

D DAY DICE
EXTENSION

ATLANTIKWALL



LIVRET
DE RÈGLES



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 : Florent Coupeau, Laurent Closier et Arnaud Moyon

Graphisme et Maquettage : Angelica Caradec

Le Monde de D-Day Dice

Jeu de Base

D-Day Dice 2ème 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: Butins 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



par

Emmanuel Aquin

D-Day Dice : Atlantikwall est dédié à tous les malheureux qui ont été forcés de combattre contre leur volonté – qu'ils soient conscrits ou membres des bataillons de prisonniers – contraints à défendre la cause de quelqu'un d'autre, souvent en conflit direct avec leur propre idéologie.



VUE D'ENSEMBLE

Bienvenue dans Atlantikwall ! Cette extension de D-Day Dice ajoute du nouveau contenu au jeu sous la forme de trois modules indépendants qui combinent de nouveaux et anciens éléments de différentes façons. Ces modules sont compatibles avec le jeu de base et entre eux. Ajoutez-les individuellement ou mélangez-les pour faire une partie épique !

MATÉRIEL GÉNÉRAL

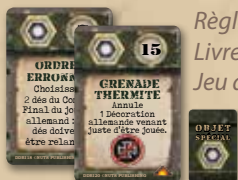
Ces éléments fonctionnent dans une partie du jeu de base de *D-Day Dice*.

6 Champs de Bataille qui ajoutent plus de plages et d'intérieur des terres pour vos parties. Le Champ de Bataille N18, Exercice Fabius, fourni dans cette boîte, permet de jouer les exercices de débarquement qui ont eu lieu avant le Jour-J.

6 Champs de Bataille
3 PLATEAUX/DOUBLE-FACE



2 Véhicules



Règles Véhicules : p10
Livret de Règles D-Day Dice
Jeu de Base

2 Véhicules à ajouter à votre pioche de Véhicules : le Char de Déminage et le Tracteur.

4 Médailles pour votre pioche de Médailles : L'Étoile de France et d'Allemagne ajoute de la variété à vos parties de base de *D-Day Dice*, la Croix de Grunwald et la Médaille de la Résistance aideront les Unités alliées dans les parties de base et dans le module Atlantikwall ; la Médaille du Service Volontaire tire profit des nouvelles conditions de bataille.

4 Médailles



Règles Décorations : p8 Livret de Règles
D-Day Dice Jeu de Base

MODULE 1 ATLANTIKWALL

POUR LE JOUEUR ALLEMAND

6 dés RBN (1 ENSEMBLE DE 2 ROUGES, 2 BLANCS, 2 NOIRS)



14 Spécialistes allemands



1 Aide de jeu + 1
Fiche de Ressources
pour l'Allemand



14 Objets allemands



1 Planche de pions

(12 TdM, 12 MINES
TERRESTRES, DOUBLE-FACE)



21 Décorations



POUR LES ALLIÉS

4 Objets Standard



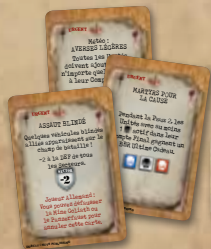
3 Spécialistes Gradés



p4

MODULE 2 CONDITIONS DE BATAILLE

50 Conditions
de Bataille



p11

MODULE 3 BADGES

10 Badges

p12



MODULE 1: ATLANTIKWALL

« Atlantikwall » transforme le jeu en un jeu compétitif en introduisant le joueur allemand, jouable sur n'importe quel Champ de Bataille.

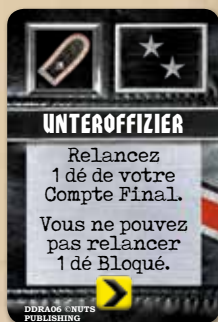
Comme tous les autres joueurs, le joueur allemand lance les dés et accumule des ressources, les dépense pour rallier des Spécialistes et trouver des Objets, tout en suivant les phases normales du jeu. La principale différence est que le joueur allemand ne bouge pas sur le Champ de Bataille. A la place, il combat à l'abri dans le Bunker. Pensez au joueur allemand comme au Champ de Bataille lui-même, défendant les plages contre les envahisseurs. *Les Alliés vont-ils contrecarrer les plans allemands ? Pourront-ils échapper aux pièges retors de l'ennemi ? Ou découvriront-ils que personne ne peut percer le Mur de l'Atlantique ?*

