


Table des Evènements Aléatoires [7]

Dés Evènement

- 2 **Bonnes conditions atmosphériques.** Ajoutez 3 à la portée radio HF jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que ce résultat soit à nouveau obtenu.
- 3 **Décollage du Groupe.** Augmentez de deux la Limite de Décollages uniquement pour ce Tour de Jeu.
- 4 **Ruée sur les avions dispersés.** Déplacez une unité de la RAF Disponible dans la case Prête sur le Tableau d’Affichage.
- 5 **Test de navigation.** Le joueur de la RAF désigne un raid de la Luftwaffe détecté. Le joueur de la Luftwaffe effectue un jet de navigation pour le raid [9.3.4] (il doit le faire même si le raid ne contient pas de bombardiers afin de ne pas donner d’indice sur la composition du raid).
- 6 **Décollage d’urgence.** Chaque unité Disponible située sur un aéroport qui se trouve jusqu'à quatre hexagones d'un raid de la Luftwaffe détecté peut être placée dans la case Prête du Tableau d’Affichage. Toutes les unités Prêtes sur ces aéroports (y compris celle-ci qui viennent juste de le devenir) peuvent décoller lors de la Phase de Décollage d’Urgence, si la capacité de l’aéroport le permet, et ne comptent pas dans la Limite de Décollages.
- 7 **Aucun Evènement Aléatoire**
- 8 **Déblocage.** Le joueur de la RAF place une unité de la RAF située sur la case Réarmement/Plein 1 sur la case Réarmement/Plein 2 du Tableau d’Affichage. Si il y a le choix des unités, prenez une unité de Spitfires si il y en a une éligible, sinon c'est au choix du joueur de la RAF. Si il n'y a pas de telles unités sur le Tableau d’Affichage, il ne se passe rien.
- 9 **Décollage du Secteur.** Augmentez de un la Limite de Décollages uniquement pour ce Tour de Jeu.
- 10 **Détachement impromptu de chasseurs.** Jetez un dé et consultez le Tableau des Patrouilles de la Manche. Si le jet correspond à une case qui contient des unités de Me109, celles-ci essaient immédiatement d'attaquer une pile de la RAF située jusqu'à 3 hexagones d'un hexagone de la Zone Météo du Déroit de Douvres. Considérez que c'est exactement la même chose qu'un combat de Patrouille de la Manche, même si il se déroule en dehors du Déroit. Résolez immédiatement l'Interception et le combat. Ensuite, les unités de Me109 ne conservent pas de Contact Visuel ni ne s'engagent dans un Combat Tournoyant mais doivent revenir sur le Tableau des Patrouilles de la Manche.
- 11 **Radio claire.** Ajoutez 3 à la portée radio HF jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que ce résultat soit à nouveau obtenu.
- 12 **Changement météo.** Trois Zones Météo changent de temps. Le joueur de la RAF jette deux dés sur la Table Météo. Les trois premières Zones Météo listées dans la colonne résultat changent de temps. Retournez les marqueurs Météo de ces zones, ce qui fait que des marqueurs de beau temps sont retournés du côté du mauvais temps et le mauvais temps est retourné du côté du beau temps.

Si un  est jeté sur l'un des dés, effectuez un test de Détection pour tous les raids de la Luftwaffe DETECTES.

Si un  est jeté sur l'un des dés, effectuez un test de Détection pour tous les raids de la Luftwaffe NON DETECTES.

Les raids en Contact Visuel ne font pas de test de Détection [11.2].

Les Evènements Aléatoires "Bonnes conditions atmosphériques" et "Radio claire" sont cumulatifs. Si l'un des deux est appliqué, la portée radio HF est de 11; si les deux sont tirés, la portée radio HF est de 14.

Table d'Autonomie de la Luftwaffe [17.2]

Altitude	Autonomie utilisée	Altitude	Autonomie utilisée
0 à 8 Angels	1 (0h05)	26 à 28 Angels	5 (0h25)
10 à 14 Angels	2 (0h10)	30 Angels	6 (0h30)
16 à 20 Angels	3 (0h15)	32 Angels	7 (0h35)
22 à 24 Angels	4 (0h20)	34 Angels	8 (0h40)

Cette table indique l'autonomie utilisée au moment de la formation des chasseurs de la Luftwaffe en terme de Tours de Jeu (heure et minutes).

