkarten, das Aktionsdeck, Spielmarker und Spielmaterial.





# Grundregeln

## Das Positionierungssystem

Die Grundmechanik in Blood Red Skies beruht auf den speziellen Flugbasen. Die Flugbasen können drei verschiedene Ebenen für die Position darstellen um den Status einer Maschine während der Manöver abzubilden:

**Vorteilhaft**

**Neutral**

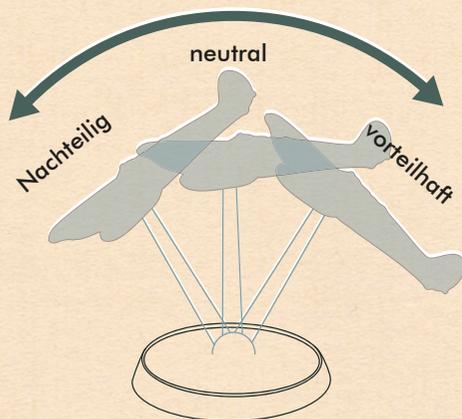
**Nachteilig**

Einfach gesagt stellt das Positionierungssystem unterschiedliche Höhen dar – hoch, mittel, niedrig – aber es steht auch für die potenzielle Energie, die Chancen eines Fliegers aus der Bewegung heraus schwierige Manöver zu fliegen ohne ins Trudeln zu geraten.

Jedes Pilotenass weiß genau wie entscheidend seine Position im Kampf in der Luft sein kann. Um dies in Blood Red Skies darzustellen, können die Flieger manövrieren um den Feind zu übervorteilen oder an Höhe gewinnen um aus einer besseren Position die Initiative zu bekommen. Die Position ist auch bestimmend für die Reihenfolge (Flieger in vorteilhafter Position haben die Initiative).

Die Position kann auch „verbraucht“ werden um sich hinabzustürzen und kurzfristig die Geschwindigkeit zu erhöhen oder eine rasante Kehrtwende zu fliegen (mehr dazu später). Aber das wichtigste ist, nur Maschinen in nachteiliger Position sind verwundbar genug um abgeschossen zu werden.

Die Positionierung einer Maschine wird mit dem beweglichen Fuß der Flugbase dargestellt. Für eine vorteilhafte Position wird der Fuß nach hinten gebeugt, bei neutraler bleibt er senkrecht und bei nachteiliger Position wird der Fuß nach vorne geschoben. Im realen Leben kann sich eine Maschine auch beim Steigen in eine bessere Position in einer nachteiligen Position wiederfinden, auch wenn die Maschine höher steigt als ein feindlicher Jäger. Beim Steigen verliert eine Maschine an Geschwindigkeit und ihre Möglichkeiten für Manöver sind sehr eingeschränkt. Auf der anderen Seite kann eine Maschine aus größerer Höhe in einen Sturzflug übergehen um kurzfristig das Momentum zu nutzen um steil nach unten zu stürzen, ein Kehrtwende zu fliegen oder die Energie in pure Geschwindigkeit umzuwandeln.



## Ausrichtung

Auf den Flugbasen in Blood Red Skies befinden sich Markierungen um den Spielern zu helfen die Ausrichtung der Maschine und Schusswinkel zu erkennen. Mittig auf der Frontseite der Flugbase ist ein Pfeil, der zur Nase der Maschine zeigt und somit die Ausrichtung bestimmt. Die Seiten- und Heckwinkel werden durch abgetrennte 90 Grad Winkel dargestellt wie auf dem Foto unten zu erkennen.



## Eigenschaften eines Modells

Jedes Modell in Blood Red Skies stellt eine einzelne Maschine dar. Die meisten Maschinen haben nur ein Besatzungsmitglied, nämlich den Piloten. In Blood Red Skies kommt es auf zwei Dinge an:

Die Fähigkeiten des Piloten die Maschine zu beherrschen und den Eigenschaften des Flugzeugs selbst.

## Pilotenlevel

Bei den Fähigkeiten des Piloten kommt es auf das Training und die Erfahrung an. Von einem guten Kampfpiloten wird eine Mischung aus technischem Verständnis, körperliche Fitness, Disziplin und Aggressivität erwartet um im Luftkampf zu bestehen. Zusammengefasst wird dies in einem Pilotenlevel zwischen 2 und 5, wobei 2 der niedrigste und 5 der höchste Level ist.



