

# FAQ AIR PACK

## Questions générales

Q. Quelle est la valeur de test aérien du terrain clair (campagne, désert et hiver) ?  
R. Zéro.

Q: Un avion en vol peut-il traverser un hex occupé par un autre avion ?  
R: Oui, aussi longtemps que l'avion termine son mouvement dans un hex libre, il peut traverser un hex occupé par un autre avion, un navire ou une unité au sol pendant son mouvement.

Q. Lorsqu'un avion est activé par la carte *Action héroïque...*, lance-t-on un dé de combat supplémentaire ?  
R. Oui. L'avion bénéficie d'un dé supplémentaire pour toute action spéciale qui implique un jet de dés (p.e. Mitrailage, Attaque Kamikaze).

Q. Lorsque je contre une carte Sortie aérienne jouée en combinaison avec un carte Section, la carte Contre-attaque contre uniquement la carte Section adverse, pas la carte Sortie aérienne jouée en combinaison (règles p. 4). Mais que ce passe-t-il si je possède une carte Sortie aérienne posée face visible : puis-je jouer ma carte Sortie aérienne en combinaison avec ma carte Contre-attaque pour contrer la carte Section adverse jouée ?  
R. Oui. C'est permis.

Q. Les valeurs de Test aérien liées aux terrains et aux obstacles survolés se cumulent-elles ?  
R. Non. Seul la valeur de Test aérien la plus haute est appliquée. Ainsi, une position en sacs de sable sur du terrain clair donne une valeur de Test aérien de 1 (pour les sacs de sable) alors qu'une position en sacs de sable dans une forêt donne une valeur de Test aérien de 2 (pour la forêt). Bien entendu, cette valeur de Test aérien peut être augmentée par la présence d'unités ennemies adjacentes.

Q. Qu'est-ce qu'un aérodrome ami ?  
R. Tout aérodrome dont l'hex (ou les hex) n'est pas occupé par une unité ennemie.

Q. Lorsqu'un aérodrome se compose de plusieurs hex contigus, un avion peut-il atterrir sur un hex libre de cet aérodrome si des unités occupent un ou plusieurs autres hex qui constituent cet aérodrome ?  
R. Oui. À condition qu'aucune de ces unités ne soit ennemie.

Q. Quand un avion au sol subit un Mitrailage, est-il seulement vulnérable au symbole grenade ?

R. Non. Quand un avion au sol subit un Mitrailage, il est touché sur grenade, étoile ou drapeau (car un avion ne peut pas battre en retraite)

## **Le Storch**

Q: Combien de cartes de Commandement dois-je piocher à la fin de mon tour lorsque j'active mon Storch avec une carte Sortie aérienne jouée seule et que j'utilise l'action spéciale Reconnaissance ?

R. Aucune. Si vous voulez bénéficier de la Reconnaissance du Storch, vous devez l'activer en utilisant une carte de Commandement appropriée ou une carte Sortie aérienne jouée en combinaison avec une carte Section.

Q. Combien de carte de Commandement dois-je piocher à la fin de mon tour lorsque j'active mon Storch avec une carte Reconnaissance et que j'utilise l'action spéciale Reconnaissance du Storch ?

R. Deux cartes, pas trois. L'action spéciale Reconnaissance du Storch n'est pas cumulable avec la capacité de pioche de la carte Reconnaissance.

## **Avions sur le Front Est**

Q. Un joueur russe soumis à la règle du Commissaire peut-il jouer une carte Sortie aérienne posée face visible près de son porte cartes en combinaison avec une carte de Section pré-programmée ?

R. Oui.

Q. Un joueur russe soumis à la règle du Commissaire peut-il jouer une carte Section depuis sa main en combinaison avec une carte Sortie aérienne pré-programmée ?

R. Non. Notez que la carte Sortie aérienne n'est jamais pré-programmée : elle est toujours posée face visible et ne compte jamais dans la limite de pré-programmation.

Q. Un joueur russe soumis à la règle du Commissaire peut-il jouer une carte Section depuis sa main en combinaison avec une carte Sortie aérienne posée face visible près de son porte cartes ?

R. Oui. A condition que la carte Section jouée depuis sa main soit une carte Reconnaissance 1.

Q. La carte Sortie aérienne peut-elle être jouée seule en place de la carte pré-programmée ? C'est-à-dire que la carte pré-programmée reste en place pour ce tour comme elle le fait lorsqu'une carte Reconnaissance est jouée depuis la main.

R. Oui.

## **Avions en mode Overlord**

Q. L'Air pack sera-t-il compatible avec le mode Overlord ?

R. Oui. Les règles pour jouer ainsi sont disponibles en téléchargement sur la page Mémoire 44 Overlord :

<http://www.memoire44.com/content/overlord/>

Elles sont adaptées pour jouer avec une seule ou plusieurs copies de l'Air pack utilisées en combinaison avec les scénarios Overlord.