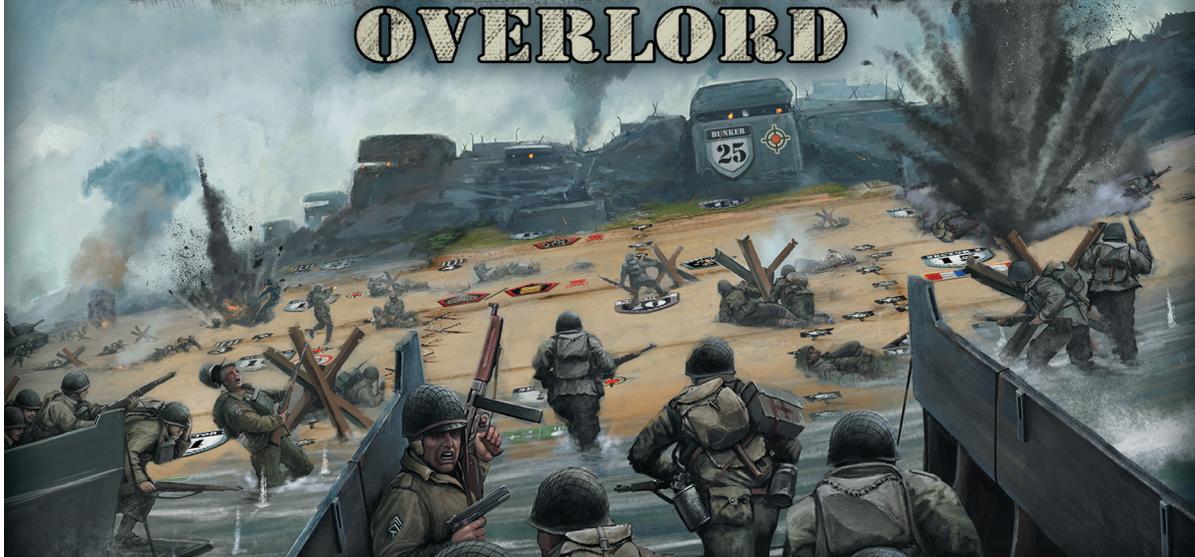


# D DAY DICE OVERLORD



## LIVRET DE CAMPAGNE



## 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 :** Ethan Bowman, Alex Boyer, Aidan Crofts, Ethan Denette, Caleb Denette, Shaun H. Kelly, Gavin LaForest, Michael Little, Caiden Parker, Chris Parker, Nicholas O'Dell, Jacob Tullo, Brady Vallieres, Austin Wysocki, Chandler Worthington

**Traduction :** Noël Haubry

**Relecture :** Florent Coupeau, Laurent Closier et Arnaud Moyon

**Graphisme et Maquettage :** Angelica Caradec

### Le Monde de D-Day Dice

#### Jeu de Base

*D-Day Dice 2<sup>e</sup> Édition*

#### Extensions

*D-Day Dice : Histoires de Guerre*

*D-Day Dice : Route vers l'Enfer*

*D-Day Dice : Atlantikwall*

*D-Day Dice : Légendes*

*D-Day Dice : Overlord*

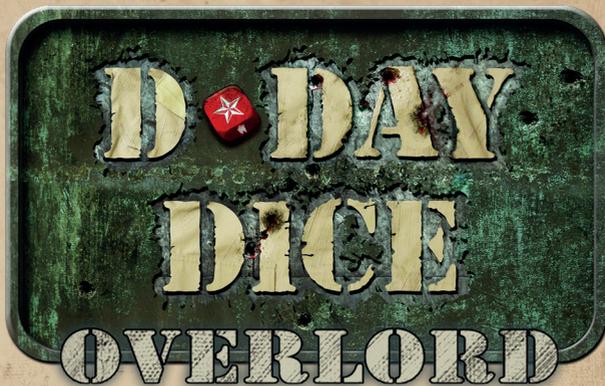
*D-Day Dice : Butin de Guerre*

*D-Day Dice : Gott Mit Uns (pour Atlantikwall)*

© 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](http://www.nutspublishing.com)



**D DAY  
DICE  
OVERLORD**

**LIVRET DE  
CAMPAGNE**

par

**Emmanuel Aquin**



## INTRODUCTION

Les règles de campagne transforment *D-Day Dice* en jeu compétitif capable de gérer le jeu simultané jusqu'à 3 équipes de 4 joueurs en utilisant un plus grand Champ de Bataille.

L'importante augmentation du nombre de joueurs met les équipes en compétition amicale pour atteindre leurs objectifs principaux et secondaires, agissant ensemble pour surmonter les obstacles, tout en restant rivales. En fin de compte, l'équipe avec le score le plus élevé l'emporte.

Ces règles de campagne incluent également des versions en solitaire pour que les joueurs esseulés puissent profiter du jeu à une échelle plus épique. Cherchez le symbole « Army of One » :



Ce livret comporte 3 campagnes complètes.

### LES CARTES NEUTRES



Les cartes Neutres incluent les Médailles, Spécialistes Gradés, Spécialistes Uniques, Objets Standard, Objets Spéciaux et Véhicules n'appartenant à aucun pays en particulier. Il y en a un ensemble dans le jeu de base et vous en trouverez un autre dans *D-Day Dice : Overlord*.

### APPRENDRE LE JARGON

**Équipes** Les joueurs se répartissent en Équipes de 1 à 4 joueurs, aussi équitablement que possible. Chaque Équipe commencera et terminera généralement les Raids dans la Colonne choisie (tout en se déplaçant dans des Colonnes adjacentes pendant son trajet jusqu'au Bunker).

**Champ de Bataille** Les campagnes sont jouées sur un groupe de plateaux de jeu disposés en lignes (les lignes verticales sont appelées des Colonnes, les lignes horizontales sont appelées des Raids). Ceci compose le Champ de Bataille. Les Champs de Batailles ont plusieurs configurations possibles : 2 Raids x 2 Colonnes, 3 Raids x 3 Colonnes, etc.

**Raid** Une campagne est jouée un Raid à la fois (un Raid est l'équivalent d'une ligne de plateaux de jeu composant le Champ de Bataille). Chaque Raid a ses propres règles et objectifs. Lorsque toutes les Équipes ont terminé un Raid, le décompte est effectué et la partie est réinitialisée pour le prochain Raid.

## PRENDRE LE SERVICE

1. Choisissez une Campagne et préparez le Champ de Bataille selon la configuration des plateaux de jeu.



**Jeu en Solitaire :** Préparez le Champ de Bataille comme pour le jeu en Équipe, puis tournez quelques pages jusqu'à le symbole « Army of One » pour les scénarios solo.

2. Chaque joueur a besoin du même matériel que pour une partie normale :
  - ✓ Un ensemble de Spécialistes Réguliers
  - ✓ Un ensemble de Spécialistes Auxiliaires
  - ✓ Un Marqueur d'Unité
  - ✓ Un jeu de dés BBR
  - ✓ Une Aide de Jeu
  - ✓ Une Fiche de Ressources
3. Divisez votre groupe en Équipes, aussi équitablement que possible, de 1 à 4 joueurs par Équipe, et assignez 1 Équipe par Colonne sur le Champ de Bataille. Il est possible d'être flexible pour le mélange joueur/équipe : 3 joueurs peuvent être répartis en 2 Équipes non égales si vous le désirez, ou si vous n'avez pas suffisamment de plateaux de jeu pour faire 3 Colonnes.

### POUR 1-4 JOUEURS AVEC 1 JEU DE CARTES NEUTRES

Joueurs	Équipes	Joueurs par Équipe	Largeur du Champ de Bataille
1	1	1 joueur solo	Au choix du joueur
2	2	1 joueur chacune	2 Colonnes
3	3	1 joueur chacune	3 Colonnes
4	2	2 joueurs chacune	2 Colonnes

### POUR 5-8 JOUEURS AVEC 2 JEUX DE CARTES NEUTRES

Joueurs	Équipes	Joueurs par Équipe	Largeur du Champ de Bataille
5	2	2-3 joueurs chacune	2 Colonnes
6	2 ou 3	3 joueurs chacune	2 Colonnes
7	2 ou 3	3-4 joueurs chacune	2 Colonnes
8	2 ou 3	4 joueurs chacune	2 Colonnes

### POUR 6-12 JOUEURS AVEC 3 JEUX DE CARTES NEUTRES

Joueurs	Équipes	Joueurs par Équipe	Largeur du Champ de Bataille
6	3	2 joueurs chacune	3 Colonnes
7	3	2-3 joueurs chacune	3 Colonnes
8	3	2-3 joueurs chacune	3 Colonnes
9	3	3 joueurs chacune	3 Colonnes
10-12	3	3-4 joueurs chacune	3 Colonnes

#### 4. Chaque Équipe doit avoir ce qui suit :

- **Objets Spéciaux** Le Plateau sur lequel commence chaque Équipe détermine ses Objets Spéciaux. Si vous n'avez pas suffisamment d'exemplaires d'une carte, remplacez n'importe quel Objet Spécial manquant par un autre ayant un coût égal ou inférieur – avec l'accord de tous les joueurs. Les remplacements peuvent être des Objets Légendaires d'une Unité Légendaire inutilisée.
- **1 Jeu de cartes Neutres** pour servir de réserve partagée par les Équipes. (Pour 1-4 joueurs, 1 jeu neutre sert à tous les joueurs/équipes.)

*Pour déterminer quels sont les Objets Standard et Spéciaux disponibles, utilisez le nombre de joueurs devant accéder à la réserve comme guide. Voir aussi en page 4 des règles de **D-Day Dice**, pour la composition de la réserve en fonction du nombre de joueurs.*

*Exemples : (1) **Partie à 5 joueurs avec 2 Équipes** Il y aura 2 réserves séparées, car seule l'Équipe à 3 joueurs sera capable d'utiliser les Objets avec le symbole  (2) **Partie à 7 joueurs** (2 ou 3 Équipes selon le nombre de jeux de cartes Neutres utilisés) : Avec 2 réserves, TOUS les Objets Spéciaux sont disponibles dans les deux réserves, car toutes les Équipes peuvent tirer dans les deux réserves ; avec 3 réserves, vous n'aurez que les Objets Spéciaux de votre Colonne dans votre propre réserve. (Ces exemples montrent comment les Objets Spéciaux sont déterminés par les plateaux de jeu et comment le nombre de Colonnes affecte *quels* Objets Spéciaux.)*

- **Spécialistes Uniques** Chaque Équipe peut avoir un seul Spécialiste Unique à la fois.
- **Unités Légendaires** Toutes les Équipes doivent jouer avec, ou bien aucune. Lorsque vous jouez avec les Unités Légendaires, les joueurs ne peuvent pas commencer avec leurs Spécialistes de Départ gratuits (mais ils pourront être ralliés ultérieurement).

### PLAN D'ATTAQUE DE LA CAMPAGNE

Une Campagne est comme une course, où chaque étape est un Raid avec ses propres règles et objectifs. Après chaque Raid, les Équipes gagnent des Points de Performance (PP). L'Équipe avec le plus de PP à la fin de l'action remporte à la fois la campagne et le cœur de sa nation.

Une Campagne se joue comme une partie classique de *D-Day Dice* : lancez les dés, récupérez des ressources, bougez puis résolvez le combat. Chaque Unité joue en *coopération* avec ses Unités coéquipières, mais en *compétition* avec les autres Équipes.

- N'importe quel bonus BBR ou carte qui affecte « une autre Unité » peut cibler une Unité de n'importe quelle Équipe.

*Exemple : Vous jouez la Médaille Actes Insignes de Bravoure et ajoutez 2 résultats de votre choix à votre Compte Final, plus 1 résultat de votre choix à une autre Unité.*

*Conseil : Donnez un bon résultat à une Unité amie dans votre Équipe ; donnez un mauvais résultat (comme un Crâne) à une Unité rivale d'une autre Équipe.*

- N'importe quel bonus BBR ou carte qui affecte « toutes les Unités » ne cible que les Unités de votre Équipe (sauf mention contraire).