**2: Anfänger** – Ein Pilot mit Grundkenntnissen ohne Erfahrung im Luftkampf.



**3: Durchschnittspilot** – Ein Pilot mit hervorragendem Training oder etwas Kampferfahrung.



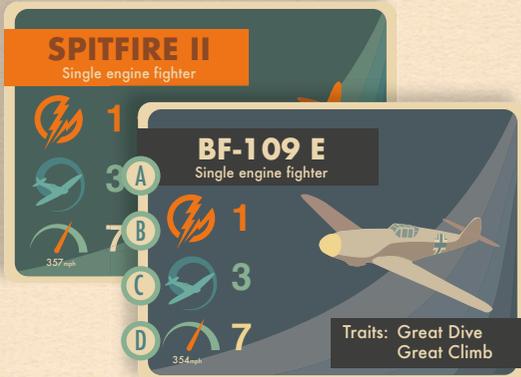
**4: Veteran** – Ein erfahrener Pilot vieler Einsätzen und Luftkämpfen.



**5: Ass** – Ein einzigartiger Pilot, der seine herausragenden Fähigkeiten schon oft bewiesen hat.

Das Pilotenlevel ist sehr entscheidend in Blood Red Skies, aber die richtige Bewaffnung und die Geschwindigkeit sind im Luftkampf ebenso wichtig. Bei einem Kampf zwischen gleichwertigen Piloten, werden die Eigenschaften der Flugzeuge entscheidend.

# Flugzeugkarten



In Blood Red Skies werden die Flugzeuge in eine von vier Kategorien unterteilt: Einmotorige Jagdmaschinen, mehrmotorige Jagdmaschinen, Düsenjäger und mehrmotorige Bomber. Der Typ eines Flugzeugs ist auf der Flugzeugkarte (A) direkt unter dem Namen vermerkt.

Bestimmte Regeln und Karten können eingeschränkt nutzbar sein oder gelten nur für bestimmte Flugzeugtypen.

Die Bewertung eines Flugzeugs in Bezug auf die Spielwerte wird durch drei Statistiken (oder Werte) vorgenommen: Feuerkraft, Wendigkeit und Geschwindigkeit.

**Feuerkraft (B)**  
Der Wert für Feuerkraft repräsentiert eine Mischung aus verschiedenen Bereichen wie Genauigkeit, Reichweite, Munitionsvorrat und Zuverlässigkeit. Feuerkraft wird angegeben mit einem Wert zwischen 1 und 3, wobei 1 der niedrigste Wert und 3 der höchste ist.

**1: Ausreichend** – mehrere kleinkalibrige Maschinengewehre; oder wenige 20mm Kanonen oder schwere Maschinengewehre bzw. mit nur geringem Munitionsvorrat.

**2: Exzellent** – Mehrere Kanonen zusammen mit leichten Maschinengewehren mit großzügigem Munitionsvorrat oder mehrere schwere Maschinengewehre wie zum Beispiel das amerikanische Kaliber .50 Maschinengewehr.

**3: Überlegen** – Ein Vierlingsgeschütz schweren Kalibers mit mehreren leichten Maschinengewehren oder eine außergewöhnlich hohe Anzahl an schweren Maschinengewehren.

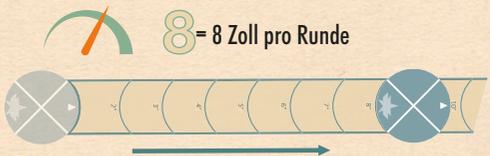
**Wendigkeit (C)**  
Der Wert an Wendigkeit beschreibt die Beweglichkeit einer Maschine während des Fluges. Darunter fallen Attribute wie Beschleunigung, Wendekreis, Steigrate, Sturzflug, Drehgeschwindigkeit. Diese werden in einem Wert zwischen 1 und 3 zusammengefasst. Der Wert 1 ist der niedrigste und 3 der höchste Wert.

**1: Ausreichend** – Das Flugzeug hat annehmbare Charakteristika, aber keine herausragenden Eigenschaften, sondern im Gegenteil sogar gravierende Schwächen, die ein geschickter Feind ausnutzen kann.

**2: Exzellent** – Die Maschine liegt gut in der Luft und lässt sich gut steuern und ist fähig viele unterschiedliche Manöver auszuführen.