DÉBUT DE PARTIE

Placez tous les Spécialistes et les Objets allemands sur la table, dans la Réserve allemande. Mélangez les Décorations et formez une pioche à placer sur la table, face cachée. Quel que soit le Champ de Bataille, le joueur allemand commence avec 4 Soldats et le Spécialiste Unteroffizier. Le joueur allemand gagne aussi 3 Courage pour chaque Unité alliée en jeu après la première. Donc 3 Courage contre 2 Unités, 6 Courage contre 3 Unités, et ainsi de suite.

Ajoutez les 3 nouveaux Spécialistes Gradés dans la Réserve alliée (le servant du PIAT, le Sniper et l'Agent SOE), ainsi que les 4 nouveaux Objets Standard (Ordres Erronés, Lunette de Sniper, Grenade Thermiter et TNT). Ces cartes sont conçues pour aider les Alliés face à un joueur allemand ; elles ne s'appliquent que lorsque vous utilisez les règles d'Atlantikwall.

Le joueur allemand lance des dés Rouges, Blancs et Noirs. Ces derniers sont interchangeables avec les dés Bleus : si les Alliés volent 1 dé Noir au Compte Final allemand, ce dé devient bleu, et vice-versa.



Le joueur
allemand
commence avec
l'Unteroffizier

À PROPOS DE L'EXERCICE FABIUS

Pour pleinement apprécier Atlantikwall, les Alliés ne doivent pas trop entrer en conflit sur le Champ de Bataille choisi, sinon le joueur allemand en fera de la viande hachée.

Pour vous aider à vous habituer à ce module, et vous faciliter le jeu contre un adversaire vivant, nous avons fourni un Champ de Bataille relativement facile, L'Exercice Fabius, qui donne aux Alliés une bonne chance de l'emporter contre le joueur allemand. Lorsque vous réussirez à vous en sortir, vous pourrez jouer Atlantikwall sur tous les autres Champs de Bataille disponibles.

LE JOUEUR ALLEMAND

TdM et Mines Terrestres

En tant que joueur allemand, votre tâche est de vous assurer que toutes les défenses du Champ de Bataille soient bien en place afin de rendre la vie difficile aux Alliés. En début de partie, toutes les Mines Terrestres et TdM du Champ de Bataille sont **inactifs** et sont ignorés par les Unités alliées. Vous devez rallier les Spécialistes Pionier et Maschinengewehr-Schütze pour activer ces attributs. Une fois activées, ces défenses fonctionnent normalement. Si vous deviez perdre l'un de ces deux Spécialistes, l'attribut correspondant deviendra inactif, et ne pourra être réactivé que si vous réussissez à rallier de nouveau le Spécialiste.



Les Spécialistes Pionier et Maschinengewehr-Schütze. Ralliez-les afin d'activer les Mines Terrestres et les TdM sur le Champ de Bataille.

Perdre des Soldats

À chaque tour, vous perdrez des Soldats en vous basant sur la DEF la plus élevée de tous les Secteurs occupés par les Unités alliées. Si les Alliés occupent plus d'un Secteur, choisissez celui avec la DEF la plus élevée. Vous ne subissez pas de pertes causées par le TdM ou les Mines Terrestres, et vous ignorez les attributs et conditions de tous les Secteurs.

Soustrayez la DEF au nombre Total de Soldats que vous avez. Si vous n'avez pas suffisamment de Soldats, vous ne perdez pas la partie ! À la place, la DEF de tous les Secteurs est réduite de 1 pour chaque Soldat manquant.

Exemple: Les Alliés sont dans un Secteur avec une DEF de 12. En tant que joueur allemand, vous avez 4 Soldats. Cela signifie qu'il vous manque 8 Soldats ! La DEF moins le nombre de Soldats manquants, ou 12-8, signifie que la DEF modifiée pour les Alliés est de 4. Ceci ne fonctionne pas dans l'autre sens : si vous avez des Soldats en plus, la DEF n'augmente pas !