Les unités de chasseurs soustraient un Tour d'autonomie (5 minutes) pour chaque groupe de quatre hexagones (ou pour chaque case de mouvement) séparant le point de formation de l'aéroport des unités.

Table de Retour à la Base [17.2.4]

Dés	Tours de Jeu de retard			
	0	1	2	3
1 ou moins	3/1	12/4	18/6	24/8
2 à 4	1/0	9/3	15/5	24/8
5 à 7	0/0	6/2	12/4	20/7
8 à 9	0/0	3/1	9/3	18/6
10 ou plus	0/0	0/0	6/2	15/5

Modificateurs au jet de dés :

- +1 l'unité est à son niveau maximal de Désorganisation
- 4 Mauvais Temps à 0 Angels sur l'aéroport de l'unité
- +2 si c'est une unité de la RAF

Les résultats indiquent le nombre d'appareils perdus par escadrille/Flight ou Groupe/Staffel



Table de Formation [9.2.8]

Dés	Météo		
	Beau temps, Nuages épars, Brume	Nuageux, Brume dense	Couvert, Brouillard, Pluie
6 ou moins	A l'heure	A l'heure	A l'heure
7	A l'heure	A l'heure	Retard 1
8	A l'heure	Retard 1	Retard 2
9	Retard 1	Retard 2	Retard 3
10 à 11	Retard 2	Retard 3	Retard 3
12 ou plus	Spécial	Spécial	Spécial

Table Spécial

Dé	Météo		
	Beau temps, Nuages épars, Brume	Nuageux, Brume dense	Couvert, Brouillard, Pluie
1	Retard 3	Retard 3	Retard 3
2	A l'heure	Retard 2	Retard 3
3	A l'heure	A l'heure	Désorganisation
4	A l'heure	Désorganisation	Désorganisation
5	Demie escorte	Demie escorte	Demie escorte
6	Aucune escorte	Aucune escorte	Aucune escorte

Modificateurs aux dés (uniquement pour la Table de Formation) :

- +1* si l'altitude de formation des unités les plus basses est comprise entre 14 et 16 Angels (passe à +2 si au moins 18 Angels)
- +1* si il y a 6 Gruppen ou plus dans le raid
- 1 le raid est un Freie Jagd ou consiste en Jabos et leur escorte

* N'appliquez pas les modificateurs avec un astérisque aux raids de Freie Jagd et de Jabos.

Spécial. Jetez un dé sur la Table Spécial.

A l'heure. Le raid se forme à l'heure prévue.

Retard 1, 2, 3. Le raid se forme 1, 2 ou 3 Tours de Jeu en retard (5, 10, 15 minutes). Formez le raid au nouveau Tour de Jeu.

Désorganisation. Les bombardiers se sont éparpillés en grim pant à travers les nuages. Appliquez un niveau de Désorganisation à une unité de bombardiers.

Demie escorte. La moitié des unités d'escorte (arrondi au supérieur) manque le rendez-vous avec les bombardiers. Le joueur de la Luftwaffe choisit quelles unités manquent le rendez-vous et les retire. Le reste du raid se forme à l'heure prévue.

Aucune escorte. Si le raid contient une escorte, celle-ci manque le rendez-vous avec les bombardiers. Retirez l'escorte. Le reste du raid se forme à l'heure prévue et les bombardiers continuent avec le raid.

Table de Navigation [9.3.4]

Dés	Météo			
	Beau temps	Nuageux épars, Brume	Nuageux, Brume dense	Couvert, Brouillard, Pluie
3 ou moins	Leurré	Leurré	Leurré	Perdu
4	Perdu	Leurré	Leurré	Perdu
5	Sur l'itinéraire	Perdu	Perdu	Perdu
6	Sur l'itinéraire	Sur l'itinéraire	Perdu	Perdu
7	Sur l'itinéraire	Sur l'itinéraire	Sur l'itinéraire	Perdu
8 ou plus	Sur l'itinéraire	Sur l'itinéraire	Sur l'itinéraire	Sur l'itinéraire

Sur l'itinéraire. Aucun effet.

Perdu. Placez un marqueur Perdu sur les raids perdus sur la Tableau des Raids.

Leurré. Si le jet de dés est dû au fait que le raid a atteint son objectif, il est leurré par une cible alentour. Sinon, traitez le jet comme un résultat Perdu. Les bombardiers faisant partie d'un raid leurré doivent bombarder la cible mais marquent moins de VP comme si ils étaient perdus. Les raids leurrés ne se déroutent pas sur l'objectif secondaire.

