

# FAQ FOR VICTORY

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

Dwight D. Eisenhower

## P.16

Pour chacune des cartes bonus “munitions !” remplacer chaque paragraphe “Effet de jeu” par :

- Permet d'ajouter 2D6 à la réserve de dés pour un tir (sauf tir antichar) **ou un assaut.**
- Permet d'ajouter 1D12 à la réserve de dés pour un tir (sauf tir antichar) **ou un assaut.**

## 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.28

Changez les deux paragraphes par :

- Équipe composée d'une ou deux figurines : si l'équipe que vous cherchez à repérer **n'a pas de marqueur feu** est constituée de moins de 3 figurines, cette pénalité s'applique.
- Reco : si l'unité que vous cherchez à repérer est une unité ayant la règle spéciale “Reco” et **n'a pas de marqueur feu**, appliquez cette pénalité (à noter qu'elle n'est pas cumulable avec la pénalité pour une équipe composée d'une ou deux figurines. (i.e. une unité de Reco d'une unique figurine imposera une pénalité de 1 colonne, et non 2).

## 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.35

Le modificateur d'une unité “clouée” passe de ▼2 à ▼4.

## P.36

Sur le tir d'opportunité sur une unité faisant feu rajouter après la première ligne : La cible de ce tir ne peut pas se jeter au sol.

## P.38

- Nouvel encadré :

### Précision sur les lignes de vue et les lignes de mire :

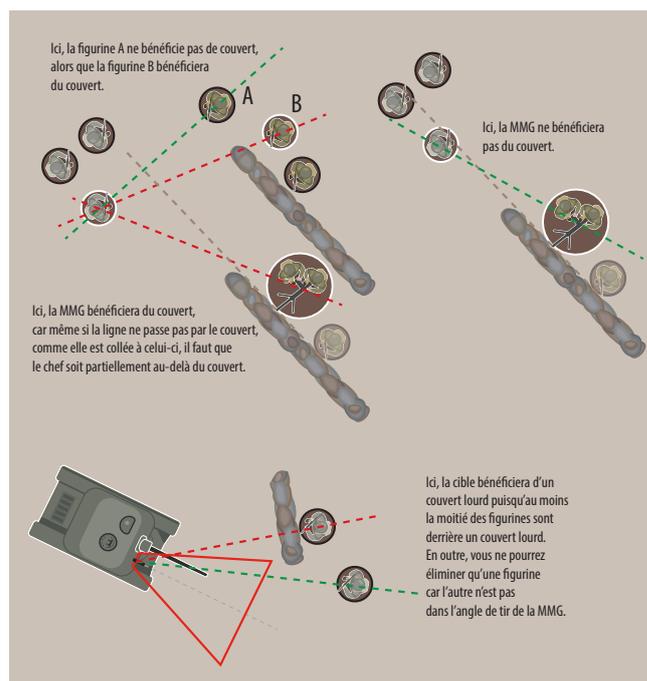
Pour qu'elles soient valables, il suffit de tracer une ligne partant du centre du socle du chef jusqu'à n'importe quel point du socle de la cible.

### Couvert ou non ?

Pour qu'une figurine bénéficie d'un couvert, il faut tracer une ligne depuis le centre du socle du chef qui tire jusqu'au centre du socle de la cible. Si cette ligne traverse un ou plusieurs éléments de couvert, alors ce(s) couvert(s) s'applique(nt). En cas de litige, le couvert est accordé.

**Attention :** lorsque la figurine cible est accolée au couvert, il faut que le chef d'équipe tireur soit en partie au-delà de la ligne du couvert pour l'annuler.

La règle est la même pour les véhicules avec la contrainte supplémentaire que cette ligne ne doit pas sortir de la zone de tir.



## P.44

- Les puissances de feu et les facteurs de combat rapproché des “Pistolets-mitrailleurs” et des “Fusils d'assaut” passent de 2D6 à 1D8.

## 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 retraiter, 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 :

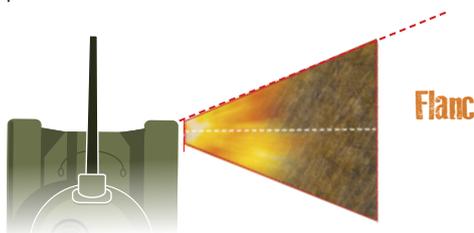
- Lors d'un tir sur un véhicule léger, les unités ayant la règle "Pénétration" résolvent celui-ci comme un tir antichar p. 32 quand bien même leur facteur de pénétration est E.
- Cette règle spéciale est à rajouter aux armes suivantes : Autocanon (ATC), Canon antichar (A/C Ultra-léger) et Obusier léger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

- Elles bénéficient toujours d'une amélioration à leur jet de défense.