**3: Überlegen** – In jeder Hinsicht ist die Maschine sehr wendig und hat herausragende Eigenschaften. Die große Wendigkeit verschafft den Piloten einen Vorteil im Luftkampf.

**Geschwindigkeit (D)**  
Die Höchstgeschwindigkeit einer Maschine im Spiel. Der Wert steht für die Anzahl an Zoll, die sich die Maschine in einer Runde bewegen kann.



## Reale Geschwindigkeit

Geschwindigkeit ist wichtig, weil sie nicht nur bestimmt wie weit sich eine Maschine bewegen kann, sondern auch, in welcher Reihenfolge sie sich bewegen. Schnellere Flugzeuge bewegen sich normalerweise vor langsameren.

Der Geschwindigkeitswert der Flugzeugkarte enthält den realen Höchstgeschwindigkeitswert, angegeben in Meilen pro Stunde. Wenn zwei Flugzeuge den gleichen Geschwindigkeitswert haben, bestimmt ihre reale Geschwindigkeit wer zuerst an der Reihe ist.



### Spitfire II

The Spitfire I/II was instrumental in the RAF winning the Battle of Britain in 1940. Britain would go on to build more Spitfires than any other aircraft type during the war.

1940

RAF was and totally devastated their opponents.

1940



31

31

Neben den Werten der Flugzeuge, gibt es noch 3 für die Rekrutierung wichtige Eigenschaften, die auf der Rückseite der Flugzeugkarte aufgeführt sind. Die weiteren Eigenschaften helfen dabei das Spiel für beide Spieler ausgeglichen zu halten.

### Punktekosten A

Dies sind die Rekrutierungskosten pro Flugzeug dieses Typs, wenn ein Geschwader für das Spiel zusammengestellt wird. Die Punktekosten stellen sicher, dass beide Geschwader mit ungefähr gleicher Gewinnchance starten, unabhängig von der Art oder Anzahl der verwendeten Flugzeuge. Mehr über die Zusammenstellung eines Geschwaders steht im Szenariobuch (Einsatzhandbuch)

### Nationalität B

Dieses Merkmal sagt aus, für welche Nation die Maschine im Einsatz war und hilft als Orientierung für historische Spiele, bei denen bestimmte Nationen verbündet bzw. verfeindet sind.

Aufgrund von Bündnissen wurden Maschinen auch an andere Nationen gegeben um unter ihrer Flagge zu kämpfen wie etwa das Leih-Pacht Abkommen zwischen den Alliierten.



Britisch



Deutsch



Amerikanisch



Sowjetisch



Japanisch

### Dienstjahr C

Gibt das Jahr an, in dem die Maschine zum ersten Mal im Einsatz war. Obwohl alle Flugzeuge so ausbalanciert wurden, dass sie unabhängig von dem Jahr, in dem sie im Einsatz waren, gut gegeneinander abschneiden, ist dies eine sehr nützliche Information, wenn man sich für historische Szenarien interessiert. Man kann z.B. Szenarien auf Flugzeuge aus einem definierten Zeitraum einschränken.

# Blood red skies spielen



## Ganz am Anfang

Dieses Regelbuch ist der Start in Blood Red Skies. Es wird empfohlen dieses Buch vollständig zu lesen und danach das Szenario 0 „Erkundungsflug“ (siehe Szenariobuch) sowohl auf Seiten der britischen als auch der deutschen Streitkräfte zu spielen.

Danach wird empfohlen das Buch mit den erweiterten Regeln zu lesen. Die erweiterten Regeln bieten weitere Optionen im Spiel und erlaubt alle Missionen aus dem Szenariobuch zu spielen.

### Gleiche Initiative

Wenn zwei oder mehr Flugzeuge den gleichen Pilotenlevel haben, wird die Reihenfolge der Aktivierung durch den Geschwindigkeitswert von schnell nach langsam bestimmt. Besteht auch nach diesem zweiten Vergleich ein Gleichstand beginnt der Flieger mit der höchsten realen Geschwindigkeit.