*Exemple :* Vous jouez la Médaille *Bronze Star*. Toutes les Unités de votre Équipe peuvent rester un tour supplémentaire dans leur Secteur. Les Unités des autres Équipes ne sont pas affectées.

- Toutes les références aux « nombres de joueurs/Unités » devraient être lues comme le « nombre de joueurs/Unités dans cette Équipe ». Par exemple, si le Champ de Bataille Point d'Appui Sole est en jeu, le nombre de TdM du Bunker dépend du nombre d'Unités dans la Colonne de l'Équipe, et non du nombre total d'Unités de toutes les Colonnes.

Lorsqu'une Unité a conquis le Bunker de son Équipe, elle place ses Spécialistes survivants à côté du Bunker, selon les règles de Victoire p. 13 des règles de base, afin d'aider ses coéquipiers.

Lorsque toutes les Unités de toutes les Équipes ont terminé de conquérir leurs Bunkers, comptez les Points de Performance (PP) pour le Raid (voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret). Si une Équipe subit plus de pénalités que de bonus, elle ne peut pas gagner moins de 0 PP.

### **Préparation du prochain Raid (tous les joueurs)**

- **Médailles et Véhicules** Ils sont remélangés dans leurs pioches respectives.
- **Objets** Ils retournent tous dans la réserve.
- **Spécialistes** En fonction de la Campagne, certains Spécialistes peuvent être conservés par les Unités. Le descriptif de Campagne vous informera de ce cas précis, pour chaque Raid. Les Spécialistes restants retournent soit dans la réserve (Uniques et Gradés), soit dans la main du joueur (Réguliers, Auxiliaires et Légendaires).
- **Secteur de Départ** Toutes les Unités remettent à 0 leurs compteurs sur leur Fiche de Ressources et ajoutent les ressources indiquées dans leur Secteur de Départ.
- **Ressources de Départ** Les Unités gagnent les ressources indiquées dans leur Secteur de Départ.

### **BLITZKRIEG (POUR UNE PARTIE RAPIDE)**

Pour une partie rapide, les Campagnes peuvent être jouées en un seul Raid (jouer une seule ligne de plateaux de jeu). Ceci transforme aussi *D-Day Dice* en jeu compétitif.

Choisissez le Raid que vous voulez. Vérifiez les règles qui affectent cette Campagne et les plateaux de jeu de ce Raid. Si les règles d'un Raid vous indiquent de conserver un Spécialiste du Raid précédent (que vous n'avez pas joué), vous gagnez à la place 3 Étoiles par Spécialiste.

À la fin du Raid, calculez normalement le score de Performance. Comme vous n'avez joué qu'un seul Raid, les chances d'égalité sont plus élevées. Pour réduire cette probabilité, allouez 1 PP supplémentaires à l'Unité avec le plus d'Étoiles sur sa Fiche de Ressources à la fin de la partie.

## ORDRES GÉNÉRAUX (RÈGLES POUR TOUS LES RAIDS)

Chaque Raid dispose de ses propres règles. Les règles qui suivent s'appliquent à *toutes* les Campagnes.

### CONTINUEZ !

Si votre Unité est éliminée, elle peut revenir sur le Champ de Bataille. Voici comment :

- **Marqueur d'Unité :** Vous devez « Retraiter » (l'opposé de Progresser) au moins une fois, jusqu'à deux Secteurs de distance, en ignorant toutes les conditions du Secteur de destination. Cela signifie reculer votre Marqueur d'Unité à travers la dernière ligne de Progression que vous avez traversée, tout en restant sur le même Champ de Bataille. *Voir l'exemple ci-dessous.*
- **Spécialistes :** Vous les perdez tous sauf un, que vous choisissez. Vos autres Spécialistes sont à nouveau disponibles : Réguliers, Auxiliaires et Légendaires retournent dans votre main ; Uniques et Gradés retournent dans la réserve. Les Spécialistes perdus précédemment pendant la partie redeviennent également disponibles.
- **Conservez :** tous vos Objets, Points d'Objets, Étoiles, Courage, Médailles inutilisées et autres types de cartes (Véhicules, Militaires, Badges, Missions Spéciales, etc.).
- **Réinitialisation des Secteurs :** Vous pouvez à nouveau visiter tous les Secteurs que vous avez déjà visités.
- **Gain de Ressources :** Votre Unité gagne un nombre de Soldats égal au double de la DEF de votre nouveau Secteur, plus un total d'Étoiles et de Courage égal au numéro du Secteur, répartis comme vous le voulez. *Voir la note sur la DEF page suivante\**

*Exemple de Continuez ! :* Si votre Unité est éliminée en attaquant le Secteur du Bunker à Omaha Beach, vous pouvez revenir au Secteur 9 (adjacent au Bunker), au Secteur 7 ou au Secteur 8 (à 2 Secteurs de distance).

**Continuez :** Une Unité est éliminée dans le Bunker...



elle **doit** "retraiter" d'1 Secteur

...et **peut** "retraiter" jusqu'à 2 Secteurs (au choix du joueur).

Supposons que vous choisissiez le Secteur 8 ; avec sa DEF de 10, vous recevrez 20 Soldats plus 5 Courage et 3 Étoiles (le numéro du Secteur est réparti de n'importe quelle façon entre ces deux ressources). Vous n'êtes pas obligé d'avoir un Éclaireur pour retourner dans ce Secteur (Continuez ! ignore les conditions de Secteur), donc vous choisissez de garder votre Capitaine pour vous aider à obtenir plus de BBR. Vous avez maintenant besoin de rallier un Toubib pour entrer dans le Secteur 9 et monter une nouvelle attaque contre le Bunker.

\*Si votre nouveau Secteur a plusieurs valeurs de DEF, prenez en compte la plus élevée pour déterminer votre gain de Soldats. Si c'est un Secteur à « Combat Unique », vous gagnez un nombre de Soldats égal à sa DEF complète une seule fois (pas deux fois). Si le Secteur a une DEF réduite à cause d'un effet de jeu (comme une Torpille Bangalore ou un Bazooka), utilisez la valeur actuelle du Secteur. Si ce Secteur offre un avantage lorsqu'il est visité pour la première fois (comme une Médaille ou un Spécialiste gratuit, par exemple), vous n'en bénéficiez pas. Une Équipe éliminée reçoit une pénalité de score (*Tableau d'Honneur, p. 32*).

### DISPERSION !

Vous pouvez vous déplacer latéralement entre les Colonnes – ceci compte comme une Progression dans le Secteur voisin, et le coût en Courage est le même que si vous aviez Progressé dans ce Secteur (imprimé sous la ligne horizontale du Secteur de destination). Il ne peut jamais être inférieur à 1 Courage. Tous les effets de jeu qui réduisent ou annulent le coût de la Progression (comme le **Cri de Guerre**) s'appliquent. Les Véhicules peuvent suivre les Unités lorsqu'elles changent de Colonne (appliquez les règles normales de mouvement des Véhicules).

### CRI DE GUERRE D'APPEL À L'AIDE

Toutes les Unités (y compris les Légendaires) ont une option supplémentaire « OU » pour leur **BBR Cri de Guerre** :



**OU** : Mettez votre Unité en sécurité – elle a terminé le Raid en cours mais ne peut pas gagner de PP pour la conquête du Bunker. Elle perdra 5 PP plus toutes les autres pénalités appropriées. (Cette option aide un joueur affaibli, ou plusieurs Équipes qui ont atteint une impasse, avec la possibilité de passer la fin du Raid et de continuer.)

### POST-SCRIPTUM À UN ORDRE



Tous les Postes de Commandement, désignés par un drapeau vert, ne sont activés qu'à la fin du tour (au lieu de l'arrivée dans le Secteur). Une Unité doit survivre au combat dans le Secteur avant de pouvoir activer son Poste de Commandement.

### MULLIPIONS



En début de partie, chaque joueur reçoit 3 Pions Mulligan (fournis dans *D-Day Dice : Overlord*). Un pion Mulligan peut être défaussé pour permettre à une Unité de relancer tous les dés de son **premier jet**. À la fin d'un Raid, la (les) Équipe(s) avec le plus de pions Mulligan encore en leur possession gagne(nt) 2 Points de Performance bonus (*Tableau d'Honneur, p. 40*). Vous ne pouvez pas utiliser cette règle en même temps que la règle optionnelle Soldat Mulligan de la p. 15 des règles de base.

### MÉDAILLES SECRÈTES



Les Médailles sont gardées secrètes des autres Équipes, tandis que les autres cartes (Spécialistes, Objets, Militaires, etc.) restent à la vue de tous. Une Médaille n'est révélée que lorsqu'elle est jouée.

## ÉGALITÉS

Comme pour la résolution des égalités dans les règles de base, p. 13, s'il y a une égalité entre deux Unités rivales qui tentent la même action (trouver un Objet, rallier un Spécialiste, récupérer une Médaille sur Un Plateau de Jeu, récupérer un pion, etc.), alors l'Unité avec le moins de Soldats est prioritaire. Si l'égalité persiste, rompez-la dans cet ordre : Équipe avec le score de PP le plus bas, le moins de Courage, le moins d'Étoiles, puis jet de dé pour déterminer qui est prioritaire.

## CRÂNE ACTIF

C'est un  de votre Compte Final qui annule activement un autre dé pendant la PHASE 2. En d'autres termes, c'est un résultat Crâne qui n'a pas été ignoré par des effets de jeu (comme le Tireur d'Élite, par exemple) et qui ne fait pas partie d'un BBR ou d'une Suite.

## NOTES SUR LES CHAMPS DE BATAILLE

**Gold Beach (Colonne Charlie)** Seul le Bunker 1 du côté droit compte. Le Secteur 11 (DEF 16 + 1 TdM) contient un Bunker abandonné dans lequel est impossible d'entrer. Placez un pion rouge « X » du jeu de base dessus pour vous en rappeler. Si vous utilisez le plateau de **Gold Beach** fourni dans *D-Day Dice : Overlord*, vous pouvez ignorer cette Note sur le Champ de Bataille, car le Bunker de gauche a été retiré.



À gauche : **Gold Beach** de *D-Day Dice*. Si vous utilisez ce plateau lors d'une Campagne, placez un pion X rouge dessus pour vous en rappeler.



À droite : **Gold Beach** de *D-Day Dice : Overlord*.

**La Batterie de Mont Fleury (Colonne Charlie)** : Les règles de construction de pont temporaire sont différentes pour ce Raid. Pour construire le pont, une Unité n'a besoin de remplir QU'UNE de ces conditions lorsqu'elle occupe le Secteur 9, 10 ou 11 :

- Obtenir un **BBR Inspiration** ou **Trouaille** et y renoncer.
- Sacrifier le Génie.
- Utiliser l'Échelle de Corde.

## CROIX DE VICTORIA (ÉQUIPES AVEC UNE SEULE UNITÉ)

Lorsque vous jouez en Équipe d'une seule Unité (y compris pour une partie en solo), si vous tirez la Médaille Croix de Victoria, vous pouvez l'ignorer et tirer une autre carte. Remettez la Croix de Victoria dans la Pioche et mélangez-la.

# CAMPAGNE A : LE JOUR LE PLUS LONG

*Au petit matin du jour J, les forces alliées lancent l'invasion de la Normandie.  
Puisse Dieu avoir pitié des pauvres salauds qui défendent les plages...*

En fonction du nombre de joueurs/Équipes de la p. 3, choisissez votre configuration de Champ de Bataille préférée parmi les descriptions ci-dessous, puis disposez les plateaux de jeu comme indiqué dans la table de Champ de Bataille (voir ci-dessous). Les symboles de grilles dans la table donnent une aide visuelle rapide de la configuration, à côté d'exemples à plus grande échelle.

