

TABLE D'INITIATIVE AERIENNE	
Jet de dé	Résultat
1	Initiative pour l'Axe. Avantage Tactique Local pour l'Axe
2-5	Initiative pour l'Axe.
6-7	Pas de combat aérien. Toutes les unités aériennes qui "tire" retourne dans la case "Ayant Volé". Les unités en mission continuent.
8-9	Initiative pour le Soviétique
10	Initiative pour le Soviétique. Avantage Tactique Local pour le Soviétique.

TABLE DE TIR AA	
Jet de dé	Résultat
7 ou moins	Aucun Effet
8-9	Interrompu
10-11	Endommagé
12	Détruit

DRMs de la table de tir AA			
Tir Soviétique		Tir de l'Axe	
-1	contre un Ju 87	-1	pour toutes unités ayant un marqueur Out Of Supply
-1	pour toutes unités ayant un marqueur Out Of Supply	+1	par unité de type AA
-1	pour toutes unités tirant > 4 hex d'un HQ Soviétique		
+1	par unité de type AA		
+1	par HQ Soviétique tirant		

Note : Aucun tir AA n'est permis si l'hex de mission et les six hex adjacents contiennent :

- seulement des unités de cavalerie
- aucune unité ennemie
- seulement des unités Soviétiques qui ne sont pas des unités AA ou des HQ en dessous de la taille d'une division (Exceptions ; les unités navales), *ou*
- seulement des unités de l'Axe qui n'ont pas de ZOC (Exception - les unités navales et les flotilles)

TABLE DE COMBAT AERIEN (16.1)							
Différentiel du Combat Aérien (attaquant - défenseur)							
Jet de dé	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
1	A	A	D	D	X	X	X
2	-	A	A	D	D	X	X
3	-	-	A	A	D	X	X
4	-	-	A	A	A	D	X
5	-	-	-	-	A	D	D
6	-	-	-	-	-	A	D
7	-	-	-	-	-	A	A
8	-	-	-	-	-	-	A
9,10	-	-	-	-	-	-	-

Procédure : soustraire le potentiel de combat aérien de l'unité cible à celui de l'unité qui tire pour déterminer le différentiel du combat Aérien. Ensuite lancé le dé et reportez vous à cette colonne pour lire le résultat. Le combat aérien est simultanément entre les unités aériennes qui tirent (les unités aériennes en mission ne tirent jamais). Quand deux unités aériennes qui tirent sont engagées, résoudre les tirs des deux unités avant d'appliquer les résultats.

Exception : Avantage Tactique Local (17.2.4e).

Explication des résultats de la table de tir AA et de la table de combat Aérien.

- X (Détruite) = Cible éliminée. Placez immédiatement l'unité aérienne affecté dans la case "Détruit".
- D (Endommagé) = Cible éliminée. Placez immédiatement l'unité aérienne affecté dans la case "Endommagé"
- A (Interrompu) = La cible interrompt sa mission. Placez immédiatement l'unité aérienne affecté dans la case "Ayant Aborted en américain Volé"
- = Aucun Effet