## Spielzugabfolge

Die Flugzeuge werden in jedem Zug in der Reihenfolge ihrer Positionierung aktiviert. Der Spielzug ist dabei in drei Ebenen unterteilt:

### 1. Vorteilhafte Position:

In absteigender Reihenfolge beginnend mit dem höchsten Pilotenlevel

### 2. Neutrale Position:

In absteigender Reihenfolge beginnend mit dem höchsten Pilotenlevel

### 3. Nachteilige Position:

In absteigender Reihenfolge beginnend mit dem höchsten Pilotenlevel

## Flieger aktivieren

Beginnend mit dem höchsten Pilotenlevel wird jeweils ein Flugzeug wie oben beschrieben aktiviert. Ist der Pilotenlevel gleich werden zuerst der Geschwindigkeitswert und dann die reale Geschwindigkeit verglichen um die Zugreihenfolge zu bestimmen. Dieser Vorgang zählt für jede der drei möglichen Positionen separat.

Es werden alle Aktionen eines Flugzeugs ausgeführt, erst dann wird das nächste Modell aktiviert. Ein Flugzeug kann alle nachstehenden Aktionen in der Reihenfolge ausführen:

### 1. Shoot

Das Ziel muss sich im Frontbereich des schießenden Flugzeugs befinden, innerhalb der Reichweite (Entfernungsmesser) sein und auf einer niedrigeren Ebene fliegen. Vorteilhaft zu neutral und nachteilig. Flieger auf neutraler Position dürfen nur auf Ziele in nachteiliger Position schießen.

## 2. Position „verbrauchen“

Bei der Aktivierung kann man sich entscheiden seine Position zu „verbrauchen“ und eine Ebene tiefer zu gehen, also aus einer vorteilhaften Position zu einer neutralen und von einer neutralen Position zu einer nachteiligen. Das erlaubt es zwei besondere Manöver zu nutzen: Kehrtwende und Sturzflug (siehe S. 14).

## 3. Bewegung

Der Flieger darf bis zu seiner maximalen Distanz  bewegt werden und anschließend eine Drehung um 45 Grad vollführen. Der beiliegende Zirkel ist eine Hilfe die 45 Grad zu bestimmen. Ein Flieger muss sich mindestens die Hälfte (abgerundet) seiner Maximalgeschwindigkeit bewegen.

## 4. Pilotenaktionen

Nach der Bewegung des Fliegers, wählt der kontrollierende Spieler eine der folgenden Aktionen aus, die der Pilot ausführt:

### Schießen.

Der Pilot kann das Feuer auf ein Ziel im Frontbereich innerhalb von 6" eröffnen. Das Ziel muss auf einer niedrigeren Position fliegen.

### Ausmanövrieren.

Der Pilot kann versuchen einen feindlichen Piloten in eine schlechtere Position zu zwingen, also aus einer vorteilhaften Position in eine neutrale und aus einer neutralen in eine nachteilige.

### Position verbessern.

Der Pilot verbessert seine Position um eine Ebene, also aus einer neutralen Position in eine vorteilhafte oder aus einer nachteiligen in eine neutrale Position.

## 5. Aktivierung beenden

Am Ende der Aktivierung wird ein Marker  neben Flieger gelegt um anzuzeigen, dass seine Handlung bereits beendet ist.

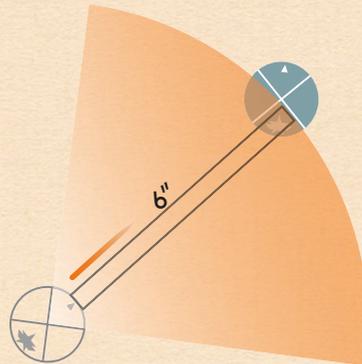


# I. Schussphase

*Jagdmaschinen tragen ihre schwere Bewaffnung aus Maschinengewehren oder Kanonen im Frontbereich um feindliche Flieger abzuschießen. Die Begegnung bei hohen Geschwindigkeiten macht es notwendig in den wenigen Sekunden eines Kontaktes einen Flieger abzuschießen zu können.*

Die Reichweiten aller Waffen in diesem Spiel liegen bei 6" und der Entfernungsmesser ist das ideale Werkzeug diese Entfernung zu messen. Ein zulässiges Ziel muss also innerhalb von 6" sein, muss sich im Frontbereich des Fliegers (ein 90° Bereich von der Nase des Fliegers gesehen) befinden und muss auf einer niedrigeren Position fliegen.

Um die Reichweite zu überprüfen wird der Entfernungsmesser so angelegt, dass die abgerundete Seite zur Front der Flugbase passt wie im nachstehenden Beispiel gezeigt.