**Table de Champ de Bataille, Campagne A (illustrée ci-dessous et page suivante)**

RAID 3	<i>Achtung Panzer!</i> 	<i>Le Château de Vaumicel</i> 	<i>La Batterie de la Marefontaine</i> 
RAID 2	<i>WN-68</i> 	<i>Le Vallon de Vierville</i> 	<i>La Batterie de Mont Fleury</i> 
RAID 1	<i>Dog Red</i> 	<i>Omaha Beach</i> 	<i>Gold Beach (note : p. 8)</i> 
▲ Colonne Able		▲ Colonne Baker	▲ Colonne Charlie

## RÈGLES D'ENGAGEMENT



ABLE

BAKER

CHARLIE

-  La **Configuration Complète** (ci-contre) utilise les 9 plateaux indiqués dans la table.
-  La **Configuration Moyenne** (page suivante, en haut à gauche) utilise 6 plateaux de la Configuration Complète, avec la colonne centrale et celle de droite (Baker et Charlie).
-  La **petite Configuration** (page suivante, en haut à droite), utilise 4 plateaux de la Configuration Complète, avec seulement les lignes supérieures des colonnes Baker et Charlie.

Configuration Moyenne



BAKER CHARLIE

Petite Configuration



BAKER CHARLIE

### PARTAGEONS LA DOULEUR

Cette règle s'applique à tous les Raids de cette Campagne. Pour chaque Crâne actif obtenu par une Unité dans son Compte Final (y compris les pions Crâne), celle-ci a la possibilité de donner un pion Crâne de la couleur correspondante à une autre Unité (de n'importe quelle Équipe). Les Crânes non-colorés ne sont pas affectés. Une Unité qui reçoit un pion Crâne doit ajouter un Crâne de la couleur correspondante à son prochain Compte Final. Si ce Crâne est ignoré, le pion est défaussé. Si le Crâne n'est pas ignoré, il peut être donné à une autre Unité. Une Unité ne peut pas ajouter plus de 6 pions Crâne par tour à son Compte Final ; tout excès est reporté au tour suivant.

**Exception :** Les Unités dans des Secteurs d'escalade (comme le Secteur 8 de Dog Red) ignorent la règle « Partageons la douleur ». Toutefois, d'autres Unités peuvent leur donner des Crânes pour les aider à escalader.

# RAID A-1 : TÊTE DE PONT

À l'aube, les équipes alliées font accoster leurs navires sur les plages, en espérant prendre pied en Normandie. Mais le Mur de l'Atlantique est bien défendu, et les troupes occupant les bunkers savent que la retraite n'est pas une option...

## OBJECTIFS

- Trouver un Lance-Flammes dans une Colonne adjacente.
- Conquérir le Bunker dans votre Colonne.

## RÈGLES SPÉCIALES

### CHAIR À CANON

Chaque Unité commence la partie avec 6 Soldats et 2 Courage supplémentaires.

### DÉFENSEURS FANATIQUES

Pour entrer dans un Bunker pour la première fois, au moins l'une des Unités présentes doit utiliser un Lance-Flammes—cependant, ce Lance-Flammes ne peut pas être trouvé normalement ! Chaque Équipe doit trouver son propre Lance-Flammes dans la Colonne adjacente, à sa gauche (à sa droite pour l'Équipe Able), dans le Secteur le plus éloigné de la 3<sup>e</sup> ligne.

Ci-dessous : Là où chaque Équipe doit trouver son Lance-Flammes.



Les Équipes doivent désigner une Unité pour le trouver. Si l'Unité désignée échoue à trouver le Lance-Flammes pour son Équipe (en n'ayant pas suffisamment de Points d'Objets, ou s'il n'est plus disponible), elle trouvera un *Lance-Flammes vide* à la place (pour un coût de 0 Points d'Objets ; utilisez un pion Crâne gris pour vous en rappeler). Le Lance-Flammes vide vous permet d'entrer dans le Bunker, mais avec l'effet inverse d'*ajouter* 10 à la DEF du Bunker.

Lorsqu'une Unité porteuse du Lance-Flammes est entrée dans le Bunker, les autres Unités peuvent y entrer normalement.

Les Équipes ne peuvent trouver que leur propre Lance-Flammes.

Dans les parties avec une seule réserve, si plus d'une Unité désignée essaie de trouver le Lance-Flammes **au cours du même tour**, elles le trouvent toutes (utilisez des pions verts pour l'indiquer, à la place des cartes Objets manquantes).

Le Spécialiste Légendaire Servant de Lance-Flammes (29<sup>e</sup> Division d'infanterie américaine) ne peut trouver le Lance-Flammes gratuitement que lorsqu'il occupe le bon Secteur.

### NETTOYAGE DE PLAGE

La dernière Unité à conquérir le Bunker rapporte un bonus de 3 PP à son Équipe. Ce bonus peut être gagné par plusieurs Équipes (si leurs Unités respectives sont synchronisées), mais aucune Équipe ne peut gagner ce bonus plus d'une fois.

## RAID A-2 : PERCÉE



*Maintenant que l'assaut amphibie a réussi, votre Équipe doit aider à sécuriser les plages en laissant une puissante force d'occupation dans les bunkers conquis. Vous recevez de nouveaux ordres pour poursuivre à l'intérieur des terres tout en libérant des officiers aéroportés coincés en territoire ennemi. Gardez vos yeux ouverts pour débusquer les estafettes allemandes et leurs précieux ordres...*

### OBJECTIFS

- Conquérir le Bunker dans votre Colonne.
- Les objectifs secondaires incluent le ralliement de Spécialistes gratuits et la capture des estafettes allemandes.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### RATIONS DE COMBAT

Chaque Unité conserve 1 de ses Spécialistes Réguliers, Auxiliaires ou Légendaires du Raid précédent et commence ce Raid avec 5 Soldats et 3 Courage supplémentaires. Le Spécialiste peut être remplacé par 3 Étoiles.

#### OFFICIERS COINCÉS (PARTIES MULTI-RÉSERVES)

Le Lieutenant, le Colonel et le Capitaine ne peuvent pas être ralliés normalement, même avec des effets de jeu qui permettent le ralliement de Spécialistes indisponibles. Au début du Raid, placez un pion vert dans chaque Secteur comme indiqué.



**ABLE**



**BAKER**



**CHARLIE**

La première Unité à atteindre un pion vert dans une Colonne *autre que la sienne* récupère le pion (et le défausse ensuite) et rallie gratuitement soit le Lieutenant, soit le Colonel, soit le Capitaine, sur une base premier arrivé, premier servi. Une Équipe peut récupérer plus d'un pion de cette façon.

Dans une partie de 2 à 4 joueurs avec une seule réserve, utilisez la version à une réserve de cette règle (ci-dessous).

### **OFFICIERS COINCÉS (PARTIES À 1 RÉSERVE)**

Au début du Raid, l'Équipe Able rallie le Colonel, l'Équipe Baker rallie le Capitaine, et l'Équipe Charlie le Lieutenant, tous gratuitement.

Placez un pion numéroté dans chaque Secteur 9 (1 dans la Colonne Able, 2 dans la Colonne Baker, 3 dans la Colonne Charlie). Lorsqu'une Unité atteint l'un de ces pions, elle « récupère » (rallie gratuitement) le Spécialiste correspondant, qui quitte alors l'Unité dans laquelle il se trouvait pour rejoindre celle qui vient de le récupérer (ensuite, défaussez le pion) :

**#1:** Lieutenant    **#2:** Colonel    **#3:** Capitaine

Ces Spécialistes ne peuvent pas être ralliés autrement, même avec des effets de jeu qui permettent le ralliement de Spécialistes indisponibles. Si une Unité perd l'un de ces trois Spécialistes avant que le pion correspondant ait été récupéré, ce Spécialiste peut toujours être rallié gratuitement si une autre Unité récupère son pion. *Exemple* : Si l'Équipe Charlie perd le Lieutenant dans le Secteur 3, elle ne sera pas capable de le rallier à nouveau en arrivant dans le Secteur 9 de la Colonne Able. Toutefois, les Équipes Able et Baker auront toujours accès au Lieutenant si elles atteignent le Secteur 9 Able.

#### **Notes pour les situations particulières**

- Pour les Équipes à un joueur, lorsque le Lieutenant solo est récupéré dans le Secteur 9 Able, défaussez tous les dés se trouvant précédemment sur la carte et lancez 6 nouveaux dés.
- Pour les parties à deux Colonnes, Baker commence avec le Capitaine, Charlie avec le Colonel. Le Lieutenant est disponible normalement.
- Il est possible de prendre le marqueur de votre propre Colonne. À moins que vous ne l'ayez perdu, récupérer le pion du Spécialiste avec lequel vous avez commencé ne vous rapporte rien.
- Vous ne pouvez pas sacrifier volontairement un Spécialiste.

## COUREZ ESTAFETTES, COUREZ !

Les estafettes allemandes traversent le Champ de Bataille entre les Bunkers avec des ordres secrets dans les sacs de leurs motos. Interceptez-les pour obtenir de précieuses informations sur les troupes ennemies !

Placez un pion rouge dans les Secteurs suivants (indiqués ci-dessous par un losange rouge) pour représenter les estafettes : Secteur 15 Able, Secteur 16 Baker, Secteur 16 Charlie.



Lorsqu'une Équipe atteint l'un de ces Secteurs, elle capture son pion (récupérez-le). Le premier pion capturé vaut 3 PP, le second 2 PP et le troisième 1 PP. Une Équipe peut récupérer plusieurs pions. Si deux Équipes capturent en même temps une estafette, utilisez les règles d'égalités pour savoir qui l'a capturée en premier.

## RAID A-3 : FER DE LANCE

*Tandis que la journée se termine, on demande aux Équipes de préparer un périmètre pour se défendre face à une contre-attaque. Chaque Équipe reçoit un obusier à placer dans une position stratégique. Cependant, il y a un problème ! Le Corps du Quartier-Maître a fourni les mauvaises munitions...*

### OBJECTIFS

- Faire tirer l'obusier ! (Vous devez d'abord trouver les munitions dans une Colonne adjacente, puis occuper le Secteur 9). Voir les règles spéciales « Caisse de Munitions » et « Tir Synchronisé ».
- Conquérir le Bunker dans votre Colonne.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

La capacité du Spécialiste Légendaire Servant de Lance-Flammes (29<sup>e</sup> Division d'infanterie américaine) est remplacée par : « Sacrifiez-le pour trouver gratuitement la Torpille Bangalore, même si elle est utilisée. »

## DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

Chaque Unité conserve 2 de ses Spécialistes Réguliers, Auxiliaires ou Légendaires ralliés au Raid précédent et commence la partie avec 5 Soldats et 2 Courage supplémentaires.

## CAISSE DE MUNITIONS

Afin d'obtenir les bonnes munitions pour l'obusier, une Unité de chaque Équipe doit obtenir un **BBR Trouaille** et renoncer au bonus tout en occupant n'importe quel Secteur de la troisième rangée dans une *autre* Colonne.

## TIR SYNCHRONISÉ

Pour faire un barrage d'artillerie contre les défenseurs allemands, tous les Secteurs 9 doivent être **SIMULTANÉMENT** occupés par au moins une Unité au début de n'importe quelle PHASE 6. Au début du Raid, placez un pion vert dans le Secteur 9 de chaque Colonne pour vous en rappeler. Si le barrage n'est pas fait, ajoutez définitivement 15 à la DEF de chaque Bunker.

## LA COURSE AUX FLAMMES

Le Lance-Flammes ne peut pas être trouvé normalement au cours de ce Raid, même avec des effets de jeu qui permettent de trouver des Objets indisponibles. Placez un pion rouge dans les Secteurs suivants (indiqués ci-dessous par un losange rouge) : Secteur 12 Able, Secteur 12 Baker, Secteur 13 Charlie.



La première Unité à atteindre l'un de ces pions rouges trouve gratuitement le Lance-Flammes. Si plusieurs Unités atteignent en même temps un pion rouge, utilisez les règles d'égalités pour déterminer qui trouve le Lance-Flammes. Quel que soit le nombre de réserves utilisées, un seul Lance-Flammes peut être trouvé au cours de ce Raid.

Seulement après avoir été utilisé, le Lance-Flammes peut à nouveau être trouvé par des effets de jeu vous permettant de trouver des Objets utilisés (comme certains **BBR Trouaille**).

