

# FAQ FOR VICTORY

“Un homme qui commet une erreur et ne la corrige pas, en commet une autre.”

Dwight D. Eisenhower

## P.21

S'agissant de la table d'égalité d'initiative :

- pour le n°5 et le n°12, en cas de nombre de réussites égal, rien ne se passe ;
- pour le n°11, la figurine errante intégrée est équipée d'un fusil (FSL) ou occupe la fonction de servent.

## P.30

Dans le paragraphe “Modificateurs liés à la cible du tir” supprimez : “non cumulable”. Dans “Équipe au sol / Camouflée” supprimez : “s'il s'agit d'un leader”.

## P.33

- Remplacer le renvoi de page du dernier paragraphe de la première colonne par “page 30”.

## P.46

- La règle spéciale du fusil à lunette indique qu'il bénéficie d'une amélioration à sa réserve de tir. Cette amélioration est déjà intégrée dans la puissance de feu : 1D12+.
- Rajouter dans le lance-flamme : Un lance-flamme ne peut jamais faire de tir d'opportunité.
- Le mortier moyen et l'obusier moyen deviennent HE (C) - en lieu et place de HE (M).

## P.49

### › Affût :

- Rajouter après le 1<sup>er</sup> point :
- Seuls les servants des armes avec la règle Affût peuvent fuir ou retraire, il laisse l'arme en place. L'arme redevient opérationnelle dès que leur chef entre de nouveau en contact de l'arme. Aucune autre unité ne peut utiliser une arme abandonnée. Un chef ennemi au contact peut en utilisant un ordre tactique mettre l'arme hors de combat. Elle est considérée comme détruite et les servants sont retirés de la table.

### › HE (X) :

- Supprimer le 1<sup>er</sup> point. (Il ne concerne que les “tirs indirects”).
- Rajoutez à la fin du point 5 : Les couverts ne dégradent pas les dés de puissance de feu de ce tir.

### › Encombrant :

- Remplacer la première phrase par :
- Les servants ne peuvent jamais utiliser un ordre de course.

Rajoutez cette nouvelle règle spéciale :

### › Pénétration :

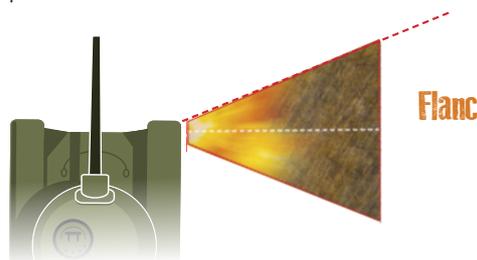
- Lors d'un tir sur un véhicule léger, les unités ayant la règle “Pénétration” résolvent celui-ci comme un tir antichar p. 32 quand bien même leur facteur de pénétration est E.
- Cette règle spéciale est à rajouter aux armes suivantes : Autocanon (ATC), Canon antichar (A/C Ultra-léger) et Obusier léger (Ob. Léger) et moyen (Ob. Moyen).

### › Tir indirect :

- Lorsque vous effectuez un tir indirect, lancer 1D6 ; si c'est une réussite résolvez le tir normalement. Si c'est un échec vous perdez la moitié de vos dés (arrondis à l'entier supérieur) pour toucher la cible. Les troupes à X de la cible sont toujours touchées par la moitié des dés de la puissance de feu initiale (arrondis à l'entier supérieur).
- Les obstacles linéaires et les boucliers de canon ne fournissent aucune protection contre ce tir, et ne dégradent donc pas les dés de puissance de feu.
- Les armes qui ne peuvent tirer qu'en tir indirect ne peuvent jamais faire de tir d'opportunité.
- En outre, une non réussite sur le jet pour détruire sera toujours considéré comme un résultat égal à 5 et joueur lancera toujours un D6 sur la table de dégâts légers.

## P.53

- Les flancs des véhicules est définis par un angle de 22,5° qui part du côté avant du véhicule.



## P.54

Ajouter après le 5<sup>e</sup> paragraphe par :

- Une unité dans un véhicule peut être prise pour cible. Elle bénéficiera alors de la règle retranché (voir “Retranché” page 63) si le véhicule dispose d'un blindage de 1 ou plus, ou seulement d'un couvert léger si son blindage est de 0, y compris contre un tir HE. En outre, une unité dans un véhicule qui est la cible d'un tir peut toujours réagir en se jetant au sol.

## P.60

Remplacez le 4<sup>e</sup> point du “Tir sur bâtiment” par :

- Si l'arme dispose de la règle Tir indirect, elle peut cibler le bâtiment, mais les chances qu'elle inflige des pertes aux unités se trouvant dans celui-ci sont anecdotiques. Après avoir lancé le D6, lancez autant de dés que la puissance de feu définie par celui-ci et infligez un pion stress par réussite non sauvegardée. Répartissez ces pions comme les touches d'un tir (voir ci-dessus) mais dans l'ensemble du bâtiment plutôt que dans une seule zone. Aucune perte ne peut être infligée. Le point 5 de la règle HE ne s'applique pas.

