

F.A.Q.

GÉNÉRAL



Les bonus de relance sont-ils permanents ou à usage unique ?

Les bonus de relance restent actifs jusqu'à ce qu'ils soient replacés sur le tableau de score suite à une modification du score.

En mode campagne, à la fin d'un scénario, quelles cartes de résistants sont conservées pour le suivant ?

Seules les cartes Résistance avec une seule icône (résistants anonymes) sont conservées d'un scénario à l'autre. Les cartes Résistance avec plusieurs icônes (grandes figures historiques de la résistance) sont défaussées sauf si elles se trouvent dans les cartes d'un joueur, parmi les 3 qu'il a choisi de conserver.

Pouvez-vous choisir librement ces résistants parmi ceux du scénario joué, ou devez-vous les choisir parmi ceux que vous auriez recrutés ?

Non, seules les cartes de résistance recrutées c.a.d. Présentes dans la pioche personnelle d'un joueur peuvent être conservées. Pas celle de la réserve (ceux du plateau résistant). Par exemple : si un joueur ne possède aucune carte de résistance dans son deck, il n'en conserve aucune.

Ces 3 résistants vont-ils dans la pioche du plateau résistance ou dans la pioche des objets d'un joueur ?

Ces cartes vont dans le paquet d'objets (la pioche personnelle d'un joueur) pour la prochaine partie.



Est-il obligatoire ou facultatif de prendre le jeton de relance ?

Ce choix est facultatif. Chaque joueur de la Résistance dispose de 3 emplacements pour les jetons bonus. Le jeton de relance peut entraîner la perte définitive d'une compétence. En mode multijoueur, ce jeton de relance peut être attribué au joueur de votre choix.



Un résultat « Héroïsme » obtenu avec les dés de la Gestapo ou de la Milice annule-t-il tous les résultats des autres dés ?

Non, un résultat « Héroïsme » n'annule qu'un seul résultat Gestapo ou Milice. Exemple : avec 2 résultats "Arrestation" de la Gestapo et 1 résultat « Héroïsme », la Gestapo fait 1 arrestation car le résultat « Héroïsme » n'annule qu'un seul résultat "Arrestation" sur les deux.

SCÉNARIO 2

La deuxième carte Mission, celle du bas, est-elle censée contenir des informations publiques, ou doit-elle rester cachée jusqu'à ce que la mission du dessus soit terminée ?

Non, elle n'est pas connue et ne sera révélée qu'au retrait de la mission du dessus. Pour des raisons pratiques, pendant l'installation, vous pouvez d'abord placer les 5 cartes du dessous face cachée, puis placer les 5 autres cartes face visible sur elles.

La piste U-Boat joue-t-elle un rôle en mode Scénario seul ?

Non, elle n'est utile qu'en mode Campagne.

Avec la piste U-Boat en mode campagne, quelles cartes peuvent être conservées pour plus tard ?

La piste U-Boat indique le nombre total de cartes à 1 icône de compétence qui peuvent être conservées. Seulement des cartes avec 1 icône de compétence parmi celles de la réserve (plateau résistant) et dans les mains des joueurs. Si le nombre total de ces cartes dépasse le niveau indiqué par le U-Boat, les joueurs doivent convenir ensemble quelles seront les cartes qui resteront dans les mains des joueurs ou seront ajoutées au prochain à la pioche du prochain scénario.

Les cartes à 2+ niveaux de compétence ne sont pas concernées par le U-Boat.

Si utilisation des modules Espionnes et/ou Lysander, voir plus bas section « modules ».



La position du U-boat oblige à ne conserver que 5 cartes pour le scénario suivant. Les figures de la résistance (avec plusieurs icônes de compétence) ne peuvent être conservées si elles se trouvent sur la rivière.

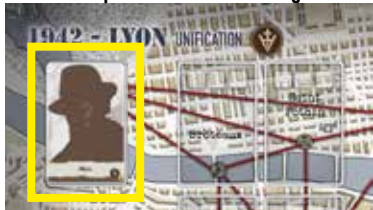
SCÉNARIO 3

Les instructions d'installation indiquent de placer 5 cartes visibles sur le plateau de résistants, pas 6. Pourquoi ?

C'est une erreur d'impression, vous devez mettre 6 cartes.

Max doit-il commencer dans le bord supérieur de l'espace organigramme du plateau, et le «D» dans l'image d'installation est-il mal placé ou trompeur ?

Max a un espace dédié sur le côté gauche du plateau.



Dans le scénario 3, l'action d'évasion standard ne s'applique-t-elle qu'aux résistants capturés toujours sur le plateau, et non à ceux qui ont déjà été envoyés en prison ?

Dans ce scénario, l'action d'évasion standard ne s'applique qu'aux combattants de résistance placés sur le plateau. Le joueur effectuant l'action choisit la carte à reprendre dans sa main.

Si le combattant de résistance libéré a un marqueur de cible rouge, il est définitivement défaussé par le joueur.

(Cette règle reflète la dureté de l'organisation ; un résistant ayant flanché pourrait être libéré afin qu'il ne parle pas plus, mais néanmoins éliminé ensuite par la résistance pour sa trahison et éviter qu'il ne soit de nouveau capturé.)