*Der Feuerwinkel von 90° und die Ausrichtung werden bestimmt durch das Messen vom Mittelpunkt.*

Beim Schießen werden der Pilotenlevel und die Feuerkraft  addiert und geben die Anzahl an Würfeln an, die dem Spieler für das Schießen zur Verfügung stehen. Es reicht ein einzelner erfolgreicher Würfelwurf  um einen Treffer zu landen und dem Gegner sofort einen Beschussmarker zu geben.

Landet der Angreifer mindestens einen Treffer, darf das Ziel noch versuchen auszuweichen. Die Anzahl der Würfel setzt sich aus dem Pilotenlevel und der Wendigkeit  der Maschine zusammen. Schafft das Ziel mindestens ein  ist es der Attacke ausgewichen.

**Kann das Ziel nicht ausweichen, verliert es sofort seine Position und verschlechtert sich um eine Ebene. Befindet sich das Ziel bereits auf einer nachteiligen Position, ist es abgeschossen.**

## Kritische Treffer

Erzielt der Schütze mehr als einen Treffer , zählt es als kritischer Treffer.

Einem kritischen Treffer kann man nur schwer ausweichen und somit wird die  des Ziels um 1 reduziert.

## Schwierige Feuerwinkel

Der Beschuss wird durch die relativen Positionen von Schütze und Ziel zueinander beeinflusst. Das findet sich in den beiden besonderen Situationen wieder.

## Frontale Attacken

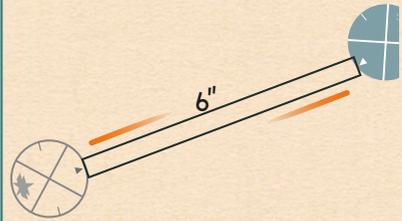
*Frontale Attacken konnten im 2. Weltkrieg eine sehr effektive Art sein, waren aber auch sehr riskant.*

Eine Schussattacke auf den Frontbereich der feindlichen Maschine wird als Frontale Attacke bezeichnet.

In diesem besonderen Fall ist es dem Verteidiger erlaubt ebenfalls eine Schussattacke auszuführen, unabhängig von seiner Positionierung.

Beide Schussattacken finden gleichzeitig statt und werden vollständig ausgeführt, auch wenn eine der Maschinen abgeschossen wird.

Für den Verteidiger wird angenommen, dass er seinerseits alle Voraussetzungen für eine zulässige Schussattacke erfüllt.



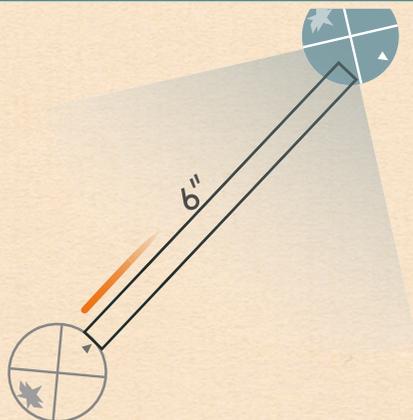
## Schießen mit Vorhalt

(bei Querbewegung)

Beschuss auf ein querfliegendes Ziel ist sehr schwierig.

Das Ziel darf daher seinen  Wert anstelle des  Wertes nutzen um zusammen mit dem Pilotenlevel den Würfelpool zum Ausweichen zu bestimmen.

Das kommt nur zur Anwendung, wenn der Beschuss weder auf das Heck noch auf die Front des Ziels ausgerichtet ist.



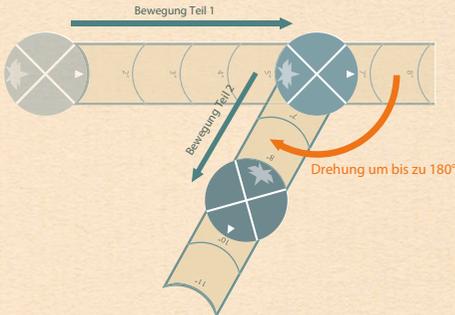
## II. Position „verbrauchen“

Kampfpiloten nutzen das Fliegen in größerer Höhe um eine bessere Position zu haben und das Momentum für Sturzflüge oder waghalsige Manöver nutzen zu können und so ihre Gegner zu überraschen.