Les Objets ou effets de jeu réduisant la DEF (comme le Bazooka ou le Génie), n'affectent que les Alliés. Vous devez toujours utiliser la DEF totale du Secteur.

Si pour n'importe quelle raison votre compte de Soldats manquants amène la DEF d'un Secteur en-dessous de 0, la valeur négative est transformée en Soldats gagnés pour chaque Unité alliée présente dans ce Secteur.

Exemple: Les Alliés sont dans un Secteur avec une DEF de 12 et utilisent un Bazooka pour réduire la DEF à 5. Vous avez 4 Soldats. La DEF moins vos Soldats laisse un déficit de 8 Soldats. La DEF réduite des Alliés (5) moins votre déficit de 8 Soldats donne une DEF modifiée de -3 ; par conséquent, chaque Unité alliée dans le Secteur gagne 3 Soldats !

BONUS RBN ALLEMANDS



DISTRIBUTION : Ces Crânes n'annulent aucun dé.
= Vous gagnez 15 Points d'Objets. OU :
Tirez au hasard 1 Décoration.



DISCIPLINE : Ajoutez 1 résultat NOIR de votre choix
= à votre Compte Final – ceci peut déclencher un autre bonus RBN. OU : Vous gagnez 2 Courage.



TROUPES DE SOUTIEN : Vous gagnez 6 Soldats et 1 Courage.



REPLACEMENTS : Vous gagnez 6 Soldats.



FANATISME : Vous gagnez 2 Étoiles. OU : Toutes les Unités alliées perdent 1 Soldat.



INGÉNIOSITÉ : Vous pouvez trouver un Objet utilisé
= en payant son coût en Points d'Objets. OU : Regardez les 3 premières cartes de la pioche Décorations et réorganisez-les comme vous le souhaitez.

DÉCORATIONS

En tant que joueur allemand, vous ne bougez pas. Votre Courage est utilisé pour défendre le Reich contre les envahisseurs. Le Haut Commandement vous récompense avec des Décorations tirées au hasard pendant la PHASE 4, pour un coût de 5 Courage par carte. Il n'y a pas de limite au nombre de Décorations que vous pouvez tirer ou jouer en un tour. Si vous obtenez une Suite dans votre Compte Final, tirez gratuitement la Décoration de votre choix (mélangez ensuite la pioche).

Les Décorations sont conservées et jouées comme les Objets : elles peuvent être utilisées n'importe quand, même juste après avoir été tirées. Une fois utilisées, les Décorations sont mises dans une défausse à côté de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de Décorations dans la pioche, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



*Une Décoration
basique*



Une Décoration "Noire"

Tandis que les Objets et les Spécialistes sont considérés comme une « information connue » à la vue de tous, les Décorations sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Les Alliés n'ont aucun moyen de connaître les Décorations que cache le joueur allemand.

L'exception à ceci concerne les Décorations Noires (Insignes Blessure), qui ont un fond avec un ruban noir. Les Décorations Noires sont au détriment du joueur allemand, et doivent être jouées dès qu'elles sont tirées. Leurs effets sont instantanés.

PHASE 7 : ASSAUT (DANS LE BUNKER FINAL)

Lorsqu'une Unité alliée entre dans le Bunker Final d'un Champ de Bataille (ne comptez pas ceux au milieu d'un Champ de Bataille, comme celui de *N09 : La Batterie de la Mare Fontaine*), le combat est résolu normalement pendant la PHASE 6 : COMBAT POUR LES ALLIÉS ET LES ALLEMANDS. Ceci déclenche une Phase supplémentaire, PHASE 7 : ASSAUT, où les deux camps comparent leurs forces restantes (rappelez-vous que les Spécialistes comptent comme 1 Soldat chacun).

Si les Alliés ont plus de Soldats, le joueur allemand perd et la partie prend fin.

Si le joueur allemand a plus de Soldats, l'Unité alliée est détruite. S'il y a d'autres Unités en jeu, la partie continue et le joueur allemand tire au hasard 1 Décoration comme trophée de guerre. Si plusieurs Unités entrent en même temps dans le Bunker, les Alliés décident l'ordre dans lequel les Unités se confrontent à l'Allemand. S'il y a égalité entre les deux camps, c'est celui avec le plus de Spécialistes qui remporte l'assaut. S'il y a encore une égalité après ça, le joueur allemand gagne.

