



Exercice Tigre.....	6
Omaha Beach	8
Gold Beach.....	8
Sword Beach	9
Pointe du Hoc	10
Le Vallon de Vierville.....	10
Le Château de Vaumicel.....	11
La Batterie de Mont Fleury	12
La Batterie de la Marefontaine.	13
Le Point d'Appui Morris	14
Le Point d'Appui Hillman	15
Pegasus Bridge.....	16

D-DAY DICE

LIVRET DE SCÉNARIOS

Les Tables de Secteur Aléatoire se trouvent aux pages 17-20.

ATTRIBUTS COMMUNS AUX CHAMPS DE BATAILLE



Secteur de Départ Ce symbole indique la (ou les) positions sur le Champ de Bataille où une Unité peut commencer la partie.

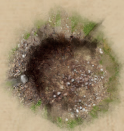
- Lorsque vous commencez la partie, notez les ressources imprimées à côté du symbole de Secteur de Départ : ajoutez-les sur votre Fiche de Ressources.
- Il y a au moins un Secteur de Départ sur chaque Champ de Bataille.
- Lorsqu'il y a plus d'un Secteur de Départ sur un Champ de Bataille, chaque joueur peut choisir différemment.
- Les différents Secteurs de Départ offrent généralement différentes ressources de départ.



Mines Terrestres Les Mines Terrestres causent des pertes. Lors d'un mouvement, n'importe quelle Unité traversant une ligne avec des Mines Terrestres lance immédiatement 1d6 pour déterminer ses pertes.

- Les dés de Mines Terrestres peuvent être modifiés par certains effets (comme l'utilisation des Jumelles).
- Un Toubib réduit ces pertes de 1.

- Un Démineur empêche les pertes.
- Si plusieurs Unités traversent les mêmes Mines Terrestres pendant le même tour, chacune doit lancer un dé, car certaines Unités sont plus chanceuses que d'autres en s'aventurant sur les champs de mines.



Cratères Les Champs de Bataille sont souvent représentés avec des cratères. Dans le jeu de base, ils sont purement décoratifs et n'ont aucun effet sur le déroulement du jeu.

- Dans les extensions *D-Day Dice : Histoires de Guerre* et *D-Day Dice : Atlantikwall*, certaines cartes et règles utilisent cet attribut.



Barrières Elles sont infranchissables. Les Unités ne peuvent jamais les traverser.

- Certaines cartes, comme l'Objet Pince-Coupante ou le Véhicule Bulldozer apportent une exception à cette règle.



Ne restons pas là Ce bouclier noir indique un Secteur spécial où vous ne pouvez pas rester plus d'un tour.

- Lorsque vous entrez dans un Secteur « Ne restons pas là », mettez votre Marqueur d'Unité sur sa face  pour vous rappeler que vous devrez en sortir à la prochaine PHASE 5.



1 Unité maximum Il ne peut y avoir qu'une seule Unité à la fois dans ce Secteur.

- Si une Unité le quitte pendant la PHASE 5, une autre peut y entrer en même temps.
- *Rappel Solitaire* : Tous les Secteurs « 1 Unité Max » comptent comme des Secteurs « Ne restons pas là » lorsque vous jouez en solitaire (p. 15 des règles).



Condition : Vous devez avoir XXX pour entrer ici Ce Secteur nécessite un Spécialiste ou un Objet pour que l'Unité puisse y entrer. L'Unité doit toujours remplir la condition au moment où elle entre dans le Secteur, et vous ne défaussez pas le Spécialiste.

- Le Champ de Bataille indiquera le (ou les) symbole(s) nécessaire(s) pour entrer dans le Secteur. L'exemple montré ici est l'Officier de Débarquement.
- Cette condition ne doit être remplie qu'une seule fois : si une carte nécessaire est perdue ultérieurement, l'Unité peut rester.
-  /   Lorsque deux symboles de Spécialistes sont représentés avec une barre oblique entre eux, alors vous n'avez besoin que de l'un des deux Spécialistes dans votre Unité.



Condition : Perdez XXX pour entrer ici Vous devez avoir ce Spécialiste dans votre Unité lorsque vous arrivez dans le Secteur, et vous devez le perdre immédiatement.

