



FAQ Blood Red Skies mai 2019

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.

Pioche d'Action et 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 ?

R : 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 quel 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 insérer 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 Rouge) sont en jeu en permanence.

Q : La carte de Trait Positif *Agile* des avions multi moteurs est-elle placée dans la Pioche d'Action comme toutes les autres Cartes de Trait ?

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 : *Poches Profondes* est jouée lorsque l'escadrille reçoit un pion *Boom*. Vous êtes touché, l'escadrille prend un pion *Boom* alors vous jouez *Poches Profondes*. Votre *Esquive* est dissociée dans la mesure où elle permet d'éviter les conséquences de la touche sur l'avion ciblé et non sur l'escadrille.

Si un avion est touché alors qu'il est *Désavantagé* et rate son *Esquive*, vous subissez 2 pions Boom. Un pour être touché, un autre pour être abattu. Si *Poches Profondes* est jouée lorsque vous êtes touché mais que vous ratez l'*Esquive*, vous ne prenez qu'un pion pour la perte de l'appareil.

La formulation est claire : cela 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 de Puissance de Tir lorsque 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 : 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.5 du livre de Règle Avancées 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-traits, les parties plus importantes incluent un autre carte *Doctrine* par tranche de 6 appareils.

Sont 'Toujours Actifs' les Traits Positifs and Négatifs tels qu'*Agile* et *Vulnérable* et ne compte pas dans la construction de la Pioche d'Action vu qu'ils sont toujours en jeu.

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* déplace 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 *Éperonnage 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, donc s'il se présente à présent en face-à-face, alors c'est un 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 Aguerri* ?

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.

Caractéristique des Appareils

Q : Escadrille est-il synonyme de “Force Complète” ou est-ce “une partie de votre Force” ? (Et donc pouvoir avoir une escadrille de Spitfire et un de Hurricane.)

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. Un bon exemple est l'escorte de bombardiers : vous avez une escadrille de bombardiers et une escadrille d'escorte. Chaque escadrille est elle-même divisée en Eléments tel que défini par le scénario pour le déploiement. Dans les plus petits scénarios, chaque camp probablement par une escadrille unique, mais la règle générale chaque fois que différents types d'avions sont utilisés, ils sont considérés comme faisant partie de différentes escadrilles afin de faciliter l'application des règles.

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.

Initiative

Q : Comment départager en cas d'égalité de *Vitesse* entre deux appareils (ex : A6M5 Zero vs Bf109E) ?

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

Mouvement and manœuvres

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 est meilleure, la cible fait un Test de Manœuvre. 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 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.

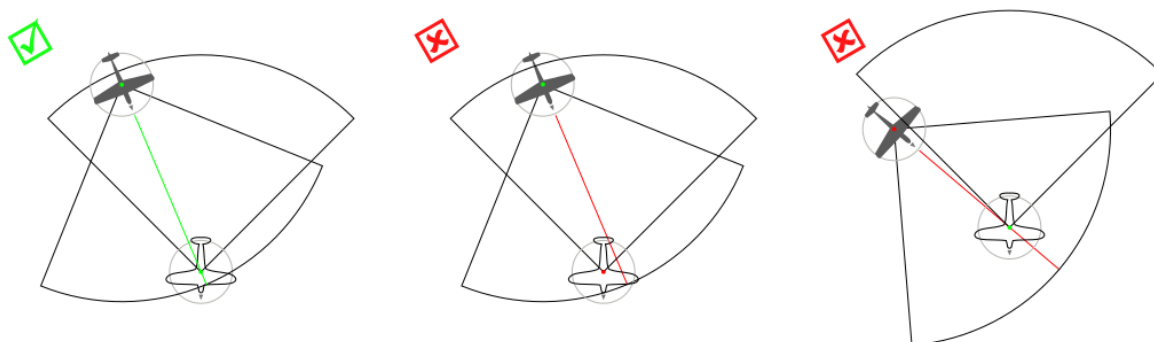
Nuages, Poursuite et Ailier

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 :



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, c'est l'avion poursuivant qui choisit lequel.

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

R : Le scénario 4 des bombardiers (page 14) précise, dans le paragraphe des règles spéciales, qu'ils ne sont pas impactés par la Poursuite, toutefois, cela ne s'applique aux bombardiers que jusqu'à ce qu'ils lâchent leur bombes. Alors ils agissent comme des appareils Multi-Moteurs et n'appliquent plus les règles spéciales. Les appareils Multi-Moteurs peuvent être Poursuivis (application de la règle générale) mais lorsqu'ils agissent en tant que bombardiers chargés, ils ne peuvent pas.

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 : Être dans les nuages 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. Plus simplement, un avion dans les nuages cesse d'exister tant qu'il y est.

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

R : La plus infime partie. C'est également applicable 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 qu'elles sont écrites : Tir : Vous **POUVEZ** tirer un avion ennemi qui se trouve dans votre arc avant, à portée de gabarit et qui a un niveau d'avantage inférieur. Avantage vers Neutre et Désavantagé. Neutre vers Désavantagé seulement. 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, l'opposition ne peut agir lorsqu'il est le joueur inactif, sauf s'il est engagé dans une confrontation de 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 tri. Lors d'une 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 ?

A : 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. 3. Oui.

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

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.

Tourelles

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'avoir l'Avantage pour cibler un appareil ennemi.

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

R : Non.

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

R : Non, elles n'empêchent pas les poursuites, bien que les équipages de l'époque souhaitaient que ce soit le cas.

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

R : Non, elles ne peuvent pas. Les Tourelles ne peuvent tirer qu'à la fin du mouvement de l'appareil.

Appareils Multi-Moteurs

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

R : Oui, la restriction concernant Grimper pour Gagner de l'Avantage ne s'appliquent qu'aux appareils embarquant des bombes Une fois que la charges a été largué 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 peut-importe son niveau d'avantage relatif au tireur (§2 p.10 Règles avancées).

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 commence 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. Les avions Multi-Moteurs endommagés ne peuvent plus être Avantagé (i.e. 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 Avantagé Devra passer par les phases suivantes – Avantagé – Neutre – Désavantagé – 2 x Moteurs – Crash)

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 – il reste toujours quatre moteurs et continue donc 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.

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, il perd directement 1" de mouvement et 1 dé de Puissance de Tir sur ses tourelles pour chaque pion Boom accumulé (§6 p.10 Règles Avancées).

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 Avantagé, 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. nombre de moteurs + un pour être abattu) sont transférés sur l'escadron.

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 2 360 degrés, elle lance toujours 2 dés mais n'y ajoute pas la Compétence de Pilote. Toutefois, il peut attaquer une fois durant son propre tour et réplique à chaque fois qu'il est attaqué.

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 statistiques de Puissance de Tir) peut prétendre à la poursuite.