LIMITE D'ÉCHANGE DES ALLIÉS

La vigilance du joueur allemand empêche les Alliés d'échanger des ressources dans la rangée du haut du Champ de Bataille et dans n'importe quel Secteur adjacent au Bunker Final. L'échange des dés (via le Lieutenant et effets de jeu similaires) n'est pas affecté par ces restrictions.

FIN DE PARTIE

Toutes les conditions de défaite normale s'appliquent (si n'importe quelle Unité alliée est éliminée, la partie est perdue), mais il y a une exception : si les Alliés perdent une Unité dans le Bunker Final pendant la PHASE 7 : ASSAUT alors qu'il y a d'autres Unités sur le Champ de Bataille, la partie continue.

Le joueur allemand perd si n'importe quelle Unité entre dans le Bunker avec une supériorité numérique pendant la PHASE 7 : ASSAUT.

NOTES & PRÉCISIONS

L'Allemand n'est pas considéré comme une Unité N'importe quelle carte ou effet de jeu ciblant des Unités ne peut pas affecter l'Allemand. Toutefois, n'importe quel effet de jeu qui cible des joueurs affectera l'Allemand.

Décorations Noires (Insignes Blessure) En tant que joueur allemand, vous ne pourrez pas choisir de perdre quelque chose que vous n'avez pas. Par exemple, si vous tirez l'Insigne Blessure Or et que vous n'avez pas de Décoration en main, vous êtes forcé de perdre 1 Spécialiste. Vous serez en mesure d'ignorer cette Décoration uniquement si vous n'avez également aucun Spécialiste.

Lorsque le joueur allemand force une Unité alliée à perdre 1 Spécialiste ou 1 Objet La perte est toujours au choix du joueur de l'Unité alliée (sauf mention contraire).

TdM réduit au silence par le Grenadier dans un Secteur Le TdM est considéré « retiré » et ne pourra plus être activé. La Médaille de tir (de l'extension Gott Mitt Uns !) ne peut pas empêcher ceci.

« **Une poignée de guerriers** » Cette règle affecte aussi le joueur allemand.

Timing Si les Alliés et l'Allemand tentent tous deux de faire la même chose au même moment, comme se voler mutuellement des dés, ou s'il y a un conflit de règles entre les camps, c'est toujours au joueur allemand de décider de ce qui se passe en premier ou de qui est prioritaire. Après tout, la bataille a lieu en territoire allemand.

Gold Beach Si 2 Unités entrent dans les 2 Bunkers en même temps, traitez la situation comme si elles entraient dans le même Bunker – choisissez 1 Unité pour agir en premier, comparez les forces restantes, puis passez à l'Unité suivante, si nécessaire. Dans une partie à 2 joueurs, l'Unité alliée solitaire n'est pas obligée de conquérir les 2 Bunkers.

Décorations Il y a 1 Décoration Noire pour 6 Décorations normales. Si vous décidez de changer le contenu de la pioche Décorations, conservez ce rapport de 1 : 6.

Unités Légendaires Le joueur allemand ne peut pas utiliser d'Unités Légendaires, mais il peut jouer contre elles.

CONSEILS POUR ATLANTIKWALL

Pour les joueurs alliés

- Une bonne stratégie est de mettre la pression au joueur allemand dès que possible : ralliez le Sniper ou trouvez une Lunette de Sniper.
- Le temps est dans le camp du joueur allemand ! Il peut être avantageux pour les Alliés de se précipiter sur l'Allemand au lieu de rester trop longtemps dans les Secteurs inférieurs.
- Diviser les Unités alliées dans 2 Secteurs avec des DEF différentes est souvent une bonne idée.

Pour le joueur allemand

- Faites attention lorsque vous donnez des Crânes aux Unités : ils peuvent être utilisés pour obtenir un BBR Ultime Cadeau.
- Ne buvez pas le Cocktail Molotov.