- Le symbole représenté indique quel Spécialiste doit être perdu. L'exemple montré ici est le Toubib.
-   ✓ Lorsque deux symboles de Spécialistes sont représentés avec une barre oblique entre eux, alors vous choisissez lequel des deux vous perdez.
- La perte a lieu pendant la PHASE 5 : MOUVEMENT, et n'est pas comptée dans les pertes subies pendant la PHASE 6 : COMBAT.



Condition : Perdez n'importe quel Spécialiste pour entrer ici Vous devez avoir un Spécialiste dans votre Unité lorsque vous arrivez dans le Secteur, et vous devez immédiatement le perdre.

- Choisissez le (ou les) Spécialiste(s) à perdre pour remplir cette condition.
- Si vous devez en perdre 2, vous devez en avoir 2 pour entrer.
- La perte a lieu pendant la PHASE 5 : MOUVEMENT, et n'est pas comptée dans les pertes subies pendant la PHASE 6 : COMBAT.



Condition : Perdez n'importe quel Objet pour entrer ici Vous devez avoir un Objet dans votre Unité lorsque vous arrivez dans le Secteur, et vous devez le perdre immédiatement.

- Choisissez l'Objet que vous perdez pour remplir cette condition.
- Si vous devez en perdre 2, vous devez en avoir 2 pour entrer.



Bonus par tour Certains Secteurs donnent des bonus qui sont ajoutés au Compte Final (PHASE 1 : LANCEZ LES DÉs).

- Les résultats bonus n'ont pas de couleur particulière.
- Les résultats bonus ne peuvent pas permettre à un joueur d'obtenir un bonus BBR, une Suite ou une Médaille.
- Les résultats bonus ne peuvent pas être échangés avec le Lieutenant.
- Les bonus positifs sont indiqués en vert, tandis que ceux à votre détriment comme  sont indiqués en rouge à cause de l'effet négatif qu'ils ont sur votre Compte Final.



Pénalités par tour Certains Secteurs vous retirent des résultats spécifiques de dés (en fonction du symbole).

- Ces pénalités ont lieu à chaque tour.
- Soustrayez la pénalité du Compte Final (PHASE 1 : LANCEZ LES DÉS).
- Si vous n'obtenez pas le résultat spécifique dans votre Compte Final, vous ne subissez pas la pénalité (ne retirez rien de votre Fiche de Ressources !).



Secteur à Médaille La première Unité à entrer dans ce Secteur tire au hasard une Médaille, automatiquement.

- 1 seule Médaille par partie peut être gagnée de la sorte.



Ne lancez que 5 dés Tant que vous occupez ce Secteur, vous lancez 1 dé de moins pendant la PHASE 1 (vous devez toujours en bloquer 2).

- Choisissez l'un de vos dés et mettez-le de côté (vous pouvez en choisir un différent à chaque tour).
- S'il y a plusieurs Unités dans ce Secteur, il pourrait être utile que les joueurs choisissent des dés de couleurs différentes à mettre de côté, afin de maximiser les possibilités d'échanges.



Vous devez bloquer 3 dés Toutes les Unités doivent bloquer 3 dés dans ce Secteur.

- Avoir le Colonel rallié permet aux Unités d'ignorer cet attribut de Secteur.



Aucun dé n'est bloqué Toutes les Unités peuvent relancer tous leurs dés dans ce Secteur (jusqu'à 3 fois).



Vous ne pouvez pas trouver d'Objet Dans ce Secteur, aucun moyen ne vous permet de trouver des Objets, même s'ils sont donnés gratuitement par des Médailles ou d'autres effets de jeu.

- Les Objets peuvent être utilisés dans ce Secteur s'ils ont été trouvés ailleurs.



Secteur d'Escalade Une Unité dans un Secteur d'Escalade doit Escalader pour Progresser, ou, si un mouvement latéral est autorisé sur le Champ de Bataille, elle peut se déplacer latéralement de façon habituelle.

- Pour Escalader, vous avez besoin de 4 Crânes dans votre Compte Final. Pour vous aider à les obtenir, aucun dé n'est bloqué dans les Secteurs d'Escalade.
- Les **BBR Cri de Guerre** et autres effets vous permettant de Progresser n'ont aucun effet dans un Secteur d'Escalade.

