

BLOOD RED SKIES®



FAQ & ERRATA

MISE À JOUR OCTOBRE 2023

Ceci est la traduction du document faisant office de FAQ officielle de *Blood Red Skies* basée sur les questions réponses de la communauté des joueurs. Toutes les réponses originales ont été vérifiées par Andy Chambers, le créateur de BRS, et peuvent être considérées comme provenant d'une source officielle.



© Copyright Warlord Games Ltd. 2023. All rights reserved. Warlord Games, the Warlord Games logo, Bolt Action, the Bolt Action logo, Air Strike!, Blood Red Skies, Advantage Flying Base are copyright of Warlord Games Ltd.

warlordgames.com



Pioche d'Action & Cartes de Trait

Q : La Pioche d'Action est-elle créée comme le veut le joueur ou doit-elle être mélangée avant le début de la partie ?

La Pioche est construite avec toutes les cartes applicables. Toutes les cartes de Théâtre d'Opération (ex. Mauvais Temps, Ciel Dégagé, Effectifs, Soutien Radar) ou cartes d'As (ex. Génie Tactique) effectuant un déploiement sont jouées et retirées durant la Phase de Déploiement, puis les cartes restantes dans la Pioche d'Action sont mélangées avant que la première soit piochée.

Q : Concernant les cartes d'Action, pourquoi les dos sont-ils différents alors qu'on les mélange ensemble ? On pourrait s'attendre à ce que les cartes d'As et les cartes d'Action aient le même dos afin que l'on ne puisse deviner de quelle carte il s'agit.

R : Je pars du principe que les cartes vont tourner assez vite en temps normal, par conséquent, savoir quelle sera la prochaine carte à piocher n'a pas vraiment d'importance et est contre balancé par le fait que l'adversaire connaît également quelle type de carte vous avez en main (d'ailleurs, les cartes de Théâtre et de Doctrine possèdent également des dos différents). Si cela rebute certains joueurs, utilisez des pochettes avec des dos opaques ou insérez y des morceaux de papier pour les rendre neutres.

Q : Est-ce que le trait Vulnérable du Zéro s'applique à chaque fois qu'ils subissent un tir ou est-ce une carte que je peux choisir de jouer pour obtenir une nouvelle carte en main ?

R : Toutes les cartes de Trait Négatif (carte couge) sont en jeu en permanence.

R : Toutes les cartes de Trait Négatif (carte couge) sont en jeu en permanence.

R : Non, tout comme les cartes de Trait Négatif (carte rouge), les cartes de Trait Positif sont en jeu en permanence.

Q : Si vous avez une carte telle que Mauvais Temps, cela signifie-t-il que chaque escadrille commence avec un pion Boom, ou est-ce au choix du joueur ?

R : La carte précise que toutes les escadrilles commencent la partie avec un pion Boom.

Q : Carte Poches Profondes : mon avion est touché. Dois-je jouer la carte dès qu'il est touché ou dois-je attendre que le lancer d'Esquive soit résolu ?

R : La carte « Deep Pockets » s'utilise lorsque l'escadron reçoit le jeton Boom. Vous êtes touché, l'escadron prend le jeton Boom, puis vous jouez la carte Deep Pockets. Votre esquive est différente, car elle permet d'éviter les conséquences du tir sur l'avion ciblé, et non sur l'escadron.

Si un avion est touché alors qu'il est Désavantagé — et qu'il rate son test d'esquive —, vous recevrez deux jetons Boom : un pour avoir été touché et un autre pour avoir été abattu. Si la carte Deep Pockets est jouée au moment où l'avion est touché et que vous ratez tout de même le test d'esquive, vous ne recevrez qu'un seul jeton pour la perte de l'avion.

La formulation est claire : cela s'applique lorsque l'Escadrille prend un pion Boom, par conséquent la restriction d'une carte par avion par tour ne s'applique pas.

Q : Comment fonctionne la carte de Trait Robuste ?

R : Robuste est jouée en réaction à une attaque contre un avion robuste. Cela signifie que vous retirez 1 dé  lorsque vous tirez sur vous tirez sur cet avion. Aucun dé n'est soustrait à la Compétence de Pilote.

Q : Comment fonctionne la carte de Trait Tonneau Rapide ?

R : Trait Tonneau Rapide signifie que vous pouvez effectuer votre rotation de 45 degré au début de votre mouvement au lieu de sa fin (un peu comme une version plus restreinte de Virage).

Q : Puis-je jouer Poids Lourd avec un Tir de Tourelles ?

R : Non, Poids Lourd (et Scie Circulaire) ne peut être joué que sur des attaques de tir effectuées à l'aide de la Puissance de Feu Avant contrôlée par le pilote d'un avion.

Q : Lors de la création d'une Pioche d'Action, l'on inclut une carte de trait pour chaque avion, mais combien d'autre peut-on inclure ?

R : La p.14 du livre *Air Strike* détaille ce point — pour une partie de base de 1-6 avion par côté 1 carte Doctrine et 2 cartes Théâtre plus 1 carte de Trait pour chaque avion, réparties de manière égale si multi-trait. Les parties plus importantes incluent un autre carte Doctrine par tranche de 6 appareil. Les Traits Positifs et Négatifs 'Toujours Actifs' tels qu'Agile et Vulnérable ne comptent pas dans la construction de la Pioche d'Action vu qu'ils sont toujours en jeu.