## LA SOCIÉTÉ DE L'ADMIRATION MUTUELLE

À chaque fois qu'une Unité rallie un Spécialiste Unique ou Gradé, elle choisit une Unité d'une Équipe rivale : cette Unité rivale gagne un nombre de Courage égal au coût du Spécialiste.

## MÉDAILLES RECOMMANDÉES POUR CETTE CAMPAGNE

Voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret pour plus de détails.

	ABLE	BAKER	CHARLIE
RAID A-1	Silver Star	Bronze Star	Croix de Victoria
RAID A-2	Légion du Mérite	Purple Heart	Ordre du Service Distingué
RAID A-3	Médaille d'Honneur	Médaille du Service Long	Croix du Souvenir



## CAMPAGNE SOLO A : LE JOUR LE PLUS LONG

*Au petit matin du jour J, les forces alliées lancent l'invasion de la Normandie.  
Puisse Dieu avoir pitié des pauvres salauds qui défendent les plages...*

### BRIEFING

La version solitaire du jour le plus long a plusieurs différences avec la campagne multi-joueurs, mais la préparation du Champ de Bataille reste inchangée (voir p. 9). Il est préférable de jouer avec la configuration complète, mais la campagne est compatible avec les autres configurations.



## RAID A-1S : TÊTE DE PONT

*À l'aube, les équipes alliées font accoster leurs navires sur les plages, en espérant prendre pied en Normandie. Mais le Mur de l'Atlantique est bien défendu, et les troupes occupant les bunkers savent que la retraite n'est pas une option...*

### OBJECTIFS

- Conquérir les 3 Bunkers aussi rapidement que possible en utilisant le Correspondant de Guerre.

## RÈGLES SPÉCIALES

### OBJETS SPÉCIAUX

En plus des Objets Standard disponibles pour vous, joueur solitaire, vous recevez 6 Objets Spéciaux au lieu de 1 :

- ✓ AMPHÉTAMINES
- ✓ BAZOOKA
- ✓ GILET PARE-BALLES
- ✓ BIBLE DE POCHE
- ✓ BOÎTE À OUTILS
- ✓ PINCE-COUPANTE

## CHAIR À CANON

Commencez en Colonne Baker avec 6 Soldats et 2 Courage supplémentaires.

### POINTS DE RALLIEMENT

Placez un Marqueur d'Unité (de couleurs différentes) dans les Secteurs suivants : Colonne Able, Secteur 6 et Colonne Charlie, Secteur 5. Ces Marqueurs d'Unité sont les Points de Ralliement du Raid. *Les Points de Ralliement sont expliqués ci-dessous.*

### PARTAGEONS LA DOULEUR (VERSION SOLO)

À chaque fois que vous obtenez un Crâne actif dans votre Compte Final, placez un pion Crâne de la couleur correspondante à côté du Point de Ralliement de votre choix. Ignorez cette règle lorsque vous vous trouvez dans un Secteur d'Escalade.

### LE TEMPS PASSE

Placez un pion Soldat gris dans le Secteur 1 de la Colonne Able. C'est le pion Temps. À chaque PHASE 5, déplacez le pion Temps dans le Secteur portant le numéro suivant (dans la même Colonne). Lorsqu'il atteint le Secteur 13, après 12 tours, le pion Temps entre dans le Bunker pendant la prochaine PHASE 5. Si vous faites la conquête du Bunker avant que le pion Temps atteigne le Bunker Able, vous gagnez 2 PP pour chaque Secteur entre le pion Temps et le Bunker. Par exemple, si vous faites la conquête du Bunker alors que le pion Temps est dans le Secteur 12 Able, vous gagnez 4 PP, car le pion Temps est à 2 Secteurs de distance de son objectif. Si vous entrez dans le Bunker en même temps que le pion Temps, vous ne gagnez aucun PP. Si le pion entre dans le Bunker avant vous, vous perdez 5 PP.

### UN DE MOINS...

Lorsque vous avez conquis le Bunker, lancez vos dés normalement pendant la prochaine PHASE 1. Puis, pendant la PHASE 5, sacrifiez le Correspondant de Guerre pour échanger votre place avec l'un des Points de Ralliement et défaussez ce Marqueur d'Unité. Si vous n'avez pas le Correspondant de Guerre, vous restez dans le Bunker jusqu'à avoir suffisamment d'Étoiles pour le rallier (jusqu'à 3 tours).

Prenez tous les pions Crâne à côté du Point de Ralliement choisi et ajoutez-les à votre prochain Compte Final. Vous ne pouvez pas ajouter plus de 6 pions Crâne par tour : les excès sont reportés au tour suivant.

**Note importante :** *Lorsqu'il est sacrifié (ou perdu), le Correspondant de Guerre doit retourner dans la réserve, pour être à nouveau rallié.*

### LE TEMPS PASSE À NOUVEAU

Lorsque vous avez échangé les places avec un Point de Ralliement, placez le pion Temps dans le Secteur 1 Baker. À nouveau, avancez-le d'un Secteur à chaque PHASE 5. Lorsque vous avez conquis votre second Bunker, vous gagnez 2 PP pour chaque Secteur entre le pion Temps et le Bunker Baker. Si le pion Temps entre dans le Bunker avant vous, vous perdez 5 PP.

Lorsque vous avez conquis votre second Bunker, sacrifiez le Correspondant de Guerre pour échanger votre place avec le dernier Point de Ralliement qui reste et placez le pion Temps dans la Colonne Baker, Secteur 1. Faites la conquête du troisième Bunker en utilisant les mêmes règles et bonus/pénalités de PP.



## RAID A-2S : PERCÉE

*Maintenant que l'assaut amphibie a réussi, votre Équipe doit aider à sécuriser les plages en laissant une puissante force d'occupation dans les bunkers conquis. Vous recevez de nouveaux ordres pour poursuivre à l'intérieur des terres tout en libérant des officiers aéroportés coincés en territoire ennemi. Gardez vos yeux ouverts pour débusquer les estafettes allemandes et leurs précieux ordres...*



### OBJECTIFS



- Conquérir 1 Bunker, n'importe lequel.

## RÈGLES SPÉCIALES

### RESTEZ ENTRE LES LIGNES !

La règle *Dispersion !* ne s'applique pas à ce Raid : vous ne pouvez pas bouger normalement d'un plateau de jeu à un autre. Progresser signifie également que vous changerez de Colonne. Voir « *Esquiver les balles* », ci-dessous.

### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

**WN-68** (Colonne Able) Pour ce Raid, le Lieutenant ne peut être trouvé que dans le Secteur 9 Able.

### OBJETS SPÉCIAUX

En plus des Objets Standard disponibles pour vous, joueur solitaire, vous recevez 6 Objets Spéciaux au lieu de 1 :

- ✓ AMPHÉTAMINES
- ✓ BAZOOKA
- ✓ GRENADE GAMMON
- ✓ GRAPPIN
- ✓ TÉLÉMÈTRE
- ✓ PINCE-COUPANTE

### ESQUIVER LES BALLEES

À chaque fois que vous Progressez, vous devez aussi bouger d'une Colonne complète vers la droite. Par exemple, votre Unité est dans le Secteur 5 Able, vous dépensez le Courage nécessaire pour Progresser dans le prochain Secteur (disons, Secteur 6 Able). Mais comme votre Unité « esquive les balles », elle se retrouve dans le Secteur 6 Baker. Si ce mouvement vous place dans un Secteur infranchissable (voir les *Obstacles de Rommel*, page suivante), alors vous ne pouvez pas bouger (voir « *Continuez !* » p. 6).

## Notes sur le Transport

- Le coût pour Progresser (Courage) est basé sur le *plateau de jeu de départ*, pas celui sur lequel vous arrivez (même si vous terminez dans un Secteur d'une autre ligne).
- Seules les Mines Terrestres et les Barrières du Secteur que vous quittez sont prises en compte, même si vous êtes transporté dans un autre Secteur qui n'en contient pas. Ceci inclut la tranchée de la Batterie de Mont Fleury : vous ne devez construire le pont temporaire que si vous Progressez depuis les Secteur 9, 10 et 11 de ce plateau de jeu. Si vous occupez le Secteur 6 Baker, vous pouvez Progresser dans le Secteur 12 Baker, ce qui vous transportera dans le Secteur 12 Charlie, sans avoir à construire le pont.
- Vous devez remplir toutes les conditions du Secteur dans lequel vous êtes transporté, à moins de pouvoir les ignorer via un **BBR Cri de Guerre** ou un autre effet de jeu.
- Être transporté déclenche tous les effets de la Progression, comme l'Officier de Débarquement.

## RATIONS DE COMBAT

Vous conservez 1 Spécialiste rallié au Raid précédent, et commencez la partie avec 3 Soldats et 3 Courage supplémentaires.

## OBSTACLES DE ROMMEL

Au début du Raid, pour chaque Colonne, lancez 1d6 + 5 : le résultat est le numéro du Secteur bloqué (placez un pion « X » dessus pour vous en rappeler). Ce Secteur est infranchissable en toute circonstance. Si le Secteur 9 Able est bloqué de cette façon, le Lieutenant ne peut pas être rallié.

## DÉPÊCHONS !

Lorsque vous commencez la partie, et lorsque vous arrivez dans un nouveau Secteur, placez toujours votre Marqueur d'Unité sur la face . Ceci vous donne un tour de moins par Secteur. Notez que cela signifie aussi que vous n'utiliserez jamais la première valeur des Secteurs à DEF multiple.

## LA PREMIÈRE EST LA BONNE

Vous devez conquérir 1 Bunker, n'importe lequel, pour finir le Raid.



## RAID A-3S : FER DE LANCE

*Tandis que la journée se termine, on demande aux Équipes de préparer un périmètre pour se défendre face à une contre-attaque. Chaque Équipe reçoit un obusier à placer dans une position stratégique. Cependant, il y a un problème ! Le Corps du Quartier-Maître a fourni les mauvaises munitions...*



### OBJECTIFS



- Visiter tous les Secteurs 10 pour déverrouiller le Bunker.
- Conquérir tous les Bunkers Finaux.
- Laisser tous les Résistants Prisonniers (Résistants français prisonniers) atteindre les lignes alliées.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

**Le Château de Vaumicel** (Colonne Baker) Pour ce Raid, vous êtes autorisé à visiter deux fois le Bunker Baker : une fois lorsque vous êtes en route pour le Bunker 3, et la seconde fois lorsque vous quittez le Bunker 3 pour quitter le plateau. Bouger du Bunker 3 vers le Bunker 2 est considéré comme une Progression et coûte 5 Courage.

**La Batterie de la Marefontaine** (Colonne Charlie) N'oubliez pas que les deux Bunkers doivent être conquis.

#### OBJETS SPÉCIAUX

En plus des Objets Standard disponibles pour vous, joueur solitaire, vous recevez 6 Objets Spéciaux au lieu de 1 :

- ✓ AMPHÉTAMINES ✓ BAZOOKA ✓ GRENADE GAMMON
- ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ BOÎTE À OUTILS ✓ PINCE COUPANTE

#### DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

Conservez jusqu'à 2 Spécialistes ralliés au Raid précédent et commencez la partie avec 5 Soldats, 2 Courage et 15 Points d'Objets supplémentaires.

#### PRÉPARER LES CANONS

Pour être capable d'entrer dans les Bunkers, vous devez visiter les Secteurs 10 des trois Colonnes et faire tirer les obusiers. Lorsque vous entrez dans un Secteur 10, placez-y un pion Crâne gris. Dès qu'il y a un pion dans tous les Secteurs 10, les obusiers tirent (aucune action spéciale n'est nécessaire) pendant la prochaine PHASE 3 et vous gagnez 3 Courage par pion Crâne sur le Champ de Bataille. Les Bunkers peuvent maintenant être attaqués. Si vous ne faites pas tirer les obusiers, il n'y a aucun moyen d'entrer dans les Bunkers et la partie est perdue. Retirez les pions une fois que les obusiers ont tiré.

