

Table d'Interception [13.3.2]

Dés	Niveau de Désorganisation de la cible			
	0	1	2	Maximum
5 ou moins	Intercepte	Intercepte	Intercepte	Intercepte
6	Intercepte	Traînants	Traînants	Traînants
7	Intercepte	Intercepte	Traînants	Traînants
8, 9, 10	Intercepte	Intercepte	Intercepte	Intercepte
11	Surprise	Surprise	Surprise	Traînants
12 ou plus	Surprise	Surprise	Surprise	Surprise

Intercepte. La cible est interceptée. L'escorte peut réagir. Résolvez le combat.

Surprise. L'unité attaque la cible par surprise. L'escorte peut réagir. Résolvez le combat et appliquez le modificateur d'attaque surprise.

Traînants. Des Traînants sont interceptés. Résolvez le combat en utilisant les règles des Traînants. L'escorte ne réagit PAS.

A la fin de l'Interception, déplacez les unités attaquantes de la RAF et de Freie Jagd dans l'hexagone et à l'altitude du point d'Interception.

Table de Réaction d'Escorte [13.3.4]

Dés	Nombre d'escadrilles de la RAF qui attaquent		
	1	2	3+
2 ou moins	Aucune Réaction	Aucune Réaction	Aucune Réaction
3	En Retard	En Retard	En Retard
4	© En Retard	En Retard	En Retard
5, 6	En Retard	Contre 1	Contre 2
7	© Combat Tournoyant	Contre 1	Contre 2
8	Réagit	Combat Tournoyant	Contre 2
9, 10	© Réagit	Réagit	Contre 2
11	Réagit ¶	Réagit	Contre 2
12 ou plus	Réagit	Réagit	Combat Tournoyant

Utilisez la colonne correspondant au nombre d'escadrilles qui attaquent. Les Flights comptent pour une demi escadrille.

Utilisez la colonne 1 pour les forces de 0,5 à 1,5 escadrilles, et la colonne 2 pour les Ailes de 2 à 2,5 escadrilles.

© Sur ce résultat, le joueur de la Luftwaffe doit sélectionner l'Escorte Rapprochée pour attaquer. Si il n'y a pas d'Escorte Rapprochée, choisissez la Couverture Haute.

¶ Traitez la Réaction comme un résultat 'En Retard' dans les scénarios 1 et 2 (les bombardiers et les chasseurs au début de la guerre n'opéraient pas sur les mêmes fréquences radio)

Les unités ne peuvent pas attaquer des cibles se trouvant à au moins 4 Angels au dessus d'elles.

Modificateurs aux dés :

- 1 l'unité attaquante a grimpé lors de ce Tour de Jeu ou intercepte depuis une altitude inférieure à celle de la cible
- 1 l'unité attaquante se trouve à au moins 10 Angels au dessus du point d'Interception
- +1 l'unité attaquante se trouve à 4 ou 6 Angels au dessus du point d'Interception
- +1 l'unité de la RAF ou de Freie Jagd attaque avec le 'soleil dans le dos'
- +1 la cible a un marqueur Bombardement en Piqué
- +1 la cible est une unité de Bleus

Modificateurs aux dés :

- 2 il y a du Mauvais Temps, du Brouillard ou de la Pluie au point d'Interception
- 1 le temps est Nuageux ou il y a de la Brume Dense au point d'Interception
- 1 par niveau de Désorganisation dans l'escorte la moins Désorganisée
- 1 toutes les escortes sont à au moins 6 Angels au dessus du point d'Interception
- +1 l'unité de la RAF a grimpé ce Tour de Jeu ci ou intercepte depuis une altitude inférieure à celle de la cible
- +1 il y a une Escorte Rapprochée dans le raid

Aucune Réaction. L'escorte ne réagit pas. L'unité de la RAF continue en résolvant son combat contre les bombardiers.

Réagit. L'attaque des unités de la RAF est interrompue (ne résolvez pas le combat contre les bombardiers). L'escorte attaque l'unité de la RAF, qui doit à la place se défendre contre l'attaque de l'escorte.