Q : Les cartes Théâtre et Doctrine doivent-elles toutes être différentes, ou peut-on choisir plusieurs fois les mêmes cartes ?

R : L'idée est qu'il s'agisse de cartes différentes. Je pense qu'on peut tout à fait justifier la répétition des cartes « Doctrine ». Par exemple, si les deux escadrons utilisent Tactiques Agressives, la carte Doctrine peut être jouée deux fois — même si, avec la bonne carte Trait, cela n'est probablement pas nécessaire. Je ne vois toutefois pas l'intérêt de l'autoriser pour les cartes Théâtre, car elles ont généralement des effets uniques et puissants que j'avais clairement imaginés comme étant à usage unique lorsque je les ai écrites. Même dans ce cas, pour des scénarios spécifiques, vous pourriez vouloir représenter une présence « très » importante de DCA ou une couverture nuageuse extrêmement dense, auquel cas vous pourriez éventuellement justifier cette répétition. Pour les parties classiques, cependant, vous devriez l'éviter.

BLOOD RED SKIES®



FAQ & ERRATA

Q : Lorsqu'un avion est perdu, retire-t-on sa carte de caractéristique du Pioche d'Action ? Si oui, à quel moment ?

R : Oui, les avions abattus ou qui quittent le plateau ne contribuent plus au paquet d'action avec leurs cartes de caractéristiques ; il en va de même pour les compétences d'as si celui-ci n'est plus en jeu. Retirez les cartes non prises en charge comme celles-ci de la pioche d'Action à la fin du tour au cours duquel l'avion concerné a été retiré.

Q : Si le nombre total d'avions de votre force diminue, perdez-vous des cartes « Doctrine » ?

R : Non, le nombre de cartes « Doctrine » est déterminé par la taille initiale de la force avant le déploiement et ne change pas au cours de la partie.

Q : Laquelle s'active en premier ? La carte de Théâtre Forte Présence de la Flak ou la carte de Doctrine Performance à Basse Altitude ?

R : La Flak en premier — la carte Flak peut être jouée en réaction lorsqu'un avion est activé. Performance à Basse Altitude passe l'avion de Désavantagé à Neutre, mais au moment de l'activation il est Désavantagé, par conséquent la Flak peut tirer en premier car c'est une réaction.

Q : Lorsque l'on joue un Eperonnage Aérien, l'appareil initiant l'attaque doit-il avoir l'avantage sur la cible (c.à.d. qu'il est résolu comme un face à face et donc les restrictions normales s'appliquent) ?

R : Contre un appareil monomoteur, oui, l'appareil initiant l'éperonnage doit être à un niveau d'avantage supérieur. Contre un appareil multi-moteur un tir peut-être effectué sans se soucier de l'avantage relatif, par conséquent, il en va de même pour un éperonnage.

Q : Lors de l'utilisation de Tactiques Défensives pour tourner lorsque l'on est attaqué, est-il possible de transformer l'attaque en face à face ou cela comptera quand même comme un tir en déflexion ?

R : Lorsque Tactiques Défensives est utilisé, le tir est (re)calculé en fonction de la nouvelle orientation de l'avion attaqué. Par conséquent, s'il sa nouvelle direction est en face à face, alors c'est une attaque en face à face.

Q : Comment les Cartes Bonus se combinent-elles avec les Cartes de Doctrine ? En particulier, avec des Traits réactif comme Excellente Ascension avec Performance à Haute Altitude ou Pilotes Aguerries ?

R : Les Traits joués en tant que Carte Bonus avec une Doctrine n'appliquent pas toujours leur effet de trait. Le but principal d'utiliser une Carte Bonus avec des Doctrines est de conserver la Carte Doctrine afin de l'utiliser plus tard durant le même tour.

Q : Comment utilise-t-on la pioche d'Actions dans une partie à plusieurs joueurs ? Chaque joueur dispose-t-il de son propre paquet ou les cartes sont-elles mises en commun ? Qu'en est-il des cartes Théâtre et Doctrine ?

R : Conformément à la page 12 du livret *Air Strike*, chaque joueur dispose de son propre paquet d'actions, constitué en fonction de l'avion qu'il commandera. Les cartes Théâtre d'opérations et Doctrine disponibles sont réparties entre les paquets d'actions des joueurs d'un même camp avant la phase de déploiement, comme il leur convient.

Q : Pourquoi certains As n'ont pas la compétence « Pilote de Jet », alors qu'ils ont piloté des avions à réaction pendant la guerre de Corée ?

Certains de ces As étaient disponibles avant la sortie de « MiG Alley » et seuls les avions à réaction de la Seconde Guerre mondiale avaient été pris en compte ; pour d'autres, il s'agit d'un oubli — c'est ma faute. Les as suivants peuvent également piloter des avions à réaction :

- James Edgar 'Johnnie' Johnson
- 'Pappy' Boyington
- 'Gabby' Gabreski
- Wolfgang 'Bombo' Schenk

Q : Les compétences « Ace » sont-elles liées à des pilotes spécifiques ou peuvent-elles être utilisées sur n'importe quel appareil avec un pilote de niveau 5 ?