## P.62

Dans la règle LEADER, remplacez le point 5 par :

- Lorsque votre leader active un mortier pour un tir, celui-ci peut tracer sa ligne de vue à partir de la position du leader en lieu et place de la sienne.

## P.67

- L'exemple de la composition d'armée de Fred n'est pas bon. Il ne peut pas prendre la jeep car la règle équilibrage lui fait perdre 1❖.

## P.72+

- Contrairement à ce qui est écrit dans les ODB qui autorise l'équipement Panzerfaust, vous pouvez équiper d'un panzerfaust toute figurine dotée de PST, FSL, FA ou PM.

## P.79

- La Kubelwagen dispose de la règle spéciale "Reco" (page 62).

## P.80

- Le Luchs coûte ❖❖❖.

## P.81

- Supprimez "Ouvert" pour le Sturmpanzer IV.

## P.81

- Le Hetzer coûte ❖❖.

## P.86

- Le groupe Reco dispose de la règle spéciale "Reco" (page 62).

## P.94

Dans l'encadré "Canon A/C", remplacer :

\*Zis 2 / \*\* Zis 3 par \*45 mm M1937 / \*\* Zis 2

## P.94

Dans l'encadré "Groupe de commandement", l'équipe "Sniper" est identique à celle de la page 95.

## P.95

Dans l'encadré "Renfort", remplacer : \*Maxim ou DShK 12,7 par \* D

## P.95

Les renforts coûte ❖❖. Si votre expérience est "Recrue" votre Groupe trois coûte ❖.

## P.97

- Les KV-85 / IS-1 / IS-2 coûte ❖❖❖❖❖. Remplacer le A/C Lourd par un A/C Extra-lourd.

## P.102

- Les groupes 1 et 2 sont identiques. Vous devez prendre le groupe 2 pour modèle. Le groupe 3 est bien différent des deux autres.

## P.103

Ajouter

### » Équilibrage

- Lorsque vous dépensez les ❖ octroyées par le scénario, réduisez ce nombre de 1❖.

## P.108

- Vous pouvez retirer deux figurines pour remplacer le FSL d'un soldat d'un groupe par une LMG (avec un maximum de 2 LMG pour la force entière).

## P.116

Dans "déploiement" remplacer le troisième point par :

- Ensuite, chaque joueur se munit de 3 marqueurs objectif. En commençant par le joueur B, et en alternance, chaque joueur va placer l'un de ses marqueurs objectifs dans la moitié de table adverse, à plus de **L** de chacun de ses dés et à plus de **M** du bord de table de l'adversaire.

## P.120

Changer la dernière phrase du point 11 par :

- Chacun des deux marqueurs d'une même équipe situés dans une même moitié de table doivent être à plus de 3 **L** l'un de l'autre.

## P.123

- Dans le tableau de terrain de la feuille de résumé la hauteur des "Murets, talus, barricades" est bas tandis que celle des Bocages est haut. Vous pouvez télécharger la feuille corrigée sur le site du Studio Tomahawk.

## QUESTION/RÉPONSE

**Q :** Est-ce que je dois obligatoirement utiliser tous les ordres d'une carte ?

**R :** Non, vous pouvez même ne jouer aucun ordre de la carte si vous le désirez, même s'il n'y a que le Cpt Miller qui fait cela.

**Q :** Est-ce que je dois attendre que mon adversaire déclare s'il se "jette au sol" pour choisir entre un tir de neutralisation et un tir de suppression ?

**R :** Non, vous devez choisir au moment où vous donnez votre ordre à une unité, donc avant que votre adversaire ne décide de se jeter au sol.

**Q :** Ma ligne de mire passe par deux couverts légers et un couvert lourd. Combien y a-t-il de dégradation ?

**R :** Dans V for Victory chaque couvert se cumule, aussi bien pour le repérage que pour le tir. Donc dans ce cas cela fera 4 dégradations.

**Q :** Est-ce que je peux tirer avec un bazooka à l'intérieur d'un véhicule ouvert ?

**R :** Non, comme expliqué page 54, seules les armes avec la règle "Arme individuelle" peuvent le faire.

**Q :** Lorsque les deux joueurs ont des unités "Reco" comment effectuer les mouvements après le déploiement ?

**R :** Le déplacement de ces unités se fera alternativement, en commençant par le joueur désigné par la carte initiative.

**Q :** Lorsqu'une de mes unités devient "Paniqué" et qu'il me reste encore des Stress à appliquer, dois-je immédiatement effectuer un test de moral ?

**R :** Non, nous laissons encore une chance à cette unité de pouvoir se rallier. Lorsqu'un événement entraîne le statut paniqué, les stress excédentaires dus à celui-ci sont ignorés. Ce n'est que lors du prochain événement stressant d'une unité paniquée que vous devrez faire un test de moral pour déterminer sa réaction.