Eine Maschine kann während der Aktivierung wählen seine Position um eine Ebene zu verschlechtern, also aus einer vorteilhaften Position in eine neutrale und aus einer neutralen in eine nachteilige Position, um eines der folgenden Manöver zu fliegen:

### Kehrtwende

Eine Drehung um bis zu 180 Grad zu einem beliebigen Zeitpunkt der Bewegung. Die Kehrtwende ersetzt die normale 45 Grade Drehung am Ende einer Bewegung. Nach der Kehrtwende kann der Flieger seine Bewegung bis zu seiner maximalen  fortsetzen.



Beispiel einer Kehrtwende

### Sturzflug

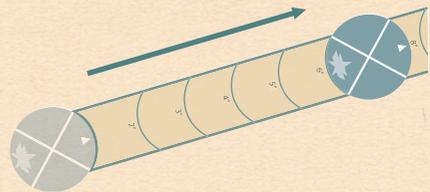
Der Pilot drückt die Nase der Maschine nach unten um kurzfristig an Geschwindigkeit zu gewinnen. Es werden 6" zur maximalen  für diese Runde addiert.

## III. Bewegung

Positionierung und Ausrichtung sind entscheidende Bestandteile in Blood Red Skies und sollten daher immer beachtet werden. Die Maschinen werden immer in gerade Linie bewegt. Die Bewegungsschablone hat eine eingezeichnete Mittellinie um zusammen mit dem Ausrichtungspfeil auf der Flugzeugbase dabei zu helfen eine gerade Bewegung durchzuführen.

Die Bewegungsschablone wurde extra gestaltet um die Flugbase perfekt zu umfassen und sollte daher immer benutzt werden.

Die Flugbase wird am Ende der Bewegungsschablone gestellt und entlang der Mittellinie nach vorne bewegt bis zu seiner maximalen . Die Flugbase stoppt „mit dem Rücken“ an der Markierung der gewünschten Entfernung wie im unteren Beispiel zu sehen.



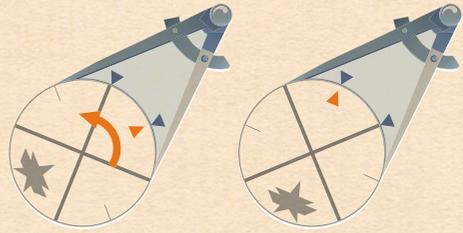
Beispiel einer Bewegung mit Geschwindigkeit 6

### Mindestbewegung

Ein Flieger muss sich immer mindestens die Hälfte seiner Geschwindigkeit (abgerundet) bewegen, allein um in der Luft zu bleiben. Die Bewegung muss ausgeführt werden.

## Drehung

Am Ende der Bewegung darf sich eine Maschine um bis zu 45° mit Hilfe des Zirkels drehen. Für eine Drehung rechter Hand wird der linke Schenkel des Zirkels am Ausrichtungspfeil auf der Flugbase angelegt, bei einer Drehung linker Hand wird der rechte Schenkel angelegt. Die Flugbase wird auf der Stelle in die gewünschte Richtung gedreht bis maximal 45 Grad, also der andere Schenkel erreicht ist.



Example of turning

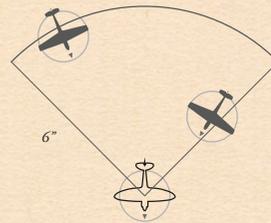
# Verfolgen

Ein Pilot ist am tödlichsten, wenn er es schafft auf kurze Entfernung in den Heckbereich des Ziels zu kommen. Beim Verfolgen ist es am einfachsten den Bewegungen des Ziels zu folgen und die Wahrscheinlichkeit ist höher einen Treffer zu landen.

Eine Maschine zählt als Verfolger, wenn es seine Bewegung innerhalb von 6° und im Heckbereich des Ziels beendet. Eine Maschine befindet sich im Heckbereich, wenn der Ausrichtungspfeil auf das Heck des Ziels zeigt.

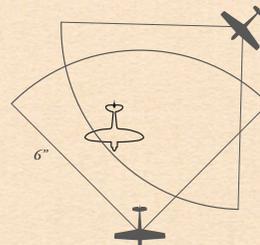
Durch die Verfolgung gerät das Ziel sofort in eine nachteilige Position. Dies ist aber keine dauerhafte Veränderung, sondern zählt nur unmittelbar wenn die verfolgende Maschine seine Bewegung beendet und der Pilot seine Aktion wählt (man kann also nicht erst seine Position verbessern und dann ein Ziel verfolgen). Es kann nur ein Ziel pro Runde verfolgt werden.

