

BLOOD RED SKIES



Errata

Updated : 28/06/2019

Composants

Le gabarit de mouvement fournis dans la boite de base est inexact, les incréments devraient être de 1''.

Cartes d'Avions

Correction des Valeurs d'Appareil

P51D Mustang : 44 points

A6M5 Zero : 33 points

Yak 1 : 28 points

Correction des Valeurs d'As

Pierre Clotermann : 125 points

Correction des Traits

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

Correction des Caractéristiques

B5N Kate : Tourelle Arrière : Puissance de Feu devrait être 1 et non 2

Blenheim : Puissance de Feu vers l'avant devrait être - et non 1

Ju88A : Puissance de Feu vers l'avant devrait être - et non 1

Do17 Z-2 : Puissance de Feu vers l'avant devrait être - et non 1

Correction des Doctrines

Croisé (Interlocking Fire): Devrait être 'Défausser' et non 'Retirer'

Règles de Base

III. MOUVEMENT

Ajouter un paragraphe à la fin :

Espace aérien interdit !

Si le socle d'un avion termine son mouvement en chevauchant celle d'un autre appareil et ne peut pas légitimement l'éviter en ralentissant ou accélérant volontairement (par exemple), l'avion est directement déplacé vers l'avant du minimum requis pour dégager le socle chevauché (erreur du pilote entraînant un dépassement). Cela n'affecte pas le niveau d'Avantage d'aucun des appareils. Dans certains cas, cela impliquera que des avions dépasseront leur limite de Mouvement. Pour éviter que quiconque utilise cela à son avantage (cela arrive !), un avion en situation de dépassement ne peut pas effectuer d'Action de Pilote à son tour.

Scénarios

Nuages (page 3)

- 2nd paragraphe, 1ère phrase, après 'marqueur de « nuages »', insérer :
'(c.-à-d. qu'une partie de son socle touche un marqueur)'
- Ajouter 'Un avion dans un nuage ne peut pas faire office d'Ailier'.
- Ajouter un paragraphe supplémentaire entre les paragraphes 3 et 4 :
'Rester dans les nuages est très désorientant. Un avion qui commence et termine son mouvement dans les nuages devient Désavantagé (perdant ainsi sa capacité à consommer de l'avantage au prochain tour). En sortant des nuages l'avion est de nouveau neutre.'

Balayage (page 11 et 12)

- Supprimer le 4ème paragraphe (marqué *, sous le tableau de Déploiement)
- **RAF** : remplacer la Carte de Capacité d'As 'Réaction Fulgurante (Lightning Reaction)' par 'Reflexes'.

Mission d'Escorte (page 14 et 15)

Eléments - 2nd paragraphe, remplacer par :

Le joueur en escorte se déploie en deux éléments de même taille. Chaque élément doit être composé uniquement d'avion du même escadron. Le joueur en escorte se voit également assigner un élément supplémentaire au choix :

Jusqu'à 6 bombardiers monomoteurs

OU

jusqu'à 3 bombardiers bimoteurs

OU

jusqu'à 2 bombardiers quadrimoteurs

Tous les bombardiers composent leur propre escadrille. Utilisez des marqueurs si aucune figurine n'est disponible.

Eléments : 3ème paragraphe, remplacer par :

Le joueur en interception peut déployer un maximum de trois éléments, et doit déployer un minimum de deux éléments. Chaque élément doit être composé de deux avions ou plus de la même escadrille.

Séquence Déploiement - 3ème paragraphe :

Remplacer la distance de déploiement minimum du joueur en interception des avions ennemis de 18'' par 21''.

Séquence Déploiement - 3ème paragraphe :

Un élément en interception est placé en Couverture Haute sur n'importe quel bord de table.

Mission d'Escorte (suite)

Règles Spéciales

LES BOMBARDIERS

• Remplacer par :

Les Bombardiers qui transportent des bombes sont considérés comme 'Chargés'. Placez un marqueur sur le socle de l'appareil (les découpes en forme de bombe du centre des disques de compétence de pilote sont idéales) pour indiquer qu'il est chargé.

Les règles suivantes s'appliquent lorsqu'un appareil est Chargé :

- Les pilotes d'un appareil Chargé subissent une pénalité de -1 à leur valeur Compétence de Pilote.
- Les appareils chargés réduisent leur vitesse de 1" (50mph).
- Les appareils chargés ne peuvent pas Grimper pour Gagner de l'Avantage.

Un appareil Chargé peut choisir de retirer son marqueur Chargé lors de son activation pour le représenter en train de larguer ses bombes prématurément.

Règles Spéciales

ESCORTE EN COUVERTURE HAUTE

Remplacer par :

Les éléments en couverture haute ne peuvent pas se déplacer sur la table au premier tour: ces chasseurs ont beaucoup d'autres bombardiers situés hors table à couvrir, et ne seront disponibles que si la situation devient désespérée.

DURÉE DE LA PARTIE

Remplacer par :

Le scénario dure six tours.

VICTOIRE

Remplacer par :

Si la moitié des bombardiers ou plus survivent avec leurs bombes et sont toujours sur la table, le joueur en escorte remporte la victoire. Tout autre résultat est une victoire pour le joueur en interception.

Forces Recommandée -

Luftwaffe : Remplacer les Eléments A et B par 3x Bf109E chacun.