- Q :** Est-il possible de limiter le nombre de marqueurs auprès des unités ?
- R :** Le nombre de marqueurs par unité est limitée : vous ne devez pas avoir plus de 3 marqueurs par unité : - 1 marqueur pour votre niveau de moral ; - 1 marqueur d'activation ; - 1 marqueur Tir le cas échéant. Pour les adeptes de l'esthétique visuelle, ce marqueur Tir peut-être utilement remplacé par de la fumée (un coton ou de la ouate faisant l'affaire).
- Q :** Si, je me jette au sol, puis-je faire un tir d'opportunité ?
- R :** Non, lorsque vous vous jetez au sol, lors du tour de l'adversaire, vous le restez jusqu'à la fin de toutes les actions de la carte, donc vous ne pouvez plus faire de réaction.
- Q :** Quel est le blindage d'un véhicule ouvert sur un tir de mortier ? Est-ce que le tir est considéré comme provenant du côté, de l'arrière ou du dessus ?
- R :** Le blindage reste celui indiqué dans les ODB (sans réduction). nous considérons que la chance que l'obus tombe directement dans le véhicule est minime. Le blindage n'est diminué que sur des tirs anti-char et non sur des tirs contre véhicule léger.
- Q :** Je reçois un tir de mortier sur mon véhicule, est-ce que l'unité à l'intérieur de celui-ci est touchée ?
- R :** Sur un tir de mortier toutes les unités à X de la cible reçoivent un tir avec la moitié des dés de base. Donc en effet, un l'unité transportée subit un tir. En revanche, celle-ci peut toujours se jeter au sol.
- Q :** Lorsque je déploie un groupe avec des véhicules inclus, Suis-je empêché de déployer l'infanterie si le scénario interdit le déploiement de véhicule ?
- R :** Non, seuls les véhicules ne peuvent être poser sur la table. L'infanterie du groupe disposant d'un véhicule peut être déployé sur la table, tandis que son véhicule restera non déployé.
- Q :** Comment dois-je faire pour entrer les unités qui sont hors table ?
- R :** Comme si elles étaient sur la table. Vous pouvez attribuer une carte à une unité, un groupe ou le leader si il est lui aussi hors table. Puis vous posez votre réglette sur le bord de table et faites votre déplacement normalement.
- Q :** Quelle est la différence entre un bâtiment et une ruine pour les tirs indirects ?
- R :** Au début de la partie, désignez l'élément de terrain comme étant une ruine ou un bâtiment (même s'il est endommagé). Une ruine est alors une zone de couvert dense. A noter que nous considérons qu'une ruine est un bâtiment qui n'a plus de Plafond / toit.
- Q :** Puis-je effectuer un tir de réaction sur une unité qui reçoit un ordre d'assaut et qui se trouve déjà à C de mon unité ?
- R :** Aucun tir de réaction n'est possible si les assauts sont lancés à court distance ou moins (C).
- Q :** Dois-je utiliser un D6 pour le jet de défense si je suis à découvert et que j'ai couru ?
- R :** Non, La sauvegarde avec un D6 ne concerne que les tirs de réactions de l'adversaire lorsqu'une de mes unités est interceptée alors qu'elle effectue un mouvement de course.
- Q :** Une unité dans un transport peut-elle recevoir un ordre de la carte qui est assignée au transport ?
- R :** Seuls les transports "dédiés" (ceux qui figurent sur l'ODB d'un groupe) peuvent "partager" les ordres d'une carte avec les unités qui se trouvent à l'intérieur. Si le transport provient du soutien divisionnaire, la carte n'est jouée que sur le véhicule.
- Q :** Une unité Clouée peut-elle déclencher un tir d'opportunité ?
- R :** Les unités Clouées ne peuvent pas effectuer de tir d'opportunité. Leurs actions sont limitées au "ralliement" ou au "repli".
- Q :** Dans les scénarios tous les chefs peuvent-ils tenir les objectifs ?
- R :** Non, pour pouvoir tenir un objectif, un quart de table ou tout autre chose il faut que l'unité du chef ne soit pas clouée, ni paniquée.
- Q :** Si j'ai plusieurs unités dans une habitation, comment se jeter au sol ?
- R :** Lorsque l'on tire sur une habitation qui contient plusieurs unités, celles-ci doivent toutes se jeter au sol pour que votre adversaire subissent les 2 dégradations.
- Q :** A mon tour de jeu, lorsque je décide de ne pas résoudre la carte d'activation jouée pour récupérer dans la défausse (p.21) une carte d'activation jouée précédemment, dois-je montrer à mon adversaire la carte défaussée à partir de ma main ? dois-je montrer à mon adversaire la carte récupérée ? Mon adversaire peut-il consulter ma défausse ?
- R :** Lorsque vous décidez de défausser une carte de votre main pour récupérer une carte de la défausse, ni la carte défaussée ni la carte récupérée ne doivent être montrées à votre adversaire. De la même manière votre défausse n'est pas consultable par votre adversaire. Seule la dernière carte d'activation jouée est face visible au-dessus de votre défausse.