- Les Crânes obtenus pendant l'Escalade annulent d'autres dés, comme d'habitude, et peuvent vous donner un **BBR Ultime Cadeau**.
- Un Véhicule ne peut jamais occuper un Secteur d'Escalade.
- Les effets de cartes et de jeu qui vous permettent de bouger deux fois au cours d'un tour ne vous permettent pas de traverser un Secteur d'Escalade, mais vous pouvez terminer votre mouvement dans un Secteur d'Escalade.



Attributs Aléatoires La première fois qu'une Unité entre dans l'un de ces Secteurs, lancez 1d6 et consultez la Table de Secteur Aléatoire correspondante (que vous trouverez en pages 17-20).

- Tous les attributs de Secteur obtenus durent jusqu'à la fin de la partie.
- Les Jumelles peuvent être utilisées pour changer le résultat du dé.
- Comme aide-mémoire, placez un pion numéroté correspondant au résultat du d6 dans ce Secteur.



COMMENCEZ ICI
SI VOUS OBTENEZ
1, 2, OU 3



COMMENCEZ ICI
SI VOUS OBTENEZ
4, 5, OU 6

Secteurs de Départs Aléatoires Les Unités aéroportées n'ont aucun contrôle sur leur lieu d'atterrissage : en début de partie, chaque Unité lance 1d6 pour déterminer son propre Secteur de Départ. Comparez le résultat du dé avec les nombres imprimés sur fond jaune à côté du Secteur de Départ. Exemple ci-contre.

DESCRIPTIONS DES CHAMPS DE BATAILLE

Pour votre toute première partie de *D-Day Dice*, il est fortement recommandé de commencer par « Opération Tigre », où les Alliés ont répété le débarquement de Normandie en avril 1944. Commencez avec « l'échauffement » de l'Exercice Tigre. Lorsque vous serez à l'aise avec les mécanismes de base des dés, essayez l'Entraînement de Base, qui introduira les Spécialistes. Ensuite, passez à l'Entraînement Avancé. Assurez-vous d'être capable de réussir l'Exercice Tigre avant d'essayer de vous frotter à des plages « sérieuses » comme Omaha et Gold...

Les Champs de Bataille sont conçus pour être essentiellement joués dans l'ordre, car presque chacun d'eux introduira de nouveaux éléments au jeu, devenant progressivement plus difficile.

Occasionnellement, certains effets du Champ de Bataille seront activés ou désactivés. Pour en garder une trace, utilisez les pions double-faces vert/rouge qui vous sont fournis. Placez-les selon les besoins sur les divers Secteurs.



EXERCICE TIGRE

Slapton

27 AVRIL 1944, 0819, SLAPTON SANDS, R-U
EXERCICE TIGRE 1 : ÉCHAUFFEMENT

Ce Champ de Bataille est dédié aux 638 militaires américains morts en route pour l'Exercice Tigre le 28 avril 1944, lorsque leur navire a été torpillé par un S-Boot allemand.



Secteur de Départ Commencez la partie avec 4 Soldats.

Pour l'échauffement, ignorez les attributs de Secteur, y compris les symboles de Tir de Mitrailleur et de Mines Terrestres. Le seul symbole qui vous concerne est la valeur de DEF de chaque Secteur (indiquée dans un bouclier). N'oubliez pas que vous ne pouvez pas rester plus d'un tour dans un Secteur avec un bouclier DEF noir (Secteurs 4 et 6).

Pour les résultats des dés, concentrez-vous uniquement sur les Soldats et le Courage. Vous avez besoin de Soldats pour survivre, et de Courage pour Progresser. Ignorez les autres résultats des dés pour l'instant. (Vous pouvez garder une trace des Étoiles et Points d'Objets obtenus si vous voulez. Ceci déterminera qui parmi les vainqueurs, aura fait le meilleur échauffement.)

L'objectif est de survivre à l'entrée dans le Bunker et au combat qui s'ensuit immédiatement. Si une Unité est tuée en route, les autres joueurs doivent continuer vers l'objectif.