ATLANTIKWALL EN SOLITAIRE

Lorsque vous jouez en solo, vous faites face à une Unité alliée automatisée et utilisez des règles modifiées.

Déterminez aléatoirement le Secteur de départ de l'Unité alliée. Elle reste 2 tours dans chaque Secteur, se déplace toujours latéralement, jusqu'à ce qu'elle atteigne un Secteur au bord du Champ de Bataille. Son prochain mouvement sera de Progresser dans le Secteur devant elle (et toujours sur le bord du Champ de Bataille). Ensuite, elle se déplacera latéralement en direction du bord opposée, et ainsi de suite.

L'Unité essaie de rester en jeu aussi longtemps que possible, donc bougez-la en conséquence. Si elle peut éviter d'attaquer le Bunker, elle le fera.

L'Unité alliée n'est pas affectée par les attributs de Secteur, sauf « Ne restons pas là », qui force l'Unité à ne rester qu'un seul tour. Les mouvements de l'Unité sont restreints par les Barrières, donc assurez-vous qu'elle ne se dirige pas dans une impasse. Si ceci se produit, l'Unité reçoit l'autorisation de passer par-dessus la Barrière et de continuer. Comme vous ne tenez pas le compte des ressources de l'Unité, elle ne dépense jamais de Courage pour Progresser.

L'objectif est de survivre aux Alliés qui attaquent le Bunker. Vous perdez si à n'importe quel moment vous arrivez à 0 Soldat (rappelez-vous que vos Spécialistes valent 1 Soldat chacun). Il n'y a pas de PHASE 7 : ASSAUT lorsque vous jouez contre une Unité automatisée.

Toutes les règles normales s'appliquent, à l'exception de ce qui suit :

TdM et Mines Terrestres en Solitaire

Si les Alliés sont dans un Secteur avec un TdM inactif, vous devez faire le jet de TdM et subir les pertes vous-mêmes (y compris les Dégâts Spéciaux, s'ils sont applicables). Vous ne pouvez ignorer ceci qu'en activant le TdM. Il en va de même pour les Mines Terrestres.

Sniper

L'Unité alliée rallie automatiquement le Sniper la première fois où elle Progresse. À partir du tour suivant, le Sniper tirera à chaque tour où l'Unité alliée ne bougera pas. Lorsque vous êtes touché par le Sniper, vous perdez 1 Spécialiste de votre choix (ou votre Zwangsrekrut – rappelez-vous que lorsque cette carte est sacrifiée ou tuée, elle retourne dans votre réserve).

Il y a deux façons de tuer le Sniper :

- Utiliser la Décoration Insigne Sniper sur les Alliés, *ou*
- Utiliser le Scharfschütze 4 fois sur les Alliés (utilisez des pions pour tenir le compte) – ceci vous permet de localiser le Sniper caché. Lorsque vous le faites, sacrifiez immédiatement le Scharfschütze pour vous débarrasser de cette vermine alliée !

Waffen-SS et Beobachter

Lorsque vous jouez en solo, le Waffen-SS vous permet d'ignorer 1 Crâne dans votre Compte Final. Aussi, le Beobachter vous rapporte 2 Points d'Objets pour chaque RBN que vous obtenez.

Agrafe du Combat Rapproché

Lorsque vous utilisez cette Décoration, utilisez un ensemble de dés séparés pour lancer un Compte Final (relancez tous les dés comme s'ils étaient les vôtres). Vous devez choisir entre votre Compte Final original ou celui-ci. Quel que soit votre choix, défaussez ensuite la Décoration.

Chien & Barbelés

Lorsque vous trouvez l'un de ces Objets, lancez une fois 6 dés supplémentaires pour créer une réserve d'échange. Lorsque vous utilisez le Chien, choisissez 1 dé de cette réserve ; avec les Barbelés, choisissez 2 dés. S'il n'y a plus de dés dans la réserve d'échange, relancez les 6 dés supplémentaires.

Décorations & Objets indisponibles pour le jeu en solo

Retirez ces cartes de vos pioches lorsque vous jouez en solo.