## NE TIREZ PAS !

Placez un pion Soldat dans le Secteur avec le numéro le plus élevé (pas dans un Bunker) de chaque Colonne : Ce sont des Résistants Prisonniers qui se sont enfuis, venant juste d'échapper au peloton d'exécution. À chaque fois que vous obtenez un BBR, déplacez un Résistant de votre choix dans le Secteur immédiatement inférieur de sa Colonne (en sautant les Bunkers et en ignorant toutes les restrictions de mouvement). Ces Résistants doivent atteindre les lignes alliées ! Vous ne pouvez gagner la partie que lorsque tous les pions Résistants ont atteint le Secteur 1. Occuper le même Secteur qu'un Résistant est dangereux : DEF +2 dans tous les Secteurs contenant un pion Résistant.

## LE TOUT POUR LE TOUT

Vous devez conquérir tous les Bunkers Finaux.

### MÉDAILLES RECOMMANDÉES POUR CETTE CAMPAGNE

Voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret pour plus de détails.

RAID A-15	RAID A-25	RAID A-35
Bronze Star	Silver Star	Purple Heart

## CAMPAGNE B : LA NUIT LA PLUS LONGUE

*Pendant la nuit précédant l'invasion, les troupes aéroportées alliées ont été parachutées derrière les lignes ennemies pour capturer des positions clés et neutraliser les défenses allemandes. Comme les parachutistes aiment à dire, lorsqu'Hitler a construit son célèbre Mur de l'Atlantique, il a oublié d'y installer un toit !*

## BRIEFING

Cette Campagne est conçue pour être jouée en 3 Colonnes et un Champ de Bataille de 6 plateaux de jeu, composé des 6 Champs de Bataille aéroportés fournis dans *D-Day Dice : Histoires de Guerre*. Comme ces plateaux sont recto-verso, vous ne pourrez assembler le Champ de Bataille que pour un seul Raid à la fois.



Champ de Bataille Raid B-1

Si vous ne jouez qu'avec 2 Équipes, commencez le premier Raid de cette Campagne en Able et Charlie (pas en Baker).

Lorsque vous aurez terminé le Raid 1, suivez les étapes 1-3 pour préparer le prochain Raid (p. 5), retournez les plateaux, terminez les étapes de préparation du prochain Raid, et commencez le Raid 2.



Champ de Bataille Raid B-2

## RAID B-1 : RASSEMBLEZ VOTRE TROUPEAU

*Les défenses antiaériennes (AA) allemandes ont massacré les avions alliés. Les parachutistes ont donc été largués de façon très aléatoire au-dessus de la campagne normande, forçant les troupes aéroportées à improviser des assauts avec des ressources limitées...*

### OBJECTIFS

- Récupérer les Spécialistes perdus.
- Échanger les parachutistes perdus entre les Équipes.
- Conquérir le Bunker de votre Colonne.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

**Mission Detroit** (Colonne Charlie) Le Secteur 12 n'a pas de Poste de Commandement (mais il conserve sa DEF « Combat Unique »). Placez-y un pion « X » rouge pour vous en rappeler.

**Mission Boston** (Colonne Able) Le Poste de Commandement annule « Une poignée de guerriers » (qui affecte tous les plateaux de jeu du Raid) pour ce plateau uniquement. Les deux autres plateaux suivent toujours la règle.

## RETARDATAIRES

Chaque Unité commence avec 5 Soldats et 2 Étoiles supplémentaires. Utilisez les règles normales de Secteur de Départ aléatoire.

## OFFICIERS ÉGARÉS

Au début de ce Raid, chaque Unité tire au hasard 3 Spécialistes : 1 Régulier et 1 Auxiliaire de son propre pays, 1 Gradé de sa réserve. Ces Spécialistes sont des parachutistes accrochés aux arbres : placez-les dans une pioche à côté du Champ de Bataille, une pioche par Équipe. Ils sont indisponibles et doivent être libérés. Pour libérer les Officiers égarés et les rendre à nouveau disponibles, chaque Équipe doit tirer un nombre total de Médailles égal au double de son nombre d'Unités ; ainsi une Équipe de trois joueurs devra tirer au moins six Médailles parmi toutes les Unités.

Si une Équipe échoue à libérer ses Officiers Égarés, ces derniers restent indisponibles jusqu'à la fin de la Campagne.

## PARAS ÉGARÉS

**Équipes Multijoueurs** Au début du Raid 1, les Unités des Équipes multijoueurs reçoivent un pion numéroté correspondant à leur Équipe (« 1 » pour l'Équipe Able, « 2 » pour l'Équipe Baker, « 3 » pour l'Équipe Charlie).

**Équipes à 1 joueur** Au début du Raid, les Unités des Équipes à 1 joueur reçoivent un pion numéroté correspondant à leur Équipe (« 1 » pour l'Équipe Able, « 2 » pour l'Équipe Baker, « 3 » pour l'Équipe Charlie) pour chaque Équipe adverse. Par exemple, dans une partie à 3 Équipes, votre Unité recevra 2 pions avec votre numéro d'Équipe dessus.

Ces pions sont des parachutistes qui ont atterri au mauvais endroit, et comptent comme une ressource échangeable. Échanger les Paras Égarés est automatique et ne peut pas être refusé. Les Unités doivent donner ces Paras Égarés aux *Unités d'une autre Équipe* occupant le même Secteur. Une Unité ne peut pas échanger des Paras deux fois avec la même Unité. D'ici la fin du Raid, les Unités ne devraient plus avoir les mêmes pions Paras Égarés avec lesquels elles ont commencé. Pour chaque Para Égaré qu'une Équipe n'a pas réussi à échanger, elle perd 1 PP à la fin du Raid.

## RAID B-2 : ET L'AVEUGLE LES GUIDERA

*Tandis que vous vous regroupez après la conquête du bunker, à votre groupe est assigné un nouveau commandant, tout droit sorti de l'école ! Ce prodige frais-émoulu n'a jamais vu le combat, et vos soldats paieront le prix de son manque d'expérience...*



### OBJECTIFS

- Conquérir le Bunker de l'Opération Tonga.

## RÈGLES SPÉCIALES

### PARACHUTAGE DU RAVITAILLEMENT

Chaque Unité conserve jusqu'à 2 Spécialistes ralliés au Raid précédent et commence la partie avec un supplément de 8 Soldats et 10 Points d'Objets. L'Équipe Baker reçoit 5 Courage supplémentaires.

### DÉPART AU SOL

Toutes les Unités ignorent les règles de Secteur de Départ aléatoire de leur plateau de jeu pour ce Raid :

- L'Équipe Able commence dans le Secteur 1.
- L'Équipe Baker commence dans le Secteur 1 ou 3 (celui le plus proche du Bunker qu'elle a conquis pendant le Raid 1).
- Les Unités de l'Équipe Charlie ont le choix entre les Secteurs de Départ 2 ou 3.

### VESTE ET PILULES

La Veste de Commandement et les Amphétamines ne peuvent pas être trouvées normalement pendant ce Raid. La Veste de Commandement ne peut être trouvée gratuitement que dans le Secteur 14 de l'Opération Tonga et les Amphétamines gratuitement dans le Secteur 6 de la Batterie de Merville. Les cartes et les effets de jeu qui permettent à une Unité de trouver des objets indisponibles ne peuvent pas contourner ceci. Un seul de chacun de ces Objets peut être trouvé par partie, même si vous jouez avec des réserves multiples.

### BAPTÊME DU FEU

Chaque Unité commence avec le Spécialiste Officier Novice. Il doit à tout prix être conservé (il ne peut être défaussé pour aucune raison). Lorsqu'une Unité atteint le Secteur 9 ou plus, son Spécialiste Officier Novice en a appris assez pour devenir un atout de valeur : il peut être échangé gratuitement contre n'importe quel Spécialiste. Il ne peut pas être à nouveau rallié et il est remis dans la boîte : il est « devenu » le nouveau Spécialiste. Une Unité a la possibilité de conserver son Spécialiste Officier Novice au lieu de l'échanger. Si une Unité conquiert le Bunker avec son Spécialiste Officier Novice, elle gagne 2 PP.

### TONGA, TONGA, TONGA !

Toutes les Unités doivent conquérir le Bunker Baker (Opération Tonga). Aucun autre Bunker n'a besoin d'être conquis. Les Unités ne placent pas leurs Spécialistes à côté du Bunker une fois qu'elles l'ont conquis, afin d'aider les autres. C'est chacun pour soi !

Aussi, les Barrières en haut du Secteur 10 sont infranchissables. Les cartes ou effets de jeu qui vous permettent de traverser les Barrières (par la Pince Coupante ou le Bulldozer) sont inutiles ici.

### MINOPHOBIE

Les Unités de l'Équipe Baker ne peuvent en aucun cas passer sur des Mines Terrestres. Elles doivent les contourner. Pour entrer dans le Bunker, elles devront bouger dans une Colonne adjacente pour éviter les Mines Terrestres.

## MÉDAILLES RECOMMANDÉES POUR CETTE CAMPAGNE

Voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret pour plus de détails.

	ABLE	BAKER	CHARLIE
RAID B-1	Médaille de Guerre	Ordre du Service Distingué	Croix Militaire
RAID B-2	Médaille Militaire	Légion du Mérite	Médaille pour Actes Insignes de Bravoure



## CAMPAGNE SOLO B : LA NUIT LA PLUS LONGUE

*Pendant la nuit précédant l'invasion, les troupes aéroportées alliées ont été parachutées derrière les lignes ennemies pour capturer des positions clés et neutraliser les défenses allemandes. Comme les parachutistes aiment à dire, lorsqu'Hitler a construit son célèbre Mur de l'Atlantique, il a oublié d'installer un toit !*

### BRIEFING

Cette version solitaire de La Nuit la Plus Longue a de nombreuses différences avec la Campagne régulière, mais la préparation du Champ de Bataille reste inchangée (voir p. 21-22).



## RAID B-1S : RASSEMBLEZ VOTRE TROUPEAU

*Les défenses antiaériennes (AA) allemandes ont massacré les avions alliés. Les parachutistes ont donc été largués de façon très aléatoire au-dessus de la campagne normande, forçant les troupes aéroportées à improviser des assauts avec des ressources limitées...*



- Essayer de récupérer les Parachutistes, Officiers et Équipement Égarés.
- Conquérir un Bunker, n'importe lequel.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

**Mission Detroit** (Colonne Charlie) Les règles du Poste de Commandement dans le Secteur 12 sont supplantées par la Règle Spéciale « Équipement Égaré » qui suit.

### RETARDATAIRES

Commencez dans la Colonne Baker avec un supplément de 5 Soldats et 2 Étoiles. Utilisez les règles normales de Secteur de Départ aléatoire.

### ÉQUIPEMENT PERDU

Au début du Raid, tirez au hasard 6 Objets Standard de la réserve et placez-les dans une pioche à part à côté du Champ de Bataille : ces Objets ont été envoyés dans des malles qui se sont perdues pendant le parachutage et sont considérés indisponibles. Pour les rendre disponibles, vous devez activer le Poste de Commandement dans le Secteur 12 de la Mission Detroit (Colonne Charlie).

### OFFICIERS ÉGARÉS

Au début du Raid, tirez au hasard 4 Spécialistes : 1 Régulier, 1 Auxiliaire, 1 Gradé et 1 Unique. Ces Spécialistes sont des parachutistes accrochés aux arbres : placez-les dans une pioche à côté du Champ de Bataille. Ils sont indisponibles et doivent être libérés. Pour libérer les Officiers égarés et les rendre à nouveau disponibles, il faut atteindre le Secteur 10 de la Colonne Baker, où vous devez obtenir un **BBR Troupes Fraîches** et renoncer à son bonus. Si vous échouez à libérer vos Officiers Égarés, ils resteront indisponibles jusqu'à la fin de la Campagne.