EXERCICE TIGRE 2 : ENTRAÎNEMENT DE BASE

Cette fois, continuez à ignorer les attributs de Secteur, mais ajoutez les Tirs de Mitrailleur et les Mines Terrestres. Ceci ajoutera une couche supplémentaire de difficulté et de danger.

Pour vous aider en chemin, vous aurez accès aux Spécialistes, Réguliers et Auxiliaires (voir p. 9 des règles). Les Spécialistes Gradés et Uniques ne sont disponibles que dans l'Entraînement Avancé.

L'objectif est de survivre à l'entrée dans le Bunker et au combat qui s'ensuit immédiatement. Si une Unité est tuée en route, les autres joueurs doivent continuer vers l'objectif. Pour déterminer qui a fait le meilleur entraînement de base, voir la règle optionnelle de Points de Victoire parmi les vainqueurs (p. 16 des règles).

Aucun Objet n'est utilisé dans l'Entraînement de Base, donc ignorez tous les résultats Outils de votre Compte Final (relancez-les si possible).

EXERCICE TIGRE 3 : ENTRAÎNEMENT AVANCÉ

Maintenant, nous allons utiliser de vraies munitions ! Dans l'Entraînement Avancé, tous les éléments et Secteurs du jeu sont pleinement opérationnels. Les Objets sont aussi accessibles.

L'objectif est de survivre à l'entrée dans le Bunker et au combat qui s'ensuit immédiatement. Si une Unité est tuée en route, tout le monde perd. Donc les Unités devront s'entraider pour faire face au danger.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ BAZOOKA ✓ MALLE ✓ GILET PARE-BALLES ✓ PORTE-BONHEUR

NOTES DE L'INSTRUCTEUR EN CHEF



Spécialiste Gratuit : Éclaireur Une Unité qui entre ici rallie gratuitement l'Éclaireur. Celui-ci ne peut pas être rallié autrement, même par des effets de jeu qui permettent aux joueurs de rallier un Spécialiste indisponible.



Spécialiste Gratuit : Tireur d'Élite Une Unité qui entre ici rallie gratuitement le Tireur d'Élite. Celui-ci ne peut pas être rallié autrement, même par des effets de jeu qui permettent aux joueurs de rallier un Spécialiste indisponible.



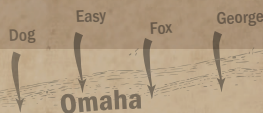
Trainards Une Unité qui entre ici gagne des Soldats : lancez 1d6 et ajoutez le résultat à votre Fiche de Ressources. Chaque Unité fait son jet séparément.



OMAHA BEACH

6 JUIN 1944, 0817

SECTEUR DOG GREEN



Ce Champ de Bataille est dédié à T/5 John J. Pinder, Jr., qui a perdu la vie après avoir vaillamment établi une station de communication radio vitale à Omaha Beach pendant la première vague, et aux hommes de la 1^{re} Division d'Infanterie américaine (la « Big Red One »).

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ AMPHÉTAMINES ✓ VESTE DE COMMANDEMENT ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ PORTE-BONHEUR



Dégâts Spéciaux Pour ce champ de Bataille : **-1 Spécialiste.**



Secteur de Départ Commencez la partie avec 4 Soldats.



GOLD BEACH

6 JUIN 1944, 0737

SECTEUR KING RED



Ce Champ de Bataille est dédié au Capitaine Logan Scott-Bowden, au Sergent Bruce Ogden-Smith et aux courageux Commandos du Combined Operations Pilotage Parties (COPP), qui ont clandestinement nagé jusqu'aux plages de Normandie pendant l'hiver 1943-44 pour faire la reconnaissance des sites, prendre des échantillons de terrain et analyser les défenses allemandes en préparation du débarquement du jour J.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ BAZOOKA ✓ GRENADE GAMMON ✓ GILET PARE-BALLES ✓ LAMPE À SIGNAUX

Sur ce Champ de Bataille, les deux Bunkers doivent être conquis par au moins 1 Unité. Lorsqu'une Unité entre dans l'un des deux Bunkers, elle est retirée du jeu (selon les règles de Victoire, p. 13 des règles, laissant ses Spécialistes pour réduire la DEF du Bunker).