Décorations

Insigne Flak
Croix allemande
Plaque de la Gestapo
Insigne Blessure Or
(Décoration Noire)
Insigne RAD
Croix du Mérite de Guerre
Médaille du Westwall

OBJETS

MINES PIÈGE
GAZ
MINE GOLIATH
MG42
COCKTAIL MOLOTOV
BALLES TRAÇANTES

RÈGLE OPTIONNELLE D'ATLANTIKWALL

DÉPART EN AVEUGLE, STYLE ALLEMAND

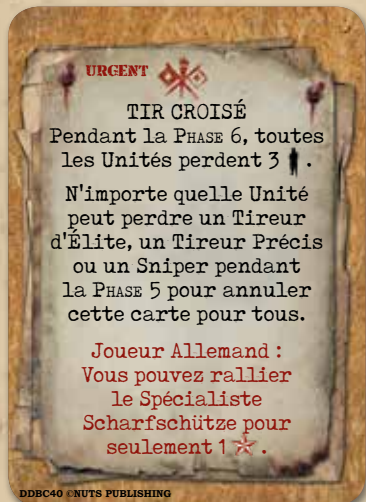
Lorsque vous jouez en tant que joueur allemand, vous pouvez épicer un peu votre vie en commençant avec un nombre aléatoire de Soldats et de Courage.

Lancez 1d6 par joueur allié, tous en même temps : choisissez 1 résultat pour représenter votre nombre de Soldats de départ ; additionnez les autres dés pour déterminer votre Courage de départ.

Partie à 2 joueurs ou en solitaire : lancez 1d6 pour déterminez vos Soldats de départ.

MODULE 2: CONDITIONS DE BATAILLE

Ces cartes reflètent l'imprévisibilité des conditions du champ de bataille, que ce soit de la nature elle-même ou des risques du combat.



Une carte Conditions de Bataille

DÉBUT DE PARTIE

Mélangez toutes les cartes Condition de Bataille pour former une pioche, face cachée.

COMMENT JOUER

Au début de chaque tour (avant la PHASE 1), tirez 1 carte de la pioche, révélez-la et suivez les instructions qu'elle contient.

Les Conditions de Bataille affectent toutes les Unités sur le Champ de Bataille. Lorsqu'une carte affecte le joueur allemand, cela sera spécifiquement indiqué. Si ce n'est pas écrit, alors l'Allemand ignore la carte. Une carte qui indique « toutes les Unités » ne concerne que les Alliés. Une carte qui indique «

tous les joueurs » concerne aussi le joueur allemand.

Les cartes Condition de Bataille supplantent tous les attributs de Secteur, et leurs effets durent pendant 1 tour – jusqu'au tirage de la prochaine carte.

Certaines cartes offrent au joueur la possibilité de perdre des Spécialistes ou des Objets pour annuler la Condition de Bataille. Sauf mention contraire, ces pertes doivent se produire lorsque la Condition de Bataille est tirée au début de la PHASE 1. Les Objets perdus sont considérés utilisés, et un joueur ne peut pas utiliser un Objet ou activer la capacité d'un Spécialiste avant de le perdre.

Si une Condition de Bataille force un joueur à perdre une ressource, un Spécialiste ou un Objet qu'il n'a pas, cette perte est ignorée, sauf mention contraire.

Crâne Actif

C'est un  dans votre Compte Final qui annule activement un autre dé pendant la PHASE 2. En d'autres termes, 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, RBN ou d'une Suite.

RÈGLES OPTIONNELLES DES CONDITIONS DE BATAILLE

MÉTÉO PERSISTANTE (RECOMMANDÉE)

Lorsque vous tirez une Carte Météo, elle reste en jeu jusqu'à ce qu'une autre Carte Météo soit tirée pour la remplacer. Les Conditions de Bataille non-météo sont traitées normalement, et vous ajoutez leurs effets à chaque tour à la Carte Météo existante. Si ceci cause un conflit entre les deux cartes, appliquez-les dans cet ordre : d'abord la Condition de Bataille régulière, puis la Carte Météo (qui peut l'annuler).