Combat Tournoyant. Si il y a un Combat Tournoyant qui accompagne le raid, l'attaque de l'unité de la RAF est interrompue (ne résolvez pas le combat contre les bombardiers). Elle va dans l'hexagone et à l'altitude du Combat Tournoyant et rejoint celui-ci. Si il n'y a pas de Combat Tournoyant, considérez que c'est un résultat 'Réagit'.

En Retard. L'escorte arrive trop tard ou bien les chasseurs sont parmi les bombardiers. L'unité de la RAF résout son combat contre les bombardiers. Ceci fait, l'escorte attaque l'unité de la RAF.

Contre #. Un nombre d'escadrilles égal au nombre de Contre quittent leur Aile et est attaquée par l'escorte. Le reste des escadrilles résolvent le combat contre les bombardiers, puis l'escorte peut attaquer ces escadrilles de manière optionnelle comme lors d'un résultat 'En Retard'.

Table d'Effectif [11.5.2]

Unités dans le raid	Valeur d'effectif				
	A	B	C	D	E
1 Staffel	10+	10+	10+	10+	10+
2 Staffeln	20+	20+	10+	10+	10+
1 Gruppe	30+	20+	10+	10+	10+
2 Gruppen	60+	40+	30+	20+	10+
3 Gruppen	100+	60+	40+	30+	20+
4 Gruppen	100+	100+	60+	40+	30+
5 Gruppen	150+	150+	100+	60+	40+
6 Gruppen	200+	150+	150+	100+	60+
7 à 8 Gruppen	200+	200+	150+	150+	100+
9 à 12 Gruppen	300+	300+	200+	200+	200+
13+ Gruppen	400+	400+	300+	300+	300+

Portées de Contact Visuel [12.1]

Météo	Distance (hexagones)
Beau temps	5
Nuages épars, Brume	1
Nuageux, Brume dense	1
Couvert, Brouillard, Pluie	0

Rupture de Contact Visuel [12.3.1]

Si un temps Nuageux, de la Brume ou du Mauvais Temps affecte le Contact Visuel au début de la Phase de Combat Aérien de l'unité.

Météo	Score de rupture du Contact Visuel
Brume	1 à 2
Nuageux, Brume Dense	1 à 3
Couvert, Pluie, Brouillard	1 à 5

Radiotéléphones (R/T) de la RAF [10.1.2]

Portée de la radio HF : 8 hexagones.

Portée de la radio VHF : illimitée.

La portée radio est la distance qui sépare l'unité de son aérodrome de Secteur ou des relais de R/T.

L'Évènement Aléatoire [7] peut augmenter la portée radio. Si les événements Bonnes Conditions Atmosphériques ET Radio Claire sont effectifs, les accroissements de portée sont cumulatifs.

Ordres de Vecteur [10.3.1]

REGLE OPTIONNELLE : Quand vous donnez un ordre de Vecteur, jetez un dé :

- 1 **Ordre non reçu.** Continuez avec l'ordre précédent.
- 2 à 6 **Ordre reçu.**

Effets Post-Combat [13.6]

Une fois qu'un combat est terminé, les unités impliquées dans ce combat effectuent les actions suivantes, dans cet ordre précis :

(1) Toutes les unités qui sont à leur niveau maximal de Désorganisation Retournent à la Base; placez les au point d'Interception. Séparez les unités qui Retournent à la Base du raid de Luftwaffe.

(2) Si il y a des unités de chasseurs adverses qui n'ont pas d'ordre de Retour à la Base, le joueur de la RAF décide si il veut que ses unités Retournent à la Base; puis le joueur de la Luftwaffe fait de même. Après cela, si il y a encore des unités de chasseurs adverses sans ordre de Retour à la Base, placez les au point d'Interception et posez leur dessus un marqueur de Combat Tournoyant. N'ENTREZ PAS dans un Combat Tournoyant si le combat impliquait des Traînards.

(3) Les unités de la RAF et de Freie Jagd qui ne sont pas engagées dans un Combat Tournoyant peuvent retirer leur marqueur Tally Ho! et ne sont plus en Poursuite.

(4) Les unités de chasseurs attaquantes qui ne sont pas engagées dans un Combat Tournoyant et qui conservent leur ordre de Poursuite peuvent attaquer d'autres unités éligibles dans la pile cible à condition qu'elles ne les ait pas déjà attaquées.