### PARAS ÉGARÉS (VERSION SOLO)

Au début du Raid, prenez 3 pions numérotés du jeu de base, numérotés de 1 à 3. Ce sont les parachutistes qui ont atterri au mauvais endroit. Pour chaque Colonne, lancez  $1d6 + 5$  : ceci vous donnera le numéro du Secteur de la Colonne où vous devez placer les pions numérotés (pion n°1 en Colonne Able, n°2 en Colonne Baker et n°3 en Charlie). Lorsque vous entrez dans ces Secteurs, récupérez les pions numérotés. À la fin du Raid, pour chaque pion que vous n'avez pas récupéré : vous perdez 1 PP pour le pion n°1, 2 PP pour le pion n°2 et 3 PP pour le pion n°3.

### UNE INFRACTION ET C'EST FINI

Vous devez conquérir 1 Bunker de n'importe quelle Colonne.



## **RAID B-2S : ET L'AVEUGLE LES GUIDERA**

*Tandis que vous vous regroupez après la conquête du bunker, à votre groupe est assigné un nouveau commandant, tout droit sorti de l'école ! Ce prodige frais-émoulu n'a jamais vu le combat, et vos soldats paieront le prix de son manque d'expérience...*



### **OBJECTIFS**



- Avec « l'aide » du Spécialiste Officier Novice, vous devez conquérir 2 Bunkers (le dernier doit être celui de la Colonne Baker).

## **RÈGLES SPÉCIALES**

### **PARACHUTAGE DU RAVITAILLEMENT**

Conservez jusqu'à 2 Spécialistes ralliés au Raid précédent et commencez la partie avec un supplément de 7 Soldats et 10 Points d'Objets.

### **DÉPART AU SOL**

Ignorez les règles de Secteur de Départ aléatoire de leur plateau de jeu pour ce Raid. À la place, commencez dans le Secteur de Départ le plus proche du Bunker conquis au Raid 1.

### **BAPTÊME DU FEU**

Commencez avec le Spécialiste Officier Novice. Il doit à tout prix être conservé (il ne peut être défaussé pour aucune raison). Lorsque vous atteignez le Secteur 10 ou plus, le Spécialiste Officier Novice en a appris assez pour devenir un atout de valeur : il peut être échangé gratuitement contre n'importe quel Spécialiste. Il ne peut pas être rallié de nouveau.

### **GLISSADE VERS TONGA**

Vous devez conquérir 2 Bunkers, dans l'ordre : le premier devant être le Bunker Able ou Charlie, et le second le Bunker Baker.

### **MÉDAILLES RECOMMANDÉES POUR CETTE CAMPAGNE**

Voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret pour plus de détails.

#### **RAID B-1S**

Médaille de Guerre

#### **RAID B-2S**

Médaille pour Actes  
Insignes de Bravoure

## CAMPAGNE C : ASSAUT À L'AVEUGLE

L'ennemi combat bien plus durement que prévu, et les Alliés ont décidé de lancer une attaque de diversion pour diminuer la pression sur les autres fronts. Vos unités ont été choisies pour cette affaire délicate et mal organisée...

### BRIEFING

Vous pouvez choisir parmi deux versions différentes de Champs de Bataille. Choisissez votre configuration préférée : Complète, Moyenne ou Petite.

#### Campagne C, Champ de Bataille version 1 (illustrée p. 9-10)

<i>Achtung Panzer!</i> 田	<i>Le Château de Vaumicel</i> 田田田	<i>La Batterie de Marefontaine</i> 田田田
<i>WN-68</i> 田	<i>Le Vallon de Vierville</i> 田田田	<i>La Batterie de Mont Fleury</i> 田田田
<i>Dog Red</i> 田	<i>Omaha Beach</i> 田田	<i>Gold Beach (note : p.8)</i> 田田
<b>Colonne Able ▲</b>	<b>Colonne Baker ▲</b>	<b>Colonne Charlie ▲</b>

#### Campagne C, Champ de Bataille version 2 (illustrée page suivante)

<i>Le Point d'Appui Daimler</i> *田	<i>Le Point d'Appui Hillman</i> 田田田	<i>Courseulles</i> 田田田
<i>Le Point d'Appui Sole</i> 田	<i>Le Point d'Appui Morris</i> 田田田	<i>Le Bunker Cosy</i> 田田田
<i>Queen Red</i> 田	<i>Sword Beach</i> 田田	<i>Juno Beach</i> 田田
<b>Colonne Able ▲</b>	<b>Colonne Baker ▲</b>	<b>Colonne Charlie ▲</b>

## Configurations du Champ de Bataille version 2, Campagne C.

### Configuration complète



ABLE

BAKER

CHARLIE

Configuration Moyenne

Petite Configuration



BAKER

CHARLIE

▣ La **Configuration Complète** (ci-contre) utilise les 9 plateaux indiqués dans la table 2.

▣ La **Configuration Moyenne** (ci-dessus à gauche) utilise 6 plateaux de la configuration complète, avec la colonne centrale et celle de droite (Baker et Charlie).

▣ La **Petite Configuration** (ci-dessous, à droite), utilise 4 plateaux de la configuration complète, avec seulement les lignes supérieures des colonnes Baker et Charlie

## RAID C-1 : TARFU

*L'ordre a été donné hier : vous attaquez à l'aube ! Tout n'est pas préparé, tout le monde n'est pas prêt, la logistique est mauvaise et la météo pourrait être meilleure. Oh, et les missions de reconnaissance aérienne n'ont pas remarqué qu'il y a une division blindée allemande à proximité...*

### OBJECTIFS

- Conquérir le Bunker de votre Colonne. Éviter les chars Tigre et le Spécialiste Officier Novice.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### DES AGNEAUX À L'ABATTOIR

Chaque Unité commence la partie avec un supplément de 5 Soldats, 2 Courage et 1 Militaire aléatoire, si disponible (sinon, un Spécialiste gratuit coûtant 2 Étoiles).

#### DES TIGRES À L'ABATTOIR

Au début du Raid 1, placez un char Tigre (un d6 standard, face « 2 » visible) dans le Secteur de numéro le plus élevé (pas le Bunker) de chaque Colonne. À chaque fois qu'une Unité de n'importe quelle Équipe obtient un BBR, elle **doit aussi** bouger n'importe quel Tigre de son choix pendant la PHASE 2. (Utilisez la règle d'égalité pour déterminer qui bouge le Tigre en dernier.)

**Mouvement** Lorsqu'il est bougé par un BBR, un Tigre avance par Secteur décroissant (du 14 au 13, puis au 12, etc.). Lorsqu'il bouge, il ignore les Barrières et saute les Bunkers. Lorsqu'un Tigre atteint le Secteur 1 de n'importe quelle Colonne, il commence à reculer (de 1 à 2, puis 3, etc.) en suivant les mêmes règles, mais cette fois, avec le dé face « 4 » visible. Lorsqu'il atteint le Secteur avec le numéro le plus élevé du plateau, tournez le dé du Tigre face « 6 » visible et faites-le repartir en sens inverse à chaque BBR.

**Effets** Les Unités présentes dans le même Secteur qu'un Tigre pendant la PHASE 6 perdent toutes un nombre de Soldats égal à la face visible du dé Tigre (donc 2 au début, puis 4, puis 6). Ces dégâts ne sont pas considérés comme un TdM. Les Jumelles et d'autres effets de jeu ne peuvent pas être utilisés pour changer la face du dé Tigre. Une Unité doit sacrifier une carte avec  pour quitter un Secteur contenant un Tigre pendant la PHASE 5. Un dé Tigre ne peut pas être supérieur à 6.

#### SERGEANT SNAFU

Mélangez tous les Spécialistes Officiers Novices ensemble et prenez-en un au hasard : cette carte sera le Snafu pour toute la durée du Raid. Tirez au hasard une Unité au début du Raid : cette Unité aura le contestable honneur de rallier gratuitement le Snafu. Si une Unité est éliminée, le Spécialiste qu'elle est autorisée à conserver doit être le Snafu. La seule façon qu'a une Unité de s'en débarrasser est d'obtenir un **BBR Inspiration** ou **Cri de Guerre** et de

renoncer à son bonus : ceci permet à l'Unité de donner gratuitement le Snafu à une autre Unité de son choix à la fin de la PHASE 2 (le Snafu ne peut pas être refusé).

Si une Unité entre dans son Bunker avec le Snafu, elle doit immédiatement le donner à une autre Unité qui n'est *pas* aussi en train d'entrer dans le Bunker. Si ce n'est pas possible, le Snafu est conservé et rapporte 2 PP à son Équipe. Si une Unité utilise l'option *Cri de Guerre d'Appel à l'Aide* (p. 7) pour conquérir le Bunker tout en ayant le Snafu, et qu'aucune autre Unité n'est disponible sur le plateau, le Snafu est retiré du jeu (personne ne gagne ses 2 PP).

## RAID C-2 : SUSFU

*Survivre à l'assaut initial et aux Tigres n'était que le début ! Vous êtes maintenant en territoire inconnu et vous avez besoin de bons renseignements sur les défenses ennemies. Vos supérieurs ont la solution idéale : capturer un officier allemand pour l'interroger ! Ouais, ça devrait être facile...*



### OBJECTIFS



- Obtenir le mot de passe de votre Bunker (capturer un Colonel allemand dans la Ligne 2 d'une autre Colonne) et le donner aux sentinelles du Bunker dans un Secteur particulier.
- Conquérir le Bunker de votre Colonne.

## RÈGLES SPÉCIALES

### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

**WN-68 (Colonne Able)** Lorsque vous jouez avec 1 réserve partagée, le Lieutenant est disponible gratuitement. Si vous jouez avec les Unités Légendaires, le Secteur 9 se lit maintenant : « Ralliez gratuitement 1 Spécialiste (Légendaire inclus) ».

Si vous jouez avec plusieurs réserves, retirez le Lieutenant de la réserve accessible à l'Équipe Able : ce Lieutenant ne peut être rallié que dans le Secteur 9 de WN-68.

### PAUSE CAFÉ

Chaque Unité conserve 1 de ses Spécialistes ralliés au Raid précédent et commence la partie avec un supplément de 4 Courage, 1 Étoile et 2 Militaires aléatoires, si disponibles (sinon avec 4 Étoiles supplémentaires).

### SENTINELLES DU BUNKER

Ajoutez de façon permanente 24 à la DEF de chaque Bunker et placez un pion vert dans les Secteurs suivants pour déterminer où sont placées les Sentinelles du Bunker :

- **Colonne Able** : Secteur 10 WN-68/Secteur 11 Point d'Appui Sole.
- **Colonne Baker** : Secteur 6 Vallon de Vierville/Secteur 10 Point d'Appui Morris.
- **Colonne Charlie** : Secteur 10 Batterie de Mont Fleury/Secteur 10 Bunker Cosy.

## COLONEL VON KRAUT

Les Colonels allemands supervisent les défenses de la région. Chaque Équipe doit envoyer une Unité pour capturer un Colonel. Pour cela, une Unité doit dépenser 4 Étoiles en occupant n'importe quel Secteur de la rangée 2 d'une *autre* Colonne lors de n'importe quelle PHASE 4.

Lorsqu'une Unité capture un Colonel allemand (un seul par Équipe), elle fait deux choses :

- elle tire au hasard un Militaire. Si vous ne jouez pas avec les Militaires, l'Unité gagne 2 Courage à la place.
- elle lance 6 dés BBR et note les résultats (ignorez la couleur des dés). Ces résultats forment le mot de passe pour le Bunker de son Équipe, révélé par le Colonel. Les Objets et les effets de jeu comme les Jumelles ne peuvent pas être utilisés pour changer les résultats du Mot de Passe juste après avoir fait le jet. Vous avez jusqu'à la fin du tour pour changer le Mot de Passe de cette façon.

Le Mot de Passe et son utilisation sont expliqués ci-dessous.

### HALTE ! MOT DE PASSE !

Lorsqu'une Unité connaît le Mot de Passe de son Bunker, elle doit occuper le même Secteur que les Sentinelles du Bunker pour le leur donner. Si aucun Mot de Passe n'est donné, il n'y a aucun moyen d'entrer dans le Bunker.