R : Les compétences « As » sont attribuées à des pilotes spécifiques avant le début du déploiement et, à l'exception des compétences de « soutien » telles que « Mère Poule », elles ne peuvent être utilisées que sur l'« As » auquel elles sont attribuées.

Caractéristique des Appareils

Q : Escadrille est-il synonyme de "toute votre force" ou est-ce "une partie de votre Force" ? Par exemple, peut-on avoir un escadron de Spitfire et un escadron de Hurricane, ou est-ce que les deux comptent comme une seule Escadrille ?

R : Une Escadrille représente une partie de votre force principale, et même s'il peut s'agir de toute celle-ci, vous pouvez potentiellement avoir plusieurs escadrilles sur la table. Par exemple, lors d'une mission d'escorte de bombardiers : vous avez une escadrille de bombardiers et une escadrille d'escorte. Chaque escadrille est elle-même divisée en Éléments tel que défini par le scénario pour le déploiement. Dans les plus petits scénarios, chaque camp est probablement représenté par une escadrille unique, mais en règle générale, dès lors que différents types d'avions sont utilisés (par exemple, des Hurricane et des Spitfire), ils sont considérés, au regard des règles, comme appartenant à des escadrons distincts.

BLOOD RED SKIES®



FAQ & ERRATA

Q : Que représente une Escadrille ?

R : En règle générale, les groupes de différents types d'appareils (comme les bombardiers ou les chasseurs, ou différents types de chasseurs) sont représentés en tant qu'escadrilles distinctes. Il est également judicieux de regrouper les avions en escadrilles de six appareils environ. Pour créer vos propres scénarios, le nombre d'appareils sera défini par les coûts en points de votre scénario. Il n'existe actuellement pas de nombre maximum d'appareil par escadrille. Historiquement, les escadrilles comptaient en moyenne 12 avions mais pouvaient en avoir jusqu'à 18, bien que tous ne soient probablement pas utilisables et que certains soient utilisés pour les pièces de rechange. La disponibilité des pilotes était également un facteur important.

Addenda: Dans « Air Strike » les escadrilles sont définies comme étant composées de "deux à huit appareils de même type" (page 40).

Q : Si un appareil a Puissance de Feu de 0, peut-il encore tirer ? De même, s'il a une Agilité de 0, peut-il encore passer des Tests de Manoeuvre et essayer d'éviter les tirs ennemis ?

R : Oui, dans les deux cas, en utilisant uniquement la Compétence de Pilote. Les appareils qui n'ont pas de canons avant sont désignés par la puissance de feu "-" ou par une icône 360 sur les cartes plus anciennes pour indiquer la puissance de feu de la tourelle à la place, à moins qu'ils ne soient classés comme Agile. Ainsi, un aéronef multimoteur, non Agile et doté d'une Agilité de 0 échouerait automatiquement à un test d'esquive, sauf s'il s'agissait d'un tir de déviation, auquel cas il pourrait remplacer l'Agilité par la Vitesse.

Notez que les appareils multi-moteurs n'ajoutent normalement pas de Compétence de Pilote aux Tests de Manoeuvre, y compris les esquives, à moins qu'ils ne soient classés comme Agile. Ainsi, un avion multi-moteurs, non-Agile Agilité 0, échouerait automatiquement à un test d'esquive, sauf s'il s'agit d'un tir de déviation où il pourrait substituer la Vitesse à l'Agilité.

Initiative

Q : Comment départager en cas d'égalité de Vitesse entre deux appareils (ex : A6M5 Zero vs Bf 109E)

R : Faites un lancer de dé en début de partie, le plus haut score sera le plus rapide en cas d'égalité pour cette partie.

Déplacements & Manoeuvres

Q : Comment Surpasser un appareil ennemi ?

R : Vous comparez la Compétence de Pilote de chacun — si l'attaquant est meilleur, la cible perd automatiquement un niveau d'Avantage.

S'ils sont à égalité ou que la cible l'emporte, la cible fait un Test de Manoeuvre. S'il échoue, il perd un niveau d'Avantage.

Q : Mouvement minimum? Les règles précisent qu'un avion doit se déplacer de son mouvement minimum. Cela signifie-t-il que s'il ne peut pas, il s'écrase tout simplement?

R : S'il ne peut pas, quelle qu'en soit la raison, alors il devient immédiatement Désavantagé. Si un avion Désavantagé ne peut pas se déplacer de son mouvement minimum alors il s'écrase et compte comme un avion abattu, octroyant au passage un pion Boom.

Q : Que se passe-t-il lorsque deux bases se chevauchent ? Si des bases se chevauchent, est-ce l'un ou l'autre des avions peut faire feu si son arc le permet ?