Table Ack-Ack [14.1.1]

Dés	HAA	LAA
6 ou moins	NE	NE
7	NE	0 / +3
8	NE	0 / +2
9	NE	1 / +2
10	NE	1 / +1
11	0 / +3	2 / +0
12 ou plus	1 / +3	3 / +0

La LAA fait feu de 0 à 4 Angels, la HAA de 6 à 24 Angels.

Modificateurs aux dés :

-1 si les conditions de Mauvais Temps s'appliquent

Les résultats sont indiqués comme **nombre d'appareils ennemis abattus / modificateur au test de cohésion** de l'unité ennemie.

NE = Aucun effet.

Tables des Caractéristiques des Appareils de la RAF [3.2.3]

Appareil	Classe	Autonomie	Plafond
Spitfire	Chasseur	23 (1h55)	34
Hurricane	Chasseur	24 (2h00)	30
Defiant	Chasseur	24 (2h00)	30

Tables des Caractéristiques des Appareils de la Luftwaffe [3.2.3]

Appareil	Classe	Autonomie	Plafond
Me109	Chasseur	20 (1h40)	34
Me110	Chasseur	40 (3h20)	30
Ju87	Bombardier	NA	22
Do17	Bombardier	NA	22
He111	Bombardier	NA	22
Ju88	Bombardier	NA	22
CR.42 Falco	Chasseur	28 (2h20)	30
G.50 Freccia	Chasseur	20 (1h40)	30
BR. 20	Bombardier	NA	22
Erpro 210	Chasseur	20 (1h40)	30

Colonne d'Attaque [13.4.1 - 13.4.2]

Pour les attaques contre des bombardiers, utilisez la colonne correspondant au type de bombardier visé.

Pour les attaques contre des chasseurs, sélectionnez une unité attaquante et comparez son potentiel de combat à celui de l'unité qui se défend. Soustrayez le potentiel du défenseur de celui de l'attaquant pour trouver la colonne d'attaque. Les valeurs inférieures à -4 utilisent la colonne d'attaque -4, et les valeurs supérieures à +4 utilisent la colonne d'attaque +4.

Modifiez le potentiel de combat de l'attaquant et du défenseur comme suit :

- 2 l'unité appartient à l'Erpro 210 et transporte des bombes
- 1 l'unité est Désorganisée
- 1 l'unité est une unité de la RAF qui se défend en formation Vic (ne s'applique pas si l'unité de la RAF est Désorganisée ou est engagée dans un Combat Tournoyant)
- 1 l'unité est une unité de Spitfires à au moins 30 Angels
- 1 l'unité est une unité de Hurricanes à au moins 26 Angels
- 1 l'unité est en Escorte Rapprochée
- +1 pour chaque escadrille ou Groupe ami supplémentaire

Combats contre les Traînards

Si le défenseur est un Traînard, l'attaquant bénéficie du modificateur de combat d'attaque surprise. Réduisez de moitié les pertes infligées par l'attaquant et le défenseur (arrondies à l'entier supérieur). Les unités de Traînards ne font pas de test de Cohésion, n'ont pas de diminution de munitions ni de perte d'autonomie, mais leurs attaquants SI.

Mouvement

Les chasseurs ont 4 Points de Mouvement.
Les bombardiers ont 3 Points de Mouvement.

Autonomie

L'autonomie est indiquée en termes de Tours de Jeu & (heures, minutes) d'autonomie.

Bombes

Les bombardiers transportent des bombes.
Les chasseurs ne transportent pas de bombes sauf si ils ont une Tâche de Bombardement. Le plafond d'un chasseur transportant des bombes est de 24 Angels.



Table de Cohésion [13.5]

Dés	Chasseurs	Bombardiers, Erpro 210	Ballons
2 ou moins *	3	2	2
3*	2	1	1
4	2	1	1
5	2	1	1
6	1	Aucun	1
7	1	Aucun	1
8	1	Aucun	Aucun
9 ou plus	Aucun	Aucun	Aucun

* Sur un jet non modifié de 3 ou moins, déplacez le marqueur de Représentation Aérienne d'une case vers la droite (s'améliore d'une case lors de la Phase Administrative sur un jet de 6).