Pour donner le Mot de Passe, une Unité doit essayer de lui faire correspondre son Compte Final. Décidez lorsque vous avez obtenu votre Compte Final si votre Unité donne le Mot de Passe aux Sentinelles : chaque Équipe n'a droit qu'à une seule tentative par partie. Les résultats doivent correspondre un par un : chaque résultat avec une correspondance diminue définitivement de 4 la DEF du Bunker de l'Équipe. Si vous obtenez une correspondance parfaite (6 résultats), le Bunker de votre Équipe revient à sa DEF normale et vous tirez au hasard une Médaille.

Si vous utilisez les Militaires (provenant d'*Histoires de Guerre*), vous êtes autorisés à défausser des cartes Militaires pour vous aider à obtenir les résultats du Mot de Passe. Les autres effets de jeu donnant des résultats supplémentaires (comme le **BBR Inspiration**) peuvent être utilisés pour aider. La correspondance des résultats se produit avant l'effet d'annulation des Crânes. Une fois le Mot de Passe donné, ajoutez les ressources données par les dés sur votre Fiche de Ressources comme d'habitude.

## RAID C-3 : FUBAR

*Vous n'êtes pas encore sortis de l'auberge ! Ayant perdu votre commandant lors de la bataille précédente, un nouveau vous a été assigné par les génies de l'État-major. Ce Lieutenant arrogant n'a encore jamais vu le combat de près, mais cela ne l'empêche pas de se sentir à la hauteur de la situation !*

### OBJECTIFS

- Déterminez aléatoirement le Bunker devant être conquis par chaque Équipe.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### NOTES SUR LE CHAMP DE BATAILLE

**Le Château de Vaumicel (Colonne Baker)** Si vous jouez avec ce plateau de jeu, le Lance-Flammes est normalement disponible pour les joueurs, en suivant la règle du Cauchemar du Quartier-Maître ci-dessous. Le Secteur 12 de ce plateau se lit maintenant : « Tirez au hasard 1 Médaille lorsque vous entrez ici ». Aussi, la capacité du Spécialiste Légendaire Servant de Lance-Flammes (29<sup>e</sup> Division d'infanterie américaine) est remplacée par : « Sacrifiez-le pour trouver gratuitement la Torpille Bangalore, même si elle est utilisée ».

#### REPLACEMENTS IMPROVISÉS

Chaque Unité conserve jusqu'à 2 de ses Spécialistes ralliés au Raid précédent. Un joueur par Équipe lance 2d6 : le plus petit résultat représente le Courage supplémentaire donné à chaque Unité dans cette Équipe et le plus grand résultat le nombre de Soldats supplémentaires donnés à chaque Unité dans cette Équipe.

#### LIEUTENANT LELOSER

Toutes les Unités commencent avec le Spécialiste Officier Novice. Il n'y a que 2 façons de s'en débarrasser : par les Dégâts Spéciaux ou en payant son coût en Étoiles. Les autres effets de jeu comme les Médailles ou les conditions de Secteurs ne s'appliquent pas à lui. Si le Spécialiste Officier Novice fait toujours partie d'une Unité lorsqu'elle a conquis le Bunker Final, son Équipe gagne un bonus de 2 PP.

#### SUIVEZ-MOI !

Juste pour montrer à tout le monde qu'il en connaît plus que n'importe qui sur la stratégie, votre nouveau commandant a décidé de lui-même du plan d'attaque ! Lorsqu'une Équipe atteint la troisième rangée de n'importe quel plateau de jeu, elle lance 1d6 pour l'objectif du Raid.

- **1-2** : l'objectif est le Bunker Able \*
- **3-4** : l'objectif est le Bunker Baker
- **5-6** : l'objectif est le Bunker Charlie

**\*Note** : Si l'objectif est le WN-68 (Colonne Able) : chaque Équipe doit neutraliser le Panzer par elle-même.

Si 2 Équipes ont le même objectif : leurs Unités ne placeront pas leurs Spécialistes à côté du Bunker après l'avoir conquis, afin d'aider les autres. C'est chacun pour soi !

Si l'objectif d'une Équipe est dans une Colonne adjacente : elle gagne 1 PP supplémentaire à la fin du Raid. Si l'objectif est à 2 Colonnes de distance, l'Équipe gagne 3 PP. Par exemple, si l'objectif de l'Équipe Able est le Bunker Charlie, celle-ci recevra 3 PP à la fin du Raid.

### LE CAUCHEMAR DU QUARTIER-MAÎTRE

**Si toutes les Équipes sont multijoueurs (y compris les parties à 4 joueurs dans 2 Équipes) :** les Unités ne peuvent pas trouver des Objets pour elles-mêmes. À chaque fois qu'une Unité dépense des Points d'Objets pour un Objet, la carte Objet elle-même est ajoutée à une autre Unité de son choix, n'importe où sur le Champ de Bataille (ceci n'est pas considéré comme un échange).

**S'il n'y a qu'une seule réserve (à l'exclusion des parties à 4 joueurs dans 2 Équipes) :** mélangez ensemble tous les Objets Standard et Spéciaux, puis séparez-les en deux pioches égales face visible. À tout moment, les Unités n'ont accès qu'aux 2 Objets en haut de chaque pioche. Lorsqu'un Objet est trouvé, celui qui se trouve en-dessous devient disponible. Ne choisissez pas ! Les Objets Légendaires ne sont pas affectés et peuvent être trouvés normalement.

**S'il y a un mélange d'Équipes à un seul joueur et à plusieurs joueurs :** ignorez cette règle.

### MÉDAILLES RECOMMANDÉES POUR CETTE CAMPAGNE

Voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret pour plus de détails.

	ABLE	BAKER	CHARLIE
RAID C-1	Croix de Guerre	Bronze Star	Médaille du Service Long
RAID C-2	Médaille Commémorative	Purple Heart	Médaille Militaire
RAID C-3	Légion d'Honneur	Médaille d'Honneur	Croix de Victoria



**ARMY  
OF ONE**

## **CAMPAGNE SOLO C : ASSAUT À L'AVEUGLE**

*L'ennemi combat bien plus durement que prévu, et les Alliés ont décidé de lancer une attaque de diversion pour diminuer la pression sur les autres fronts. Vos unités ont été choisies pour cette affaire délicate et mal organisée...*

### **BRIEFING**

La version solo d'Assaut à l'Aveugle a de nombreuses différences avec la campagne multijoueurs, mais la préparation du Champ de Bataille reste la même (p. 28-29).



**ARMY  
OF ONE**

## **RAID C-1S : TARFU**

*L'ordre a été donné hier : vous attaquez à l'aube ! Tout n'est pas préparé, tout le monde n'est pas prêt, la logistique est mauvaise et la météo pourrait être meilleure. Oh, et les missions de reconnaissance aérienne n'ont pas remarqué qu'il y a une division blindée allemande à proximité...*



### **OBJECTIFS**



- Conquérir un Bunker d'une Colonne différente tout en évitant les chars Tigre et le Spécialiste Officier Novice.
- Vous ne pouvez changer de Colonne que sur la ligne 3.

### **RÈGLES SPÉCIALES**

#### **UN AGNEAU À L'ABATTOIR**

Commencez la partie en Colonne Baker, avec un supplément de 10 Soldats, 5 Courage et 3 Militaires aléatoires, s'ils sont disponibles (sinon, 6 Étoiles).

#### **PETITE OUVERTURE**

Vous devez conquérir un Bunker d'une Colonne différente de celle où vous avez commencé. Mais la seule façon de changer de Colonne est via la rangée 3.

## DES TIGRES À L'ABATTOIR (VERSION SOLO)

Au début du Raid 1, placez un char Tigre (un d6 standard) dans le Secteur avec le numéro le plus élevé, dans les Colonnes Able et Charlie. À chaque fois que vous obtenez un BBR, bougez les *deux* Tigres d'un Secteur vers le bas (ignorez les Barrières et sautez les Bunkers). Lorsque votre Unité entre dans une autre Colonne, conservez le Tigre dans votre Colonne et défaissez l'autre (si vous bougez vers Able, défaissez le Tigre Charlie, et vice-versa). Lorsque vous occupez un Secteur avec un Tigre, lancez le d6 pour savoir combien vous perdez de Soldats au cours de la PHASE 6. Ces dégâts ne sont pas considérés comme un TdM. Les Jumelles ou autre effet de jeu similaire peuvent modifier le résultat du dé. Vous devez sacrifier une carte avec  pour quitter un Secteur contenant un Tigre (à moins que le Tigre ne se déplace lui-même). Si un Tigre atteint le Secteur 1, la partie est perdue à la fin du tour.

## SERGEANT SNAFU (VERSION SOLO)

Lorsque vous obtenez votre premier BBR de la partie, le Spécialiste Officier Novice rejoint gratuitement votre Unité pendant la prochaine PHASE 4. C'est le Snafu et il est considéré *actif* (sa capacité vous affecte et vous ne pouvez pas l'ignorer). Le Snafu ne peut pas être perdu, tué ou sacrifié. Si vous obtenez un **BBR Inspiration** ou **Cri de Guerre**, il est réduit au *silence* (retournez sa carte face cachée et ignorez sa capacité). Toutefois, obtenir un autre **BBR Inspiration** ou **Cri de Guerre** le remettra en statut actif. Il alterne à chaque fois. S'il est actif lorsque vous faites la conquête du Bunker, vous gagnez 3 PP. Si vous utilisez l'option *Cri de Guerre d'Appel à l'Aide* (p. 7) pour conquérir le Bunker, le Snafu ne vous rapporte aucun PP.

## FAIS-MOI MAL (RÈGLE OPTIONNELLE POUR LES MASOCHISTES)

Pour un défi supplémentaire, si vous jouez avec la version 1 du Champ de Bataille, commencez la partie en Colonne Able ou Baker, et placez le Tigre en Colonne Baker. Vous devez conquérir le Bunker Baker.



## RAID C-2S : SUSFU

*Survivre à l'assaut initial et aux Tigres n'était que le début ! Vous êtes maintenant en territoire inconnu et vous avez besoin de bons renseignements sur les défenses ennemies. Vos supérieurs ont la solution idéale : capturer un officier allemand pour l'interroger ! Ouais, ça devrait être facile...*

### OBJECTIFS

- ▶ Capturer un Colonel allemand dans un Secteur aléatoire de la rangée 3 d'une Colonne adjacente.
- ▶ Le Colonel vous donnera le Mot de Passe pour les Bunkers des deux autres Colonnes.
- ▶ Conquérir l'un de ces Bunkers en donnant le Mot de Passe (le Mot de Passe inutilisé devient une nouvelle condition);

## RÈGLES SPÉCIALES

### PAUSE CAFÉ

Conservez l'un de vos Spécialistes ralliés au Raid précédent et commencez la partie avec 4 Courage et 1 Étoile en plus de vos Ressources de Départ normales. Avant de choisir une Colonne de Départ, déterminez où se trouve le Colonel allemand...

### COLONEL VON KRAUT

Au début du Raid, déterminez aléatoirement un Secteur de la rangée 3 d'une Colonne déterminée aléatoirement. Placez-y un pion Soldat : c'est la position du Colonel allemand. *Vous ne pouvez pas commencer dans la même Colonne que le Colonel.* Lorsque vous atteignez son Secteur, récupérez le pion : le Colonel est maintenant votre prisonnier. Après un interrogatoire musclé, l'officier ennemi révélera le Mot de Passe pour les Sentinelles du Bunker...

### HALTE ! MOT DE PASSE ! (VERSION SOLO)

Lorsque vous récupérez le Colonel, lancez 6 dés BBR pour chacun des Bunkers dans les autres Colonnes, en laissant les dés sur les Bunkers comme aide-mémoire. Ce sont les Mots de Passe des Bunkers. Les Objets comme les Jumelles peuvent être utilisés pour changer ces résultats. Vous devez attaquer l'un de ces deux Bunkers. Lorsque vous aurez décidé lequel, lorsque vous occupez le Secteur 9 ou plus de la Colonne choisie, donnez le bon Mot de Passe aux Sentinelles en obtenant dans votre Compte Final le même résultat que le Mot de Passe. Tant que le Mot de Passe n'est pas donné, le Bunker est imprenable. Quel que soit le Bunker choisi, le Mot de Passe de l'autre Bunker devient un Signal d'Alerte (*voir ci-dessous*).