R : Dans ce cas, si la base d'un avion termine son déplacement en en chevauchant une autre et ne peut pas l'éviter de manière régulière en ralentissant ou en accélérant (par exemple), l'avion est déplacé directement vers l'avant du minimum nécessaire jusqu'à libérer la base chevauchée. J'assimile ceci à une erreur de pilotage qui mène à un dépassement. Cela n'affecte l'Avantage d'aucun des avions. En théorie cela peut amener des avions à se déplacer au-delà de leur vitesse dans ce cas précis. Pour empêcher un joueur d'utiliser cette situation à son avantage (cela arrive), un avion qui effectue un dépassement ne peut pas faire d'Action de Pilote ce tour-ci.

Nuages, Poursuite & Ailier

Q: What happens with Advantage level when aircraft are deployed in clouds at the beginning of the game? Are they 'pre-set' to being Neutral automatically or do they still roll for starting Advantage? If they roll, do Theatre and Doctrine cards still affect the roll?

A: Aircraft starting in clouds are only set to Neutral when they activate, so they will still roll for starting Advantage level in scenarios where this is called for. This will affect the initiative sequence on the first turn, and any Disadvantaged aircraft will not be able to burn Advantage. Theatre and Doctrine cards can affect starting Advantage levels of aircraft deployed in clouds as normal.

Q : Quand est-on en position de Poursuite ?

R : Pour être en position de Poursuite, vous devez être dans l'arc arrière de la cible avec votre flèche de direction pointant vers la tige à moins de 6'' de distance et vous NE devez PAS être Désavantagé. Vous NE devez également PAS être dans l'arc avant d'un avion ennemi à moins de 6'' de distance qui n'est pas non plus Désavantagé et aucun d'entre vous ne peut être dans les nuages !

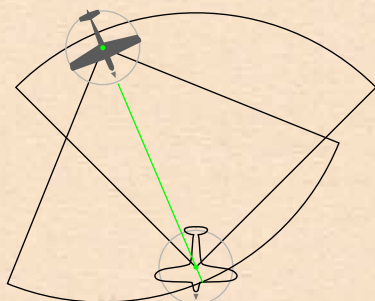
Q : Est-ce qu'un membre de la communauté a fait un schéma qui explique mieux la Poursuite ?

R : Oui, en effet, le voici avec la permission de Koin-Koin sur le forum BRS :

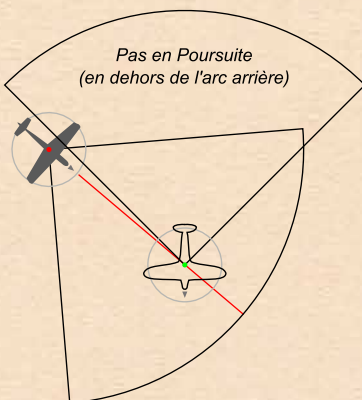
BLOOD RED SKIES®

FAQ & ERRATA

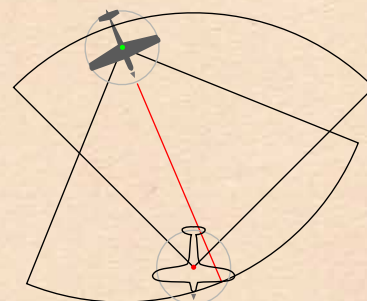
Poursuite



Pas en Poursuite
(en dehors de l'arc arrière)



Pas en Poursuite (pas aligné sur la tige)



Q : Est-ce qu'un Ailier dans un nuage compte toujours comme un Ailier ?

R : Non — une fois dans un nuage, l'appareil ne peut plus affecter ou être affecté par d'autres appareils que ce soit avec un Surpassement, l'Effet Ailier, des cartes qui affectent l'appareil le plus proches, etc.

Q : Concernant la Poursuite, mesure-t-on une ligne droite depuis la flèche avant vers la tige de la cible ?

R : Oui — la flèche de l'avion Poursuivant doit pointer droit vers la tige de la cible et la tige de l'avion poursuivant doit être dans l'arc arrière de l'appareil ennemi.

Q : Si l'on se trouve en position de Poursuite de deux avions ou plus, passent-ils tous en Désavantagé ?

R : Non - un seulement, et c'est l'avion poursuivant qui choisit lequel.

Q : Les bombardiers (Appareil Multi-Moteurs) sont-ils sensibles à la Poursuite ?

R : Oui, une règle spéciale d'un ancien scénario de la boîte « La Bataille d'Angleterre » exonérait autrefois les bombardiers d'être pris en chasse lorsqu'ils transportaient des bombes, mais celle-ci a été remplacée par les règles d'Airstrike relatives aux appareils Chargés.

Q : Une chose qui semble étrange est que les règles n'empêchent pas les avions dans les nuages d'être Ailier ni la Poursuite. Jouez-vous tous de cette manière ?

R : Se trouver dans un nuage empêche un avion de tirer, d'être ciblé et de manière générale d'interagir avec les autres avions d'une quelconque manière. Cela inclut l'Effet Ailier, ainsi qu'être l'avion "le plus proche" pour les manœuvres de Surpassement. En résumé, les avions se trouvant dans un nuage cessent pour ainsi dire d'exister tant qu'ils y restent.

Q : Quelle proportion de la base d'un avion doit toucher un nuage pour en appliquer les effets ?