Modificateurs aux dés :

- 2 l'unité de chasseurs manque de munitions
- +? modificateur issu de la Table de Résultat des Combats ou Ack-Ack Table
- +2 unité de chasseurs dans un combat de Traînards

Uniquement pour les ballons :

- +2 bombardement en piqué dans un barrage de ballons
- +1 par point de ballons abattus

Le résultat est le nombre de niveaux de Désorganisation.

Les niveaux de Désorganisation maximum sont de 1 pour un Flight, une escadrille ou un Staffel; 3 pour un Groupe.

Table de Résultats des Combats de l'Attaquant [13.4.3]

Jet de Dés	Colonne d'Attaque									Do17	Ballons
	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	He111 Ju88	Ju87 BR.20
2 ou moins	0/+1	0/+1	0/+1	0/+1	0/+1	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0
3	0/+1	0/+1	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0
4	0/+1	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/+0
5	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/-1	0/+0	1/-1
6	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/-1	1/-1	1/+0	2/-1
7	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-2
8	0/+0	0/+0	1/+0	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-2	1/-1	3/-2
9	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-1	2/-2	2/-2	1/-2	3/-3
10	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	2/-1	2/-1	2/-2	2/-2	2/-2	1/-2	3/-3
11	1/-1	1/-1	1/-1	2/-1	2/-2	2/-2	2/-2	3/-2	3/-3	2/-3	4/-4
12	1/-1	2/-1	2/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-3	3/-3	2/-4	4/-4
13	2/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	4/-3	4/-3	4/-3	4/-4	3/-4	5/-5
14	3/-2	3/-2	4/-2	4/-3	4/-3	4/-3	4/-3	5/-4	5/-4	3/-5	5/-5
15	3/-2	4/-2	4/-3	4/-3	4/-3	4/-3	5/-3	5/-4	5/-4	3/-5	5/-5

Table de Résultats des Combats du Défenseur [13.4.3]

Jet de Dés	Colonne d'Attaque									Do17	Ballons
	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	He111 Ju88	Ju87 BR.20
2 ou moins	4/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	3/-2	2/-1	2/-1	2/-1	2/+0	2/+0
3	3/-2	3/-2	2/-1	2/-1	2/-1	2/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0
4	2/-1	2/-1	2/-1	2/-1	2/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	0/+1
5	2/-1	2/-1	2/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	0/+1	0/+1
6	2/-1	1/-1	1/-1	1/+0	1/+0	1/+0	1/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1
7	1/-1	1/+0	1/+0	1/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+2
8	1/+0	1/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+2
9	1/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+2	0/+2
10	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+2	0/+2
11	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2
12	0/+0	0/+0	0/+0	0/+0	0/+1	0/+1	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+3
13	1/+0	1/+1	1/+1	1/+1	1/+1	1/+1	1/+2	1/+2	1/+2	1/+3	1/+3
14	0/+1	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+3	0/+3
15	0/+1	0/+1	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+2	0/+3	0/+3

Modificateurs de combat (cumulatifs; le total est appliqué aussi bien au jet de l'attaquant qu'à celui du défenseur) :

- +2 l'attaquant surprend le défenseur
- +1 une Aile de la RAF attaque une unité de bombardiers
- 1 si l'attaquant attaque en grimpant (c.à.d. a grimpé après le jet d'Interception ou a grimpé pendant le mouvement de ce Tour de Jeu)
- +1 si l'unité en défense est composée de Bleus
- 1 si l'unité attaquante est composée de Bleus

Les résultats sont indiqués comme nombre de **pertes d'appareils ennemis / modificateur au test de Cohésion** de l'unité ennemie.

Les pertes sont réduites de moitié lors d'un Combat Tournoyant (arrondies à l'entier supérieur). N'appliquez aucun modificateur aux dés de combat lors d'un Combat Tournoyant.

Les seuils de pertes des unités sont :

- | | |
|---------------|-----------|
| 6 Flight | 8 Staffel |
| 12 Escadrille | 24 Gruppe |