Lorsque votre Compte Final est obtenu, décidez si vous donnez le Mot de Passe aux Sentinelles : vous n'avez droit qu'à une seule tentative par partie. Pour donner le Mot de Passe, essayez de lui faire correspondre votre Compte Final : Les résultats doivent correspondre un par un (résultat ET couleur). Chaque résultat avec une correspondance retire 1 dé du Bunker. Si vous obtenez une correspondance parfaite (6 résultats), tirez au hasard une Médaille. Chaque dé restant dans le Bunker ajoute 3 à sa DEF.

Si vous utilisez les Militaires (provenant d'*Histoires de Guerre*), vous êtes autorisé à défausser des cartes de Militaires pour vous aider à obtenir les résultats du Mot de Passe. Les autres effets de jeu donnant des résultats supplémentaires (comme le **BBR Inspiration**) peuvent être utilisés pour aider. La correspondance des résultats se produit avant l'effet d'annulation des Crânes. Une fois le Mot de Passe donné, ajoutez les ressources données par les dés sur votre Fiche de Ressources comme d'habitude.

### SIGNAL D'ALERTE

Les observateurs ont repéré votre approche et lancé un Signal d'Alerte : c'est une condition supplémentaire que vous devez remplir pour entrer dans le Bunker. Regardez les résultats des dés du Signal d'Alerte, et lisez-les ainsi : perdez 1 Soldat pour chaque Soldat dans le Signal (un résultat  vous fait perdre 2 Soldats), 1 Étoile pour chaque Étoile, 1 Courage pour chaque Courage, 1 Objet pour chaque Outil et 1 Spécialiste pour chaque Crâne. Vous devez avoir les ressources nécessaires dans votre Unité afin de pouvoir les défausser pour entrer dans le Bunker.

**ARMY  
OF ONE**

## **RAID C-3S : FUBAR**

*Vous n'êtes pas encore sortis de l'auberge ! Ayant perdu votre commandant lors de la bataille précédente, un nouveau vous a été assigné par les génies de l'État-major. Ce Lieutenant arrogant n'a encore jamais vu le combat de près, mais cela ne l'empêche pas de se sentir à la hauteur de la situation !*

### **OBJECTIFS**

- ▶ Commencer avec le Spécialiste Officier Novice.
- ▶ Déterminer aléatoirement quel Secteur 10 vous devez atteindre, puis déterminer aléatoirement le Bunker à conquérir.

### **RÈGLES SPÉCIALES**

#### **REPLACEMENTS IMPROVISÉS**

Conservez jusqu'à 2 de vos Spécialistes ralliés au Raid précédent. Aussi, lancez 2d6 : le plus petit résultat représente le Courage supplémentaire que vous obtenez et le résultat le plus grand le nombre de Soldats supplémentaires donnés à votre Unité.

#### **ÉQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE**

Pour ce Raid, vous êtes autorisé à choisir un Objet Spécial par plateau de jeu, dans leurs listes correspondantes (donc 3 en tout, au lieu de 1) et les ajouter aux Objets disponibles. Voir le *Cauchemar du Quartier-Maître*, ci-dessous.

#### **LE CAUCHEMAR DU QUARTIER-MAÎTRE**

Au lieu d'avoir une réserve pour les Objets, mélangez ensemble tous les Objets Standard et Spéciaux (y compris Légendaires) et répartissez-les en dieux pioches égales, face visible. À tout moment, vous ne pouvez accéder qu'aux 2 Objets face visible, en haut des pioches. Lorsque vous avez trouvé un Objet, celui en-dessous devient disponible. Vous n'êtes pas autorisé à regarder sous les Objets visibles.

#### **LIEUTENANT LELOSER**

Vous commencez avec le Spécialiste Officier Novice. Il n'y a qu'une seule façon de s'en débarrasser : avec les Dégâts Spéciaux. Les autres effets de jeu comme les Médailles ou les Conditions de Secteur ne l'affectent pas. Si le Spécialiste Officier Novice fait toujours partie de votre Unité lorsque vous avez conquis le Bunker Final, vous gagnez 5 PP.

#### **PAR ICI !**

Juste pour montrer à tout le monde qu'il en connaît plus que n'importe qui

sur la stratégie, votre nouveau commandant a décidé d'un plan d'attaque très particulier ! Au début du Raid, déterminez aléatoirement une Colonne autre que celle où vous commencez. Vous devez atteindre le Secteur 10 de cette Colonne (placez-y un pion vert pour vous en rappeler).

### **NON, PAR LÀ !**

Lorsque vous avez atteint le pion vert dans le Secteur 10, votre commandant change d'avis : vous devez attaquer ailleurs ! Déterminez aléatoirement un Bunker à attaquer, autre que celui de votre Colonne actuelle. N'oubliez pas de suivre toutes les conditions du Bunker (par exemple, pour entrer dans le Bunker de N-21 : *Achtung Panzer !*, vous devez neutraliser le Panzer du Secteur 11).

### **MÉDAILLES RECOMMANDÉES POUR CETTE CAMPAGNE**

Voir le Tableau d'Honneur à la fin de ce livret pour plus de détails.

RAID C-1S	RAID C-2S	RAID C-3S
Croix de Guerre	Médaille Militaire	Médaille d'Honneur



## TABLEAU D'HONNEUR MULTIJOUEURS

À la fin de chaque Raid, les Unités gagnent des Points de Performance (PP) pour leurs Équipes respectives, en fonction de leurs performances.

Si plus d'une Unité/Équipe est qualifiée pour n'importe lequel de ces éléments, chacune gagne les PP indiqués.

- + 2 PP** Pour la (les) première(s) Unité(s) à conquérir un Bunker (ne peut être gagné qu'une seule fois par Équipe).
- + 5 PP** Pour la (les) première(s) Équipe(s) ayant conquis le Bunker avec toutes ses Unités. La (les) seconde(s) Équipe(s) à le faire gagne(nt) 3 PP, et la troisième Équipe 1 PP.
- + 2 PP** Pour la (les) Unité(s) avec le plus de Soldats restants après la conquête du Bunker Final.
- + 2 PP** Pour la (les) Unité(s) avec le plus de Courage restant après la conquête du Bunker Final.
- + 1 PP** Pour les Unités qui ont réussi à rallier leurs Spécialistes Réguliers.
- + 1 PP** Pour chaque multiple de 20 Points d'Objets restant à une Unité après la conquête du Bunker final.
- + 2 PP** Pour la (les) Équipe(s) avec le plus de pions Mulligan restants.
- + 1 PP** Pour chaque Médaille tirée (excepté les Médailles Recommandées).
- + 3 PP** Pour tirer la Médaille Recommandée (chaque Équipe a sa propre liste, voir chaque section « Médailles Recommandées » à la fin de chaque Campagne pour les détails). Pour gagner les PP d'une Médaille, elle ne doit pas avoir été utilisée. Les Médailles sont remélangées à la fin du Raid avec les autres Médailles.
- 3 PP** À chaque fois qu'une Unité est éliminée.



## TABLEAU D'HONNEUR SOLITAIRE

À la fin de chaque Raid, vous gagnez des Points de Performance (PP) en fonction de vos performances.

**+ 5 PP** Pour chaque Bunker conquis.

**+ 5 PP** Si, après la conquête du Bunker Final, il reste à votre Unité plus de Soldats que le nombre total de Secteurs du Champ de Bataille (Bunkers inclus).

**+ 1 PP** Par Spécialiste dans votre Unité à la fin du Raid.

**+ 1 PP** Pour chaque multiple de 20 Points d'Objets restant à votre Unité après la conquête du Bunker final.

**+ 1 PP** Pour chaque multiple de 5 Courage restant à votre Unité après la conquête du Bunker final.

**+ 1 PP** Pour chaque multiple de 4 Étoiles restant à votre Unité après la conquête du Bunker final.

**+ 1 PP** Pour chaque pion Mulligan restant.

**+ 1 PP** Pour chaque Médaille tirée (excepté les Médailles Recommandées).

**+ 3 PP** Pour tirer la Médaille Recommandée (une par Raid, voir chaque section « Médailles Recommandées » à la fin de chaque Campagne pour les détails). Pour gagner les PP d'une Médaille, elle ne doit avoir été utilisée. Les Médailles sont remélangées à la fin du Raid avec les autres Médailles.

**- 3 PP** À chaque fois que votre Unité est éliminée.

## LISTE DES PLATEAUX

#	Nom en Anglais	Nom en Français	Module
<b>N-01</b>	Exercise Tiger	Exercice Tigre	Jeu de Base
<b>N-02</b>	Omaha Beach	Omaha Beach	Jeu de Base
<b>N-03</b>	Gold Beach (2 Bunkers)	Gold Beach (2 Bunkers)	Jeu de Base
<b>N-03B</b>	Gold Beach (1 Bunker)	Gold Beach (1 Bunker)	Overlord
<b>N-04</b>	Sword Beach	Sword Beach	Jeu de Base
<b>N-05</b>	Pointe du Hoc	Pointe du Hoc	Jeu de Base
<b>N-06</b>	Vierville Draw	La Vallon de Vierville	Jeu de Base
<b>N-07</b>	Château de Vaumicel	Le Château de Vaumicel	Jeu de Base
<b>N-08</b>	Mont Fleury Battery	La Batterie de Mont Fleury	Jeu de Base
<b>N-09</b>	Marefontaine Battery	La Batterie de la Marefontaine	Jeu de Base
<b>N-10</b>	Strongpoint Morris	Le Point d'Appui Morris	Jeu de Base
<b>N-11</b>	Strongpoint Hillman	Le Point d'Appui Hillman	Jeu de Base
<b>N-12</b>	Pegasus Bridge	Pegasus Bridge	Jeu de Base
<b>N-13</b>	Utah Beach	Utah Beach	Route vers l'Enfer
<b>N-14</b>	Juno Beach	Juno Beach	Route vers l'Enfer
<b>N-15</b>	Cosy's Bunker	Le Bunker Cosy	Route vers l'Enfer
<b>N-16</b>	Courseulles	Courseulles	Route vers l'Enfer
<b>N-17</b>	Brécourt Manor	Manoir de Brécourt	Route vers l'Enfer
<b>N-18</b>	Exercise Fabius	Exercice Fabius	Atlantikwall
<b>N-19</b>	Dog Red	Dog Red	Atlantikwall
<b>N-20</b>	WN-68	WN-68	Atlantikwall
<b>N-21</b>	Achtung Panzer!	Achtung Panzer !	Atlantikwall
<b>N-22</b>	Queen Red	Queen Red	Atlantikwall
<b>N-23</b>	Strongpoint Sole	Le Point d'Appui Sole	Atlantikwall
<b>N-24</b>	Strongpoint Daimler	Le Point d'Appui Daimler	Overlord
<b>N-25</b>	Mission Albany	Mission Albany	Histoires de Guerre
<b>N-26</b>	Mission Boston	Mission Boston	Histoires de Guerre
<b>N-27</b>	Mission Chicago	Mission Chicago	Histoires de Guerre
<b>N-28</b>	Mission Detroit	Mission Detroit	Histoires de Guerre
<b>N-29</b>	Operation Tonga	Opération Tonga	Histoires de Guerre
<b>N-30</b>	Merville Battery	La Batterie de Merville	Histoires de Guerre
<b>Sea 1-2</b>	sea map 1-2 players	Champ de Bataille Maritime 1-2 joueurs	Route vers l'Enfer
<b>Sea 3-4</b>	sea map 3-4 players	Champ de Bataille Maritime 3-4 joueurs	Route vers l'Enfer
<b>Sea 5-6</b>	sea map 5-6 players	Champ de Bataille Maritime 5-6 joueurs	Route vers l'Enfer