

The logo for 'D-Day Dice Légendes' is presented in a stylized, industrial font. The words 'D-DAY' and 'DICE' are in a large, bold, yellow font with a distressed, metallic texture, set against a dark green, rectangular background that resembles a metal plate. A small red die with a white star is positioned between the two 'D's. Below this, the word 'LÉGENDES' is written in a similar yellow, distressed font, enclosed within a dark green, rounded rectangular frame that also looks like a metal plate. The entire logo is set against a light brown, textured background that resembles aged parchment or a wooden surface.

D-DAY DICE LÉGENDES

par

Emmanuel Aquin

CRÉDITS

Concepteur : Emmanuel Aquin

Illustration de couverture et du matériel : Dominik Kasprzycki

Conception graphique : Dominik Kasprzycki et Emmanuel Aquin

Symbole de soldat : Tom Mouat

Équipe d'édition : Mark Rapson et James Hébert

Testeurs : Craig Andrews, Colin Bissett, Steve Hatherley,
James Hébert, Michael Little, Lutz Pietschker, Michael Reste

Traduction : Noël Haubry

Relecture : Carletta Major, Laurent Closier et Arnaud Moyon

Graphisme et Maquettage : Angelica Caradec

© 2018 Word Forge Ltd. © 2019 Nuts! Publishing.

Word Forge Games, the Word Forge Games logo, the RWB system and the RWB logos are trademarks of Word Forge Ltd.

www.nutspublishing.com

VUE D'ENSEMBLE

Bienvenue dans *Légendes* !

Cette petite extension de *D-Day Dice* vous permet de jouer des Unités Légendaires sorties tout droit des livres d'histoire. Si vous possédez déjà *D-Day Dice : Histoires de Guerre*, ajoutez simplement ces dix Unités à votre tableau de service. Sinon, voici les règles pour utiliser les Unités Légendaires sur n'importe quel Champ de Bataille lors de vos parties.

MATÉRIEL

10 Unités Légendaires (exemples ci-dessous).

UNITÉS LÉGENDAIRES

Les Unités Légendaires vous lancent dans la bataille en tant qu'unité historique qui a combattu lors du débarquement de Normandie. Chaque Unité est composée de six cartes :

- 2 cartes de Spécialistes Légendaires
- 3 cartes d'Objets Légendaires
- 1 Table BBR Légendaire (chaque table BBR est unique pour son unité)

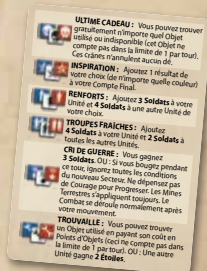


2 cartes de Spécialistes Légendaires



10 Unités Légendaires

3 cartes d'Objets Légendaires



1 table BBR Légendaire

Cette illustration montre où placer la table BBR Légendaire sur n'importe quelle Aide de Jeu alliée (fournies dans le jeu de base, l'extension Histoires de Guerre, et l'extension Route vers l'Enfer).



DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur choisit sa propre Unité Légendaire ou bien tire au hasard une carte Unité Légendaire. Notez que si un joueur choisit d'utiliser une Unité Légendaire, tous les autres joueurs doivent faire de même. Remettez les Unités Légendaires inutilisées dans la boîte.

Table BBR Légendaire

Posez-la sur l'aide de jeu du pays choisi de sorte qu'elle recouvre la table de bonus BBR d'origine, comme indiqué dans l'illustration ci-dessus. Ce sera votre table de bonus BBR pour la partie.

Objets Légendaires

Mettez-les dans votre main, pas dans la réserve. Seul vous pouvez les trouver.

Spécialistes Légendaires

Chaque joueur peut choisir individuellement l'option de départ qu'il préfère :

Option 1

Ajoutez les deux
Spécialistes Légendaires
à votre main de
Spécialistes Réguliers.

Option 2

Ignorez les ressources de départ indiquées sur le Champ de Bataille. À la place, commencez la partie avec votre Spécialiste de Départ (avec l'icône de départ ►) dans votre Unité. Ajoutez l'autre Spécialiste Légendaire à votre main de Spécialistes Réguliers.