Jeu en Solitaire Lorsque vous jouez en solo, vous devez entrer dans les deux Bunkers (en conquérir un, puis bouger latéralement vers l'autre). N'oubliez pas que comme vous ne pouvez pas visiter le même Secteur deux fois, vous devez entrer dans votre premier Bunker depuis les Secteurs 9 ou 10, afin d'en sortir par la ligne du haut (et bouger vers le second Bunker). Vous êtes autorisé à rester 3 tours dans le premier Bunker.



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 4 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 1 Soldat et le Vétéran.



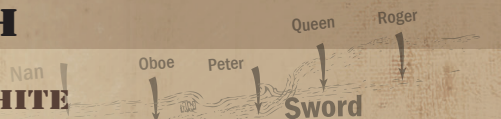
Stand de Tir Les Unités avec un Tireur d'Élite ignorent les dégâts du TdM. Le jet de TdM est quand même fait pour les Unités qui n'ont pas de Tireur d'Élite.



SWORD BEACH

6 JUIN 1944, 0728

SECTEUR QUEEN WHITE



Ce Champ de Bataille est dédié au Capitaine de corvette Philippe Kieffer, l'un des 177 volontaires français du Bataillon de Commandos de Fusiliers-Marins qui a débarqué à Sword Beach au jour J pour aider à la libération de son propre pays.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ VESTE DE COMMANDEMENT ✓ PORTE-BONHEUR ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ BIBLE DE POCHE



Secteur de Départ Commencez la partie avec 4 Soldats.



Spécialiste Gratuit : Lieutenant La première Unité à entrer dans ce Secteur rallie automatiquement et gratuitement le Lieutenant. Le Lieutenant ne peut être rallié par aucun autre moyen, même par des effets de jeu qui permettent de rallier un Spécialiste indisponible.



POINTE DU HOC

6 JUIN 1944, 0710
ST-PIERRE-DU-MONT

Pointe Du Hoc

Ce Champ de Bataille est dédié au Lt. Colonel James Earl Rudder et aux hommes du 2nd Ranger Battalion, Dog, Easy et Fox Companies, qui ont escaladé les falaises verticales de la Pointe du Hoc au jour J sous un tir ennemi soutenu.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ VESTE DE COMMANDEMENT ✓ GRAPPIN ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ ÉCHELLE DE CORDE



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 4 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 1 Soldat et 3 Courage.



Lieu Sûr Si vous ratez votre Escalade dans les Secteurs 9 ou 10, vous pouvez retraiter dans le Secteur 7 si vous ne l'avez pas déjà visité, puis retenter une Escalade. La retraite ne coûte pas de Courage, mais vous devrez en dépenser pour Progresser à nouveau.



LE VALLON DE VIERVILLE

6 JUIN 1944, 0842, VIERVILLE-SUR-MER, SORTIE D-1
SECTEUR QUEEN WHITE

Queen Roger
Nan Oboe Peter
Sword

Ce Champ de Bataille est dédié à Robert Capa, Joe Rosenthal, Elizabeth « Lee » Miller, Margaret Bourke-White et à tous les photographes de guerre qui ont risqué leur vie pour capturer les images de la Seconde Guerre mondiale.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ AMPHÉTAMINES ✓ GRAPPIN ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ ÉCHELLE DE CORDE



Dégâts Spéciaux pour ce Champ de Bataille : -1 Spécialiste.



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 4 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 6 Soldats.



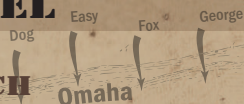
Les Unités ne peuvent pas quitter ce Secteur avant que leur Marqueur d'Unité indique



LE CHÂTEAU DE VAUMICEL

6 JUIN 1944, 1217

VIERVILLE-SUR-MER, OMAHA BEACH



Ce Champ de Bataille est dédié au Lt. Cmdr. Ralph Lester Ramey du destroyer McCook (DD-496) et à tout le personnel de la Navy qui ont assisté les troupes de débarquement en détruisant des casemates et des cibles d'opportunité.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ AMPHÉTAMINES ✓ BAZOOKA ✓ BIBLE DE POCHE ✓ PINCE COUPANTE

Seul le Bunker 3 doit être conquis. Les Bunkers 1 et 2 sont optionnels (ils peuvent être évités en utilisant la Médaille Silver Star par exemple).