OBSERVATION AVANCÉE

Les Objets suivants peuvent être « perdus » pour regarder les deux premières cartes de la pioche de Conditions de Bataille (le joueur les remet ensuite en place, dans n'importe quel ordre) :

- Jumelles
- Télémètre
- Objets avec "scope", "vitre", "vue" ou "lunette" dans leur titre :
 - Périscope d'Artillerie (*Histoires de Guerre*)
 - Vitres teintées (*Légendes*)
 - Longue-Vue (*Légendes*)
 - Télescope de Poche (*Légendes*)
 - Lunette de Visée (*Légendes*)
 - Périscope de Bunker (*Objet allemand*)
 - Lunette de Sniper

MODULE 3: BADGES

Ces cartes offrent aux Unités une nouvelle façon d'améliorer leur Compte Final.

DÉBUT DE PARTIE

Mélangez tous les Badges pour former une pioche, face cachée.

COMMENT JOUER

Lorsque les Unités obtiennent un **BBR Cri de Guerre**, elles ont maintenant l'option supplémentaire de tirer au hasard un Badge (faire ceci signifie renoncer aux autres options du **Cri de Guerre**).

Les Badges sont joués un peu comme des Objets (usage unique, peuvent être conservés pour un tour ultérieur), mais lorsqu'ils sont utilisés, ils vont dans la défausse des Badges. Lorsque la pioche Badges est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche. Une Unité peut avoir plus d'un Badge, mais ne peut pas en obtenir plus d'un par tour. Les Badges peuvent être échangés entre les Unités occupant un même Secteur, selon les règles normales d'échanges.



L'Aide-Soignant Militaire

Notes

- Rappelez-vous : Un dé ne peut pas compter dans deux bonus BBR différents, ni ne peut compter à la fois pour un bonus BBR et une Suite.
- Si vous jouez avec le module Atlantikwall, le joueur allemand gagne 1 Courage à chaque fois qu'une Unité tire un Badge.

RÈGLES OPTIONNELLES DES BADGES

BADGE D'HONNEUR (RECOMMANDÉE POUR LES DÉBUTANTS)

Les Badges sont permanents (ils ne sont pas défaussés après utilisation) et leur utilisation est optionnelle. Ils prennent effet immédiatement après avoir été tirés et restent avec votre Unité jusqu'à la fin de la partie.

Utiliser l'effet d'un Badge est optionnel : vous avez toujours le choix de ne pas l'utiliser (si vous obtenez un BBR de Crânes, par exemple, vous pourriez vouloir ignorer votre Badge Aide-Soignant Militaire, sinon le 3ème Crâne annulerait un dé).

Si vous utilisez la règle optionnelle des Points de Victoire des règles de *D-Day Dice*, p. 16 :

- Pour chaque Badge tiré par votre Unité : **-10 PV**

Si vous jouez avec le module Atlantikwall, le joueur allemand gagne 3 Courage (au lieu de 1) à chaque fois qu'une Unité tire un Badge.

BADGE DE COURAGE

Les Unités peuvent dépenser 1  +1  pendant la PHASE 4 pour « acheter » (tirer au hasard) un Badge. Il n'est pas possible d'acheter ou tirer plus d'un Badge par tour et par joueur.

BADGE D'ASSISTANCE

Si les joueurs trouvent un Champ de Bataille trop difficile, donnez-leur un Badge gratuit en début de partie. Ceci peut aussi être utilisé pour équilibrer le niveau entre des joueurs vétérans et des nouvelles recrues.

RÈGLES OPTIONNELLES BONUS

Ces règles optionnelles peuvent être appliquées à n'importe quelle partie de *D-Day Dice*.

JOUER AVEC LE FEU

La « limite de sécurité » des symboles Explosion  pour chaque Unité est 2. Pendant la PHASE 5, pour chaque  au-dessus de la limite de sécurité, l'Unité perd 1 Soldat.

RAVITAILLEMENT CHAOTIQUE

Mélangez tous les Objets Standard et Objets Spéciaux ensemble, et séparez-les en deux pioches égales. Les Unités n'accèdent qu'à l'Objet du haut de la pioche. Lorsqu'un Objet est trouvé, celui en-dessous devient disponible. Lorsqu'une pioche est vide, seule l'autre pioche reste en jeu.

Les Objets Légendaires ne sont pas affectés et peuvent être trouvés normalement.