R : La plus infime partie compte. C'est s'applique également pour les Ballons de Barrage. Lorsque les bases larges sont utilisées comme pour les bombardiers, seule la base standard compte pour savoir si l'avion est dans les nuages ou un barrage de ballons

Tirs

Q : Si un avion se trouve à portée des 6" de l'arc avant d'un autre appareil, celui-ci doit-il tirer ?

R : Les règles telles quelles sont écrites : Tir : Vous pouvez tirer sur un avion ennemi qui se trouve dans votre arc avant, à portée de gabarit et qui a un niveau d'avantage inférieur (Avantagé vers Neutre et Désavantagé. Neutre vers Désavantagé). Vous n'avez pas à tirer si vous ne le voulez pas.

Q : Si un avion démarrant dans les 6" de l'arc avant d'un autre appareil et ne tire pas, l'appareil en opposition peut-il tirer à sa place ?

R : Non - le joueur en opposition ne peut tirer lorsqu'il est joueur inactif. Uniquement s'il est confronté à un tir en face à face.

Q : Avec plusieurs escadrilles, comment les pions Boom s'accumulent-ils — est-ce par escadrille ou pour la force globale ? Peut-il y avoir une situation où les pions Boom mettent KO certains éléments d'une force tandis que les autres continuent de combattre ?

R : Chaque escadrille prend les pions Boom séparément. Ainsi, si vous avez 6 Spitfires et 6 Hurricanes, que les Spitfires subissent 7 pions, ils quittent le combat mais les Hurricanes restent.

Q : Lorsque l'on tire sur une cible, celle-ci doit-elle être simplement dans l'arc avant ou doit-elle être précisément dans l'axe de la flèche ?

R : Elle doit seulement dans l'arc avant pour le tir. Toutefois, pour profiter de la Poursuite, une ligne droite doit être tirée depuis la flèche et passer par la tige centrale de l'avion ennemi.

Q : L'appareil 1 peut tirer sur l'appareil 2. Toutefois, l'appareil 1 est à la fois dans l'arc avant et latéral de la cible. Est-ce un face à face ou un tir en déflexion ? Comment choisit-on ?

R : Tirez une ligne droite depuis le centre de la base de l'attaquant jusqu'au centre de celle du défenseur pour déterminer par quel arc elle passe.

Q : 1) Peut-on tirer au travers d'avions alliés ? 2) Peut-on tirer au travers d'avions ennemis ? 3) L'« Effet Ailier » fonctionne-t-il s'il y a un autre avion entre l'attaquant et l'ailier ?

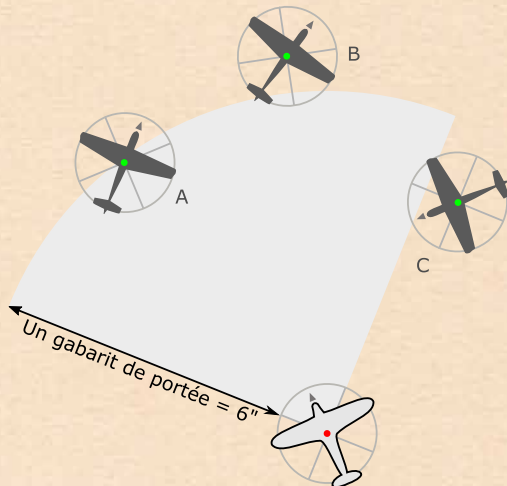
R : 1) Oui, 2) Oui, et 3) Oui.

Gardez en tête que l'ailier doit avoir son arc avant face à l'attaquant pour que l'Effet Ailier soit applicable.

BLOOD RED SKIES®

FAQ & ERRATA

Q : Dans le diagramme ci-dessous, l'avion "C" est-il en face à face ou en tir de déflexion pour l'attaquant ?



R : L'attaquant ne peut pas choisir "C" comme cible parce qu'en allant de centre en centre, le tir devrait provenir du côté de l'attaquant.

Q : Un Tir Critique affecte-t-il un Tir en Déflexion ? Un Critique réduit l'Agilité de l'avion de 1, mais un Tir en Déflexion utilise la Vitesse en lieu et place de l'Agilité.

R : Oui — un Tir Critique réduit le nombre total de dé d'Esquive.

Tourrelles

Q : Un appareil doté d'une puissance de tir de Tourelle peut tirer à la fin de son activation — doit-il avoir un niveau d'avantage supérieur à la cible ?

R : Non, un tir de tourelle n'a pas besoin d'être Avantage pour cibler un appareil ennemi.

Q : Un tir de Tourelle provoque-t-il un face à face si l'arc avant de la cible fait face au tireur ?

R : Non - ce n'est pas le cas

Q : Les tourelles font-elles office d' "ailier", empêchant ainsi les poursuites ?

R : Non - elles n'empêchent pas les poursuites, peu importe à quel point les équipages de l'époque souhaitaient que ce fut le cas.

Q : Les Tourelles peuvent-elles tirer au début de l'activation d'un appareil ?

R : Non - les Tourelles n'ont l'opportunité de tirer qu'à la fin du mouvement de l'appareil.