Dégâts Spéciaux pour ce Champ de Bataille : **-1 Spécialiste.**



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 4 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 7 Soldats.



Objet Gratuit : Lance-Flammes La première Unité à entrer dans ce Secteur trouve le Lance-Flammes automatiquement et gratuitement. Le Lance-Flammes ne peut être trouvé par aucun autre moyen, même par des effets de jeu qui permettent de trouver un Objet indisponible.



Condition Perdez n'importe quel Spécialiste Unique/Gradé pour entrer ici : suivez les règles classiques de condition de Secteur au début de ce livret de scénarios.



Secteur Spécial Médaille La première Unité à entrer dans ce Secteur tire automatiquement une Médaille de son choix. Une seule Médaille par partie peut être gagnée de la sorte.



LA BATTERIE DE MONT FLEURY

6 JUIN 1944, 0806, VER-SUR-MER
GOLD BEACH



Ce Champ de Bataille est dédié au Sergent Major Stanley Hollis, qui a capturé à lui-seul deux bunkers de la Batterie de Mont Fleury à Gold Beach, et aux hommes du Régiment Green Howards.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ VESTE DE COMMANDEMENT ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ ÉCHELLE DE CORDE ✓ PINCE COUPANTE



Dégâts Spéciaux pour ce Champ de Bataille : **+1 TdM**. Donc, si vous obtenez un 6, vous devez ajouter un autre TdM (uniquement pour ce tour). Si vous obtenez aussi un 6 au TdM supplémentaire, ajoutez un autre dé et ainsi de suite. Tous les dégâts causés par ces dés de TdM sont cumulables.



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 4 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 3 Soldats et 1 Courage.

Secteur de Départ 3 Commencez la partie avec 2 Soldats et le Caporal.

La tranchée de la ligne 4 est infranchissable. Pour permettre aux Unités de passer par-dessus, une Unité doit construire un pont temporaire.



Condition : Pont Temporaire Pour le construire dans les Secteurs 9, 10, ou 11, les conditions suivantes doivent être remplies pendant la PHASE 1 du tour :

- 1 Unité doit avoir à la fois le Génie et l'Échelle de Corde.
- N'importe quelle Unité dans le même Secteur doit obtenir un **BBR Inspiration** ou **Trouaille** dans son Compte Final et renoncer à ce bonus.

Placez un pion vert sur la section de tranchée dans ce Secteur pour représenter le pont. L'Échelle de Corde est considérée utilisée et le Génie perdu dans le processus : il reste en arrière pour solidifier la structure.



Chemin d'Attaque Le Courage nécessaire pour entrer dans le Bunker dépend du Secteur d'où vous venez.



LA BATTERIE DE LA MAREFONTAINE

6 JUIN 1944, 0918

VER-SUR-MER, GOLD BEACH



Ce Champ de Bataille est dédié au Major Général Percy Hobart et aux hommes de la 79th Armoured Division britannique, qui ont attaqué les plages de Normandie dans leurs véhicules spécialisés. Ces « Hobart's Funnies » ont été un facteur décisif au jour J, aidant à dégager les obstacles de plage et les nids de résistance.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ VESTE DE COMMANDEMENT ✓ GILET PARE-BALLES ✓ GRAPPIN ✓ ÉCHELLE DE CORDE

Toutes les Unités doivent conquérir les deux Bunkers. Conquérir le Bunker 1 ne déclenche aucun effet de fin de partie décrit dans les règles de bases du jeu, p.13. Seule la conquête du Bunker 2 le fait.



Dégâts Spéciaux pour ce Champ de Bataille : **-1 Courage**. Si vous n'avez pas de Courage, ignorez cette perte.



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 2 Soldats et 3 Courage.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 3 Soldats et 3 Points d'Objets.

Secteur de Départ 3 Commencez la partie avec 1 Soldat et le Tireur d'Élite.