Si un résistant a avoué lors d'un interrogatoire précédent, et a donc déjà un marqueur de cible rouge, mais lance plus tard un résultat «Héroïsme» lors d'un autre interrogatoire, ce combattant revient-il toujours à la main du joueur ?

Un résultat «Héroïsme» annule un résultat «Aveu» et suit les mêmes règles que «Raid» et «V-mann». Mais ATTENTION : On retire la carte résistant du plateau, mais on défausse définitivement cette carte car c'est un mouchard sous contrainte. Ce résistant s'échappe mais est néanmoins éliminé par la résistance. (Cela correspond à la réalité historique)

Lors d'un interrogatoire à 3 dés : 2 aveux et 1 héroïsme.

La face héroïsme annule 1 aveu, mais se pose la question de savoir si elle suffit à elle seule à faire échapper le résistant.

C'est un cas particulier et très rare. J'aurai tendance à dire que la face héroïsme le permet ! Si on interprète strictement la règle, il s'échappe. Dans cet exemple, la face « Héroïsme » permet de retirer 1 seul aveu sur les 2 et de faire échapper le résistant. Mais il a livré quelqu'un à la Gestapo. Conclusion, il fait 1 «aveu» (un autre résistant sera arrêté), un cible rouge est placée (ça peut compter pour un objectif médaille), puis sa carte est retirée du plateau et définitivement défaussée.

SCÉNARIO 4

A quelles régions correspondent ces deux pistes de soutien/sympathie ?

La piste du haut du plateau correspond à zone Nord/Lebensraum, et la piste du bas du plateau correspond à zone sud/italienne.



SCÉNARIO 5

Je vois des instructions de fin de scénario en vue de la prochaine partie.

Y a-t-il des scénarios après le scénario 5 ?

Officiellement non, mais on ne sait jamais...il y a encore des choses à raconter.

Extension Alpine

GLIÈRES et déplacement de l'occupant vers le col de Pertuis, ça divulgue l'objectif secret ?

Effectivement cela peut donner un fort indice pour les résistants mais cela peut aussi servir de bluff..

Quid de la Progression sur le plateau VERCORS, et des zones A, B, et C mentionnées par les médailles et règles ?

L'idée de ce scénario était autant que faire se peut de correspondre à la réalité historique. L'occupant a été extrêmement violent durant cet assaut historique, la résistance tenant tête du fait de la spécificité géologique du plateau du Vercors. Le plateau est tombé suite à l'arrivée de planeurs allemand au cœur du Vercors. La représentation de zone concentrique A, B, C (à reporter sur le plateau) représente l'effet de siège du plateau du Vercors.

A est la zone périphérique, B l'intermédiaire et C la centrale.

Pour revenir au jeu, un marqueur de progression placé dans la zone A, B ou C pourra placer un marqueur cible (avec une exaction) sur n'importe quel emplacement de cette même zone (même un village lointain).

Concernant le groupe Schäfer, il s'agit d'une division aéroportée et ne peut intervenir (en planeur) que lorsque le jeton se trouve en bout de course, en C (zone centrale).



Symbole du parachute du plateau VERCORS sous les deuxièmes cartes mission?

Là encore, c'est pour correspondre à la réalité historique racontée dans le journal. Le soulèvement du plateau du Vercors a été initié suite à l'annonce d'un éventuel parachutage de troupes aéroportées américaines afin de créer une tête de pont. Malheureusement les américains ne sont pas venus et les résistants sont morts les armes à la main.

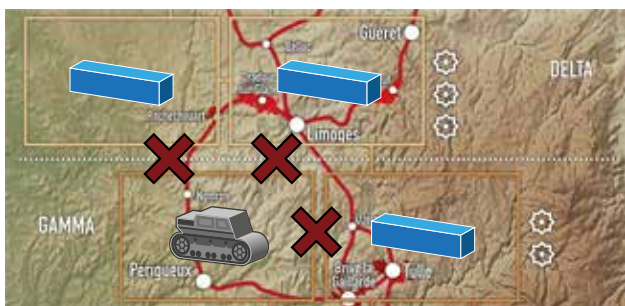
En terme de jeu, cela signifie que si deux symboles parachutes apparaissent suite à la résolution des missions, on imagine que les troupes américaines sont parachutées. C'est cosmétique et symbolique mais sans effet de jeu...



Extension D-Day

Comment bloquer le blindé dans l'extension D-DAY pour avoir une médaille ?

Cela suit les mêmes règles que sur le scénario 5. Si l'ensemble des cartes mission sont bloquées (devant et sur les côtés) et qu'à l'arrière il n'y a plus de cartes mission visible, la colonne de blindé est bloquée. Tant que cette situation n'est pas atteinte, l'occupant peut toujours retirer des barricades (avec 3 Wehrmacht jouées pour la Bretagne ou l'ensemble des exactions réalisées pour Das Reich).



MODULES ESPIONNES et LYSANDER

Utilisation de la carte Abwehr ?