Appareils Multi-Moteurs

Q : Où se trouvent les règles concernant les appareils multi-moteurs ? Elles sont mentionnées dans le livret de règles Battle of Midway, mais il n'y a pas de règles à leur sujet.

R : Les règles relatives aux avions multimoteurs figurent dans le livret de règles Air Strike, aux pages 20 à 21.

Q : Les Appareil Multi-Moteurs peuvent-ils prendre de l'Avantage ?

R : Oui - la restriction concernant Grimper pour Gagner de l'Avantage ne s'applique qu'aux appareils embarquant des bombes. Une fois que la charge a été larguée, ils se comportent comme n'importe quel Appareil Multi-Moteurs et peuvent grimper pour gagner de l'Avantage.

Q : Quand les Appareil Multi-Moteurs sont-ils endommagés ?

R : RAPPEL : Un tir peut être effectué contre un Appareil Multi-Moteurs peu importe son niveau d'Avantage par rapport au tireur (livre de règle Air Strike, page 20-21).

Un Multi-Moteur sur lequel on tire, est touché, et rate son esquive, perd un niveau d'Avantage jusqu'à ce qu'il soit Désavantagé, mais aucun Jeton Boom n'est généré. Les touches non-esquivées en étant Désavantagé commencent à placer des jetons Boom directement sur l'appareil lui-même. Chaque pion Boom réduit la Vitesse et la Puissance de Tir des tourelles de 1. De plus, les appareils Multi-Moteurs endommagés ne peuvent plus être Avantage (c.-à-d. ils peuvent remonter jusqu'à Neutre mais pas plus). Une fois le nombre de pion Boom égal au nombre de moteurs, l'avion Multi-Moteurs s'écrase, générant un nouveau pion Boom. (Ex. Un bombardier bimoteur Avantage Devra passer par les phases suivantes — Avantage — Neutre — Désavantagé — 2 x Moteurs — Crash)

Q : Un Avion Multi-Moteurs peut-il esquiver lorsqu'il est Désavantagé ?

R : Techniquement oui, mais à moins qu'il n'ait quelque chose de spécial qui atténue les Pions Boom (par exemple, une compétence d'As, une règle maison ou autre), cela n'aura pas d'importance car il subira de toute façon le Pion Boom et la perte d'avantage ne se produira pas.

Q : Comment les pions Boom fonctionnent-ils sur les escadrilles de Multi-Moteurs ?

R : Quand un avion Multi-Moteurs est abattu, tous ses pions Boom sont transférés à l'escadrille Multi-Moteurs plus un pion Boom pour l'appareil qui vient d'être abattu. Si jamais le nombre de pions Boom sur l'escadrille dépasse le nombre de moteurs restant, l'escadrille rompt le combat et rentre à la base.

Exemple : Une escadrille de trois bimoteurs Do17 a un appareil abattu plaçant trois pion Boom sur l'escadrille — l'escadrille a toujours quatre moteurs et, par conséquent, continue le combat. Plus tard, un autre Do17 subit un dégât mais l'escadrille continue encore à combattre puisqu'elle possède toujours trois moteurs pour trois pions Boom. Le Do17 endommagé est alors abattu, plaçant trois pions Boom supplémentaires sur l'escadrille forçant ainsi le dernier Do17 à abandonner et rentrer au bercail.

BLOOD RED SKIES®

FAQ & ERRATA



Q : Quand et comment un Appareil Multi-Moteurs équipé de tourelles perd-il de la Puissance de Tir ?

R : Lorsqu'un Appareil Multi-Moteurs commence à prendre des pions Boom directement, il perd 1" de mouvement et 1 dé de Puissance de Tir sur ses tourelles pour chaque pion Boom accumulé (livre de règles *Air Strike* pages 20-21).

Q : Un Appareil Multi-Moteurs endommagé peut-il Grimper pour Gagner de l'Avantage ? S'il est Agile, peut-il toujours Surpasser ?

R : Oui (mais il ne peut plus être Avantage, donc Neutre au mieux), et oui.

Q : Un Appareil Multi-Moteurs qui s'écrase prend-il un pion Boom supplémentaire ?

R : Oui.

Q : Comment fonctionne le Trait Poches Profondes avec un Appareil Multi-Moteurs ?

R : Poches Profondes est joué en réaction lorsque l'escadrille reçoit un pion Boom, par conséquent la règle fonctionne à l'identique. Ce Trait ne peut pas être utilisé pour empêcher de placer un pion Boom sur un Appareil Multi-Moteurs qui indique le nombre de dégâts. Dans la pratique, Poches Profondes n'a d'utilité pour escadrille Multi-Moteurs que lorsqu'un membre de l'escadrille est abattu et que ses pions Boom (c.-à-d. nb de moteurs + un pour être abattu) sont transférés sur l'escadron.

Bombardiers

Q : Les bombardiers monomoteurs peuvent-ils être Surpassés ? Dans les règles d'Air Strike, il est indiqué que les « chasseurs » peuvent être Surpassés, mais il n'est fait aucune mention des bombardiers

R : Les bombardiers monomoteurs peuvent être Surpassés, tout comme les chasseurs. Cette formulation a été modifiée dans les règles de la Battle of Midway pour utiliser désormais le terme « appareil ».