Modificateurs aux dés :

- +1 si le raid est actuellement dans ou adjacent à un hexagone de repère au sol ou de côtes. Si il y a autre chose que du Beau Temps entre le raid et le repère au sol, le raid doit se trouver dans l'hexagone de repère au sol ou de côtes. N'appliquez pas ce modificateur si le temps est Couvert, si il y a du Brouillard ou de la Pluie dans l'hexagone de repère au sol
- 1 si un vent de travers s'applique à l'altitude des bombardiers
- 2 si le raid est actuellement Perdu

Quand il atteint son objectif, un raid se dérouté sur sa cible secondaire si :

- (a) Il y a du Mauvais Temps au dessus de l'objectif.
- (b) Le raid est Perdu. Jetez 1 dé. De 1 à 3, il bombarde l'hexagone, de 4 à 6 il se dérouté.

Table de Cohésion dans les Nuages [19.2.2]

Dés	Désorganisation
2 ou moins	3
3 à 5	2
6 à 8	1
9 ou plus	-

Modificateurs aux dés :

-1 pour chaque hexagone Couvert après le deuxième qui est traversé

Les unités qui traversent deux hexagones de temps Couvert ou plus doivent faire un jet à la fin de leur déplacement. Le résultat est le nombre de niveaux de Désorganisation qui s'appliquent à l'unité.

Table des Vents de Travers [6.3.1]

Dés	Résultat
2 à 3	Vent contraire
4 à 5	Pas de Vents
6 à 7	Vent de travers à 20 Angels et au dessus
8 à 9	Vent de travers à 16 Angels et au dessus
10 à 11	Vent de travers à 12 Angels et au dessus
12	Vent de travers à 8 Angels et au dessus

Table de Brume Londonienne [6.3.4]

Dé	Résultat
1	Pas de Brume
2 à 3	Brume de 0 à 4 Angels
4	Brume de 0 à 8 Angels
5	Brume Dense de 0 à 4 Angels
6	Brume Dense de 0 à 4 Angels

Résumé du Déplacement [8.1]

1 MP déplace une unité d'un hexagone sur la carte. Eventuellement, elle peut aussi plonger de 2 Angels sans coût supplémentaire.

1 MP fait plonger une unité à n'importe quelle altitude inférieure (les bombardiers seulement quand ils bombardent en piqué).

1 MP fait grimper une unité :

Les bombardiers ne peuvent dépenser qu'1 MP pour grimper. Ils grimpent de 2 Angels.

Les chasseurs peuvent dépenser jusqu'à 2 MP pour grimper. Ils grimpent de 2 Angels avec le premier MP et de 2 ou 4 Angels avec le second (si ils se trouvent en dessous de 6 Angels, ils peuvent grimper de 2 ou 4 Angels avec le premier MP, sauf si ils font partie d'une Aile). Au-delà de 20 Angels, tous les MP dépensés pour grimper font gagner 2 Angels. Les Balbos grimpent comme si ils se trouvaient au dessus de 20 Angels.

Table des Zones de Mauvais Temps [6.3.3]

Dé	Nombre de zones de Mauvais Temps	Couleurs des marqueurs Météo utilisés
1 à 2	0	Jaune, Vert, Rouge
3	3	Jaune, Vert, Bleu
4	4	Vert, Bleu
5	5	Jaune, Bleu
6 ou plus	6	Bleu, Rouge

Modificateurs au dé :

+2 dans le scénario 5

Table Météo [6.3.3]

Dés	Résultat
2	Duxford; Debden; North Weald; Mer du Nord; Hornchurch; Détroit de Douvres
3	Hornchurch; Biggin Hill; Kenley; Tangmere; Mer du Nord; North Weald
4	English Channel; Détroit de Douvres; Biggin Hill; Hornchurch; Kenley; Mer du Nord
5	Biggin Hill; Hornchurch; Mer du Nord; Londres; North Weald; Debden
6	Kenley; Biggin Hill; Hornchurch; North Weald; Londres; Northolt
7	English Channel, Détroit de Douvres; Middle Wallop; Tangmere; Kenley; Biggin Hill
8	Filton; Middle Wallop; English Channel; Tangmere; Détroit de Douvres; Kenley
9	Duxford; Middle Wallop; Northolt; Londres; Debden; North Weald
10	Mer du Nord; Détroit de Douvres; Hornchurch; Londres; Northolt; North Weald
11	Northolt; Londres; Hornchurch; Mer du Nord; Middle Wallop; Filton
12	Debden; Duxford; Northolt; Londres; Middle Wallop; Filton