La carte ABWEHR peut être jouée par l'occupant EN DEHORS de son tour, c.a.d. pendant le tour d'un résistants qui vient de jouer une planification. En solo, c'est légèrement différent (cf plus bas)

À la fin du scénario 2, Est-ce que les résistants des modules ESPIONNES et LYSANDER, qui offrent 1 compétence au choix parmi plusieurs, sont concernés par la règle du U-Boat ?

Non. Ce sont des résistants illustres historiques (plusieurs icônes imprimées), au contraire des anonymes (une seule icône imprimée). Ils ne sont pas en soi concernés par la règle du U-Boat (maximum de résistants 1-compétence à conserver). Cependant n'oubliez pas, ces historiques ne passent d'un scénario à l'autre que s'ils sont conservés parmi les 3 des pioches personnelles des joueurs. (Cf. général)

NB : toutes cartes placées sur le QG de la France libre ne sont pas concernées non plus par le U-Boat, ni les arrestations. C'est un moyen supplémentaire de conserver un résistants (même anonyme).

SOLO / COOPÉRATIF : gérer l'Automa

Préambule

Grâce à ses règles simples, Libération convient à un public familial. Nous tenons particulièrement à créer un mode solo simple et fluide afin qu'il soit accessible au plus grand nombre. C'est pourquoi le niveau de difficulté a été fixé à un niveau assez bas. Cependant, il existe de nombreuses façons de rendre ce mode de jeu plus corsé. Certains d'entre vous nous ont d'ailleurs fait d'excellentes suggestions.

Le niveau de difficulté dépend principalement de l'efficacité relative des cartes RAID.

Nous avons conçu une courbe de difficulté où l'efficacité des cartes RAID augmente progressivement. Dans le premier scénario, il y a 6 lieux, soit une chance sur six que le raid réussisse ; dans le 2ème scénario, 1 chance sur 5 ; dans le 3ème scénario, 1 chance sur 3, et dans ce scénario, le risque est le plus élevé, avec en outre l'enjeu de la traque de Jean Moulin. Le nombre de lieux remonte ensuite à 4 dans le scénario 4, et 8 avec le scénario 5. Il est clair que dans ce scénario de la libération de Paris, les raids ne sont plus vraiment la stratégie privilégiée, il y a d'autres enjeux.

Pour répondre aux attentes des joueurs solo chevronnés, je suggère deux niveaux de difficulté que j'ai personnellement testés :

1. Tirez 2 cartes de lieu au lieu d'une si un raid est révélé.
2. Ignorez la carte de localisation avec un raid ; considérez-le comme réussi et lancez les dés immédiatement. (Coopératif : Vise le prochain joueur résistant à prendre son tour). Ce mode vous donnera des sueurs froides !

Lorsqu'un bonus de mission me permet de regarder et de retirer une carte de la main de l'occupant :

Dois-je retirer une carte de la pioche Solo, de la pioche des lieux, de l'une ou l'autre, ou seulement parmi les cartes qui n'ont pas encore été jouées ?

En mode multijoueur, cela fait référence à la main du joueur occupant ; en solo pour correspondre à cet effet, vous devez choisir une carte parmi les cartes à venir (Lieux ou Automa).

Quelle est la règle pour les jetons de relance de l'Automa en mode solo ?

L'Automa doit-il utiliser les jetons de relance, et si oui, comment doit-il décider quand les utiliser ?

Le potentiel des relances doit être utilisé de la manière la plus avantageuse pour l'occupant.

La carte de médaille de l'Automa devrait-elle rester cachée, ou devrait-elle être une information visible dès le début ?

La carte Médaille est visible et détermine la fin du jeu pour l'Automa.

La règle pour porter des cartes U-Boat du scénario 2 est-elle peut-être trop généreuse ou trop extrême pour jouer en solo ?

Je suis d'accord. Je compte sur vous pour nous faire part de vos commentaires. Peut-être qu'une échelle différente aurait dû être utilisée pour le mode solo . . .

Comment la carte Oberführer doit-elle être utilisée en mode solo ?

J'admets humblement que je n'ai jamais utilisé cette carte en solo. Je suggère donc de créer 2 sets (1 lieu + 1 carte solo pour chaque) lorsque cette carte est révélée. Donc 2 actions.

Avec le module Lysander, comment la carte solo Storch doit-elle être utilisée en solo ?

Vous devez tirer 3 cartes lieu supplémentaires et les appliquer à la carte Solo.

Avec le module Espionnes, comment la carte solo Abwehr doit-elle être utilisée en solo ?

La carte ABWEHR (solo/automa) empêche la possibilité du résistant de réaliser un sabotage, une évasion ou une déception immédiatement après la révélation de cette carte. Mais ces planifications redeviendront possibles une fois que l'Automa aura joué à nouveau.

Dans le VERCORS : Utilisation de la carte Marius Meyere en Solo comme une carte déception ?

J'avoue ne pas avoir pensé à l'utilisation de Marius en solo mais ta proposition peut être applicable. Ce personnage a été ajouté durant la campagne, donc peu testé, puisque nous avons le petit-fils de Marius parmi nos contributeurs.