Chemin d'Attaque *Bunker 1* : Le Courage pour entrer dépend du Secteur d'où vous venez. *Bunker 2* : la DEF et le TdM dépendent du Secteur d'où vous venez :
Secteur 12 = DEF 35 + TdM
Secteur 14 = DEF 25 + TdM
Secteur 15 = DEF 18 + (2xTdM)

Si plusieurs Unités entrent dans le Bunker en même temps depuis plusieurs Secteurs différents, elles doivent utiliser les valeurs du Bunker selon leur propre chemin.



Perdez 2 Soldats pour chaque BBR obtenu ici À chaque fois que vous obtenez un BBR, que ce soit dans votre Compte Final ou par tout autre effet de jeu (Médailles et Objets inclus), vous perdez 2 Soldats. Ajoutez les ressources données par le bonus BBR à votre Unité avant de perdre ces 2 Soldats. Le Spécialiste Toubib peut réduire de moitié cette perte.



Tir de Mitralleuse d'Élite Fonctionne comme un Tir de Mitralleuse standard, mais pour chaque symbole, lancez 2 dés et gardez le résultat le plus élevé.



LE POINT D'APPUI MORRIS

6 JUIN 1944, 1305

COLLEVILLE-SUR-ORNE, SWORD BEACH



Ce Champ de Bataille est dédié au Chauffeur R.P. Turnham et aux hommes de la B Company, 1st Battalion, Suffolk Regiment, qui ont capturé le Point d'Appui Morris au jour J.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ AMPHÉTAMINES ✓ BAZOOKA ✓ GRENADE GAMMON ✓ PORTE-BONHEUR



Dégâts Spéciaux pour ce Champ de Bataille : **-1 Spécialiste.**



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 2 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 6 Soldats.



Condition : Dépense de Courage Vous devez dépenser 2 Courage pour entrer dans ce Secteur, en plus de tout Courage dépensé pour Progresser si vous bougez depuis le Secteur 5.



Spécialiste Gratuit : Génie La première Unité à entrer dans ce Secteur rallie automatiquement et gratuitement le Génie. Le Génie ne peut pas être rallié autrement, même par des effets de jeu qui permettent aux joueurs de rallier un Spécialiste indisponible. Si un Spécialiste Unique est déjà rallié, le Génie ne peut pas être rallié ici. Si ce Spécialiste Unique est perdu par la suite, une autre Unité entrant dans ce Secteur sera capable de rallier gratuitement le Génie.

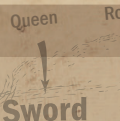


Nid de Mitrailleuses Le Bunker de ce Champ de Bataille a une valeur de TdM égale à 5, plus 2 par joueur (Donc 7 en solo, 13 dans une partie à 4 joueurs). Lorsque vous occupez ce Secteur, vous pouvez défausser des cartes avec le symbole  à la fin de la PHASE 3. Chaque symbole perdu de cette façon élimine définitivement 1 TdM au Bunker. Le TdM restant ne peut pas être empêché par une Grenade ou d'autres effets similaires.

PLATEAU
N°11

LE POINT D'APPUI HILLMAN

6 JUIN 1944, 1857, COLLEVILLE-SUR-ORNE
SWORD BEACH



Ce Champ de Bataille est dédié au Capitaine Geff Ryley, tué pendant l'assaut du Point d'Appui Hillman, et aux soldats des compagnies A et C, 1st Battalion, Suffolk Regiment, qui ont vaillamment combattu pendant 7 heures pour capturer cette forteresse lourdement défendue.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ VESTE DE COMMANDEMENT ✓ GRAPPIN ✓ TÉLÉMÈTRE ✓ ÉCHELLE DE CORDE



Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 6 Soldats.

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 2 Soldats.



Pas de ralliement de Spécialiste Les Spécialistes ne peuvent pas être ralliés ici, par aucun moyen que ce soit, même ceux donnés par des Médailles ou autres effets de jeu.



Condition : Perdez un Explosif pour entrer Pour pouvoir entrer dans ce Secteur, vous devez défausser n'importe quelle carte ayant au moins 1 symbole d'explosion.



PEGASUS BRIDGE

6 JUIN 1944, 0022

BÉNOUVILLE

Ce Champ de Bataille est dédié au Major John Howard et aux hommes des Oxfordshire et Buckinghamshire Light Regiment (« Ox and Bucks »), qui ont capturé Pegasus Bridge en plein