Q : Un bombardier en piqué peut-il choisir de larguer ses bombes à l'horizontale plutôt qu'en piqué ? Un bombardier torpilleur peut-il être utilisé comme bombardier classique, comme c'était le cas autrefois ?

R : Oui, et oui. Tout appareil portant la désignation « bombardier » peut effectuer un bombardement à l'horizontal, ce qui inclut donc les bombardiers torpilleurs et les bombardiers en piqué. Notez toutefois qu'en ce qui concerne les bombardiers torpilleurs, il convient de préciser dès le début de la partie s'ils transportent une torpille ou des bombes.

Quitter la Zone de Combat

Q : Les avions qui quittent la table sont-ils considérés comme des pertes au regard du moral de l'escadron ? Que se passe-t-il s'ils reviennent ?

R : Les avions qui quittent la table ne sont pas automatiquement considérés comme des pertes. Lorsqu'un test doit être effectué pour ramener un avion sur la table lors de sa prochaine activation, cet avion est toujours considéré comme faisant partie de l'escadron jusqu'à ce que le test soit effectué. À ce moment-là, l'avion peut être considéré comme une perte s'il échoue au test et ne revient pas.

BLOOD RED SKIES®

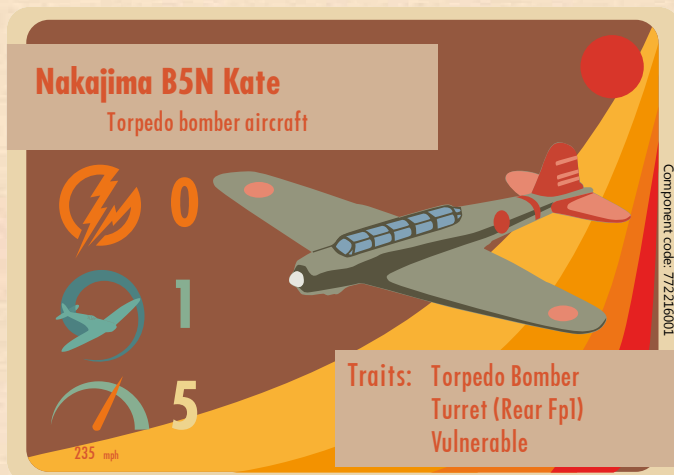
FAQ & ERRATA

Avions

B5N Kate

Q : Pourquoi le bombardier torpilleur B5N Kate est-il répertorié comme chasseur sur sa fiche technique ? Pourquoi a-t-il un coût en points alors qu'il devrait clairement s'agir d'un bombardier gratuit ?

R : Malheureusement, il s'agit d'erreurs qui se sont glissées dans la fiche technique de l'appareil lors de son impression ; le type devrait être « bombardier » et son coût en points devrait être nul.



Nakajima B5N Kate

The 'Type 97 Carrier Attack Bomber' first saw action in China where combat soon revealed its own vulnerability to attack. An improvised version of the 'Kate' (as called by the Allies) participated in the attack on Pearl Harbour, sinking the battleship Arizona with special shallow-running torpedoes. Later the B5N went on to play a key role in the sinking of the US carriers Lexington, Hornet and Yorktown

1937



Boulton Paul Defiant

Q : Qu'est-ce que le trait lourdaud ?

R : Lourdaud est un Trait d'Avion Négatif. Un avion Lourdaud ne peut pas réaliser l'action Surpassement.

Q : Le Defiant a une Puissance de Tir de 0 ? Combien de dé lance-t-il ?

R : Puissance de Tir de la Tourelle 2 et 360 degrés. Il lance toujours 2 dés mais n'y ajoute pas la Compétence de Pilote. Toutefois, il peut attaquer une fois durant son propre tour et peut répliquer à chaque fois qu'il est attaqué.

Note : La carte Defiant est dans un ancien format, dans le nouveau format elle serait Puissance de Feu "-".

Q: Etant donné son absence de Puissance de Tir et qu'il n'a que la tourelle, un Defiant peut-il prétendre à la Poursuite ? Dans la même logique, un bombardier ou un Appareil Multi-Moteurs n'ayant que des tourelles peut-il prétendre à la Poursuite ?

R : Non - seul un appareil ayant une Puissance de Tir vers l'avant (c.à.d. pas d'indication 360° sur ses stats de Puissance de Tir) peut prétendre à la poursuite.



BLOOD RED SKIES®



FAQ & ERRATA

Cartes Modifiées

Cartes d'Appareils

Yak 1

28 points

Mosquito II

62 points

Mosquito FB VI

67 points

P38J Lightning

59 points

P51D Mustang

44 points

A6M5 Zero

38 points

Cartes "As"

Pierre Clostermann

125 points

Traits d'Appareils

Traits du Mosquito

Supprimez 'Poches Profondes (Deep Pockets)', ajoutez 'Poids Lourd (Heavy Hitter)' et 'Excellente Ascension (Great Climb)'

Cartes de Capacités d'As

Dépassement

Le déplacement minimal est de 1 pouce, et non pas un quart de la vitesse.