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.

Dans la règle RECO, remplacez la dernière phrase par : Par ailleurs, toutes les unités dotées du trait "Reco" sont considérées comme bénéficiant d'un couvert léger (cumulable avec tout autre cause de couvert). Ce bénéfice n'est pas applicable pour les véhicules disposant du trait Reco et qui se trouvent en terrain découvert.

## P.63

Dans la règle SERVANTS, ajoutez : Les figurines de servants sont considérées comme visibles dès que leur chef (c'est-à-dire l'arme collective) est visible. Elles ne sont pas prises en compte pour déterminer les couverts.

## 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.69

Dans OBJECTIFS, rajoutez :

Il ne peut y avoir qu'une seule figurine au contact d'un objectif, par conséquent vous ne pouvez pas prendre un objectif dès lors qu'une figurine adverse est au contact de celui-ci.

Les véhicules, les canons ne peuvent pas être placés ou s'arrêter sur un objectif.

## 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.
- Dans toutes les listes le nombre de PM ou FA qui peuvent remplacer des FSL pour 1 figurine passe de 4 à 2.

## 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).
- Les commandos ont la règle reco.

## P.110+

• Dans tous les scénarios vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 véhicules gratuits. Ceux-ci comptent dans la limitation du scénario. Ils rapportent toujours 1 point de victoire à l'adversaire lorsqu'ils sont détruits.

## 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

• Le tableau de terrain est mis à jour. 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 "Piqué" 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 piqué, les stress excédentaires dus à celui-ci sont ignorés. Ce n'est que lors du prochain événement stressant d'une unité piquée 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.

**Q :** Puis-je effectuer un tir d'opportunité sur : une unité qui fuit, une unité qui se désengage après un assaut ou une unité qui se redéploie ?

**R :** La réponse est non pour une unité qui fuit puisqu'un tir de réaction ne peut être effectué que par le joueur inactif. Non pour une unité qui se désengage. La réponse est oui pour une unité qui se redéploie.

**Q :** Puis-je tirer avec une capacité anti-char de F sur un véhicule avec une armure de 2.

**R :** Oui si le tir est sur le côté ou l'arrière, car le blindage du véhicule baisse de 1 et devient donc 1.

**Q :** La règle "Support" américaine me donne une 🌟 de plus si je fais une réussite, est-ce exact ?

**R :** La règle "Support" américaine fonctionne de manière plus spécifique que vous ne le pensiez. Après avoir choisi votre scénario et composé votre liste normalement, vous lancez un D12. En cas de réussite, vous gagnez une 🌟 supplémentaire, mais son utilisation est limitée. Celle-ci ne peut servir qu'à acheter un nouveau véhicule, ajouter une option, ou remplacer un véhicule par un modèle plus onéreux. Il est important de noter que cette 🌟 ne peut pas être utilisée pour d'autres achats ou modifications de votre liste.

**Q :** Pouvez-vous clarifier comment jouer une carte d'activation et exécuter ses actions ?

**R :** 1. On commence par un duel de cartes afin de déterminer l'initiative du premier joueur.

2. Le premier joueur attribue sa carte :

- à une unité ;
- à un groupe (si les deux chefs d'équipe sont à une distance de L ou moins l'un de l'autre) ;
- ou bien directement au leader.

3. Si la carte est attribuée à **une unité** :

- l'unité reçoit l'un des ordres présents sur la carte, que l'on résout ;
- puis, elle reçoit un deuxième ordre [si possible ou si souhaitez], que l'on résout également.

Les ordres éventuellement restants de la carte sont perdus.

4. Si la carte est attribuée à **un groupe** :

- le joueur donne un ordre à une des unités du groupe et le résout ;
- puis, il donne un deuxième ordre à une autre unité du groupe ou à la même, et ainsi de suite.

Dans cette situation, il n'y a aucune contrainte de distance entre les chefs d'équipe des unités du groupe après la résolution des actions, ni d'ordre particulier pour leur activation.

5. Si la carte est attribuée **au leader** :

- celui-ci distribue ses ordres de la même manière aux unités, la seule contrainte est qu'au moment de la distribution d'un ordre, le leader et chef de l'unité commandée doivent se situer à portée L l'un de l'autre. Sauf si l'unité commandée à déjà reçu un ordre du leader avec cette carte.

Le leader peut utiliser son action gratuite à n'importe quel moment (voir page 22).

6. Une fois que le premier joueur déclare avoir terminé son tour (à n'importe quel moment, même sans avoir joué d'action s'il le souhaite), c'est ensuite au second joueur de résoudre ses actions de la même façon.