Die Verfolgung leitet in aller Regel den Beschuss ein.



Verfolgen

Eine Maschine kann das Ziel nicht verfolgen, wenn es sich selbst in einer nachteiligen Position\* befindet. Auch kann man nicht verfolgen, wenn man sich selbst im Frontbereich einer feindlichen Maschine in neutraler oder vorteilhafter Position befindet. Dies nennt man den „Flügelmann-Effekt“.



Der „Flügelmann-Effekt“

\*Eine Maschine, die ihre Position von einer neutralen Ebene „verbraucht“ um Geschwindigkeit zu gewinnen, befindet sich danach selbst in nachteiliger Position und kann niemanden verfolgen.

# Pilotenaktionen

Nach der Bewegung der Maschine darf der Pilot eine der folgenden Aktionen ausführen.

## Shooting

Der Flieger kann zum zweiten Mal in dieser Aktivierung eine Schussattacke ausführen. Dies folgt den gleichen Regeln wie bereits auf den Seiten 12-13 unter „Schussphase“ erklärt.

## Outmanoeuvring

*Mit den richtigen Manövern kann man den Angriff auf einen Feind vorbereiten. Man bietet dem Angreifer nur einen schwierigen Feuerwinkel und zwingt ihn in die Defensive oder agiert selbst als Köder und lenkt die Aufmerksamkeit mit einer Blindattacke ab. Ist der Gegner nicht erfahren genug um die Falle zu erkennen, wird er in eine defensive Position gedrängt.*

Als Ziel des Ausmanövrierens kann jede feindliche Maschine innerhalb von 9" gewählt werden. Die Positionierung des Ziels spielt dabei keine Rolle. Die Entfernung kann mit der Bewegungsschablone überprüft werden.

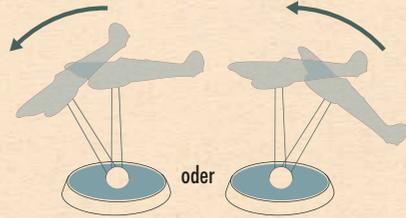
Für die Aktion werden die Pilotenlevel (★) miteinander verglichen. Dabei bekommt das Ziel einen Bonus von 1 auf seinen Pilotenlevel (★).

Piloten mit einem höheren Pilotenlevel gelingt die Aktion Ausmanövrieren automatisch; bei gleichem oder niedrigerem Pilotenlevel wird ein Test erforderlich.

Für den Test wird der Pilotenlevel (★) und die  des Ziels zusammenaddiert und bestimmt den Würfelpool für den Test.

Erwürfelt das Ziel mindestens ein , entgeht es dem Versuch ausmanövriert zu werden.

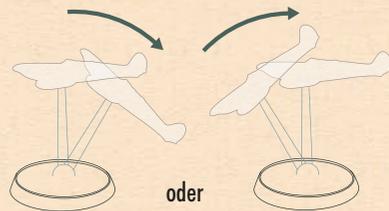
Misslingt der Test oder hat der Angreifer einen höheren Pilotenlevel wird die Positionierung des Ziels sofort um eine Ebene verschlechtert, also aus seiner vorteilhaften Position in eine neutrale und aus einer neutralen in eine nachteilige Position. Befindet sich das Ziel bereits in einer nachteiligen Position, hat die Aktion keine Auswirkung.



Ist das Ziel nicht das nächstgelegene Ziel für die Aktion, steigt der Pilotenlevel um 1!

## Position verbessern

Wie bereits an anderer Stelle erwähnt kann es passieren das eine Maschine ihre Position verschlechtern muss, etwa durch Beschuss oder weil sie ausmanövriert worden ist. Um wieder in eine bessere Position zu kommen, wird diese Aktion gewählt.



Die Position der Maschine verbessert sich um eine Ebene, also von einer nachteiligen Position in eine neutrale und aus einer neutralen in eine vorteilhafte Position.

## Bremsen lösen!

Es wird Zeit abzuheben und die ersten Koordinaten aus dem Einsatzhandbuch (Szenariohandbuch) anzufliegen.