COMMENT JOUER

Jouez normalement, en payant le coût pour trouver les Spécialistes Légendaires et les Objets Légendaires sur le champ de bataille, comme d'habitude. Si un effet du Champ de Bataille ou d'une carte nécessite la perte – ou la présence – d'un type de Spécialiste particulier, par exemple le Génie, alors tout Spécialiste Légendaire avec le mot « Génie » dans son nom (comme le Génie Royal) peut remplir la condition. Ceci s'applique également aux objets.

RÈGLES OPTIONNELLES DES UNITÉS LÉGENDAIRES

RÉCUPÉREZ VOS OUAILLES

Les Unités ne peuvent pas commencer avec leurs Spécialistes de Départ. Chaque Unité doit rallier ses deux Spécialistes Légendaires au cours de la partie pour gagner ; sinon la partie est perdue. Vous pouvez corser le défi en forçant chaque Unité à devoir aussi trouver ses Objets Légendaires.

UNITÉS MIXTES (GROUPE)

Au lieu d'avoir des Unités Légendaires prédéterminées, jouez avec des Unités improvisées dans le feu de l'action. En préparatif, chaque joueur choisit une Unité Légendaire mais ne prend que sa Table BBR Légendaire. Ensuite, mélangez toutes les autres cartes et créez trois piles : une avec les Spécialistes de Départ, une avec les Spécialistes Légendaires restants, et une avec les Objets Légendaires. Chacun leur tour, les joueurs tirent une carte de chaque pile jusqu'à avoir deux Spécialistes Légendaires (dont un Spécialiste de Départ) et 3 Objets Légendaires.

UNITÉS MIXTES (SOLITAIRE)

Suivez les règles des Unités Mixtes (Groupe) et ajoutez une ou deux Unités Légendaires au mélange, pour rendre les choses plus intéressantes. Tirez vos Spécialistes et vos Objets comme indiqué, et jouez comme d'habitude.

SPÉCIALISTES ÉSSEULÉS

Chaque joueur choisit une Table BBR Légendaire pour la partie. Ensuite, tirez un joueur au hasard : tous les Spécialistes et Objets Légendaires correspondant à l'Unité Légendaire de ce joueur sont placés dans la réserve. Ces cartes sont maintenant disponibles pour tous les joueurs pendant le déroulement du jeu. Les Spécialistes Légendaires sont considérés comme des Spécialistes Gradés lorsque cette règle optionnelle est utilisée.

MÉDAILLE OU SPÉCIALITE (GROUPE)

Chaque joueur choisit une Table BBR Légendaire pour la partie. Les Spécialistes et Objets correspondants de tous les joueurs sont placés dans une pile à côté de la pioche de Médailles. Lorsque vous gagnez une Médaille, vous avez le choix : tirer une Médaille OU prendre un Spécialiste Légendaire et un Objet Légendaire de votre choix dans la pile. Ces cartes sont ralliées/trouvées gratuitement et ne comptent pas dans la limite d'une par tour. Elles peuvent provenir de deux Unités différentes.

MÉDAILLE OU SPÉCIALISTE (SOLITAIRE)

Suivez les règles de Médaille ou Spécialiste (Groupe), mais ajoutez les Spécialistes et Objets d'une seconde Unité Légendaire aux vôtres, pour rendre le tout plus excitant.

SEULEMENT LES JOUETS, S'IL VOUS PLAÎT !

Ajoutez tout ou une partie des Objets Légendaires à la liste des Objets Réguliers. Équilibrez le nombre total d'Objets disponibles : pour chaque Objet Légendaire ajouté, retirez un Objet Régulier avec un coût correspondant.

POINTS DE VICTOIRE LÉGENDAIRES

Si vous utilisez la règle optionnelle des Points de Victoire du livre de règles de D-Day Dice, p. 16, prenez en compte ces éléments supplémentaires :

- Utiliser une Unité Légendaire : **-20 PV**
- Utiliser un Spécialiste de Départ : **-10 PV**