Cartes Doctrine

Tir Croisé (Interlocking Fire)

Devrait être 'Défausser' et non 'Retirer'.

Tir d'Ouverture

Devrait être 'seulement Puissance de Feu' et non 'en Puissance de Feu'.

Boîte de jeu Bataille de Midway

Carte Doctrine Chasseurs de Gros Gibier

Supprimez « non esquivé » de la section « Action » et correction d'une faute de frappe en anglais.

Carte Doctrine Pilotes Aguerries

N/A (Correction d'une faute de frappe en anglais).

Carte Doctrine Tactiques Aggressives

Ajouter 'Pas de Décrochage' à la section Bonus (la carte Pas de Décrochage précise qu'elle compte comme un « virage serré » au regard des doctrines ; elle n'est donc peut-être pas nécessaire.). Ajouter « vers l'ennemi le plus proche » après « tour supplémentaire ». Remplacer « Test d'Agilité » par « Test de Manoeuvre ».

Carte Doctrine Problèmes de compression

Remplacer « Test d'Agilité » par « Test de Manoeuvre ».

Carte Théâtre d'Opération

Mauvais Temps

Remplacer « Joueurs » par « escadrilles » dans section Action.

Caractéristiques Corrigées

Nakajima B5N 'Kate'

La Puissance de Feu de la tourelle arrière doit être 1 et non 2.

Bristol Blenheim

Puissance de Feu avant doit être — et non 1.

Junkers Ju 88A

Puissance de Feu avant doit être — et non 1.

Dornier Do17 Z-2

Puissance de Feu avant doit être — et non 1.

Livre Airstrike!

Liste des cartes de Théâtre d'Opération Historique (page 45)

Les « Nombres » attribués aux forces de l'Axe et aux Alliés sur le théâtre du Pacifique sont inversés. Les forces de l'Axe se voient attribuer des « Nombres » de 1937 à 1942, tandis que celles des Alliés, de 1943 à 1945.

BLOOD RED SKIES®

FAQ & ERRATA

Wing Commander (Commandant d'Escadre)

Scenario « The Sidewinder Strikes »

Forces – Page 22

Dans le scénario « The Sidewinder Strikes » de Beyond MiG Alley, les forces en présence devraient être les suivantes :

Forces

Force Aérienne de la République de Chine (RoCAF)

2nd Fighter Wing, 11th Fighter Group

1 Escadron d'1 élément

1 x F-86F – Compétence de Pilote 4

2 x F-86F – Compétence de Pilote 3

1 x F-86F – Compétence de Pilote 2

Cartes Théâtre d'Opération : Ciel Dégagé,
Armement Supérieur

Carte Doctrine : Pilotes Aguerries

Force Aéronavale de l'Armée de Libération du Peuple (PLANAF)

Unité Inconnue

1 Escadron d'2 éléments

Élément 1 :

1 x MiG-15bis – Compétence de Pilote 4

1 x MiG-15bis – Compétence de Pilote 3

1 x MiG-15bis – Compétence de Pilote 2

Élément 2 :

2 x MiG-15bis – Compétence de Pilote 3

1 x MiG-15bis – Compétence de Pilote 2

Cartes Théâtre d'Opération : Ciel Dégagé,
Avantage du Terrain

Carte Doctrine : Performance à Haute Altitude

Tableaux de disponibilité des Appareils

Soviet – Page 65

La deuxième entrée concernant le Yakovlev Yak-9T (FA) devrait être Yakovlev Yak-UT (FA).

Air Medals & Iron Crosses

Page 37

Les titres « Personnages non volants » et « Personnages volants » doivent être intervertis.

Page 45

Le tableau des Événements Aléatoires de la Mission devrait indiquer « Lancer 2D6 ».

Page 48

Dans la partie « Vol vers un Territoire Ami » de l'organigramme consacré aux appareils endommagés, un score compris entre 1 et 3 doit correspondre à un « Échec » et un score compris entre 4 et 6 à une « Réussite ».

Page 49

La dernière phrase de la rubrique « Atterrissage Raté » doit se lire comme suit : « Si votre pilote a atterri en territoire ennemi et a subi une blessure invalidante, il est automatiquement fait prisonnier. »

Page 54

Aide ou Entrave — Le personnage spécial apporte son aide lorsque le résultat modifié est supérieur ou égal à 4, et constitue une entrave lorsque ce résultat est inférieur à 4.

Règles Spéciales – Page 22

Supprimez la règle « Sur le perchoir » de la section Règles spéciales.

Tableaux de disponibilité des Appareils

US Air Force – Page 62

Le P38L figure deux fois dans la liste ; il devrait y en avoir une pour le P38L et une pour le P38J (voir ci-dessous).

Appareil	1939		1940		1941		1942		1943		1944		1945					
	Late	Early	Mid	Late	Early	Mid	Late	Early	Mid	Late	Early	Mid	Late	Early	Mid			
Lockheed P-38J (FA\ga)												Short	Full	Full	Full	Short		
Lockheed P-38L (FA\ga)															Short	Full	Full	Full