Table d'Heure [6.2]

Dés	Heure		Position du soleil
2 à 3	06:30	Aurore	E
4	09:30	Milieu de matinée	S-E
5 à 6	11:00	Fin de matinée	S-E
7	12:30	Début d'après midi	S-O
8	15:00	Milieu d'après midi	S-O
9 à 10	16:30	Fin d'après midi	S-O
11 à 12	18:00	Crépuscule	O

Table de Marquage de Points de Bombardement [16.3.1]

Unité	Colonne								
	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	
Gruppe de bombardiers	20	15	10	9	7	5	3	1	
Staffel de bombardiers	6	5	3	2	1	1	0	0	
Gruppe de chasseurs	12	9	6	5	4	3	2	1	
Staffel de chasseurs	4	3	2	1	1	0	0	0	
Gruppe qui mitraille	NA	NA	2	1	1	0	0	0	
Staffel qui mitraille	NA	NA	1	0	0	0	0	0	

Croisez le type d'unité avec la colonne 0. Puis changez de colonne (les modificateurs sont cumulatifs; n'allez pas en dessous de -2 ou au dessus de +5). Le résultat après tous les changements de colonne est le nombre de VP marqué par le bombardement.

* Ce décalage de colonne ne s'applique qu'aux attaques de mitraillage.

** Aucun bonus de basse altitude / bombardement en piqué si ce modificateur s'applique.

Dommages aux Aérodromes de Secteur [16.4.2]

Dés Effet

- 10 ou moins Aucun effet
- 11 à 12 Salle des opérations du Secteur touchée.
Toutes les unités rattachées à ce Secteur sont Non Commandées jusqu'à la fin du scénario

Modificateurs :

- 1 si toutes les unités qui bombardent sont Désorganisées
- 3 si le raid est Perdu

Dommages aux Escadrilles au Sol [16.4.3]

Dés	Disponibles	Autres
4 ou moins	0	0
5	0	1
6	0	1
7	0	2
8	1	2
9	1	3
10	1	3
11	2	4
12	2	5

Faites un jet de dés pour chaque escadrille au sol. Le résultat indique le nombre d'appareils détruits au sol.

Modificateurs :

- 1 si toutes les unités qui bombardent sont Désorganisées
- 3 si le raid est Perdu

Modificateurs de colonne :

- 2 les bombardiers n'ont pas été comptabilisés
- 1 bonus d'attaque à basse altitude et de bombardement en piqué
- +1 par 2 Angels au dessus de 16 Angels au moment de l'attaque
- +2 par niveau de Désorganisation de l'unité qui bombarde *
- +2 l'unité bombarde depuis ou à travers un temps Nuageux **
- +1 l'unité bombarde sa cible secondaire
- +2 l'unité est Perdue ou Leurrée **
- +4 l'unité bombarde depuis ou à travers du Mauvais Temps **

VP Supplémentaires [22]

- +0,5 VP par appareil de la RAF détruit au sol
- +1 VP par appareil de la RAF abattu; +0,5 supplémentaire si ce n'est pas au dessus de l'Angleterre
- 1 VP par chasseur de la Luftwaffe abattu, -1,5 VP par bombardier; -0,5 supplémentaire si abattu au dessus de l'Angleterre
- +1 VP par quatre points de ballons abattus
- +3 VP par escadrille dépassant le Niveau de Réaction de la RAF (1,5 VP par Flight)
- 0,5 VP par unité assignée à une escorte de Retour
- 2 VP si une unité de Patrouille de la Manche part en Freie Jagd

Dommages aux Aérodromes [16.4.1]

Dé Effet

- 2 ou moins Aucun effet
- 3 à 4 Capacité de l'aérodrome réduite de 1
- 5 à 6 Capacité de l'aérodrome réduite de 2

Modificateurs :

- 1 si toutes les unités qui bombardent sont Désorganisées
- 3 si le raid est Perdu

Dommages à la RDF [16.4.4]

Si un bombardement en piqué ou une attaque à basse altitude sont effectués contre une station RDF, jetez deux dés. Sur un jet de 5 ou plus, la station est endommagée jusqu'à la fin du scénario. Les bombardements par paliers n'ont aucun effet.

Modificateurs :

- 1 si toutes les unités qui bombardent sont Désorganisées
- 3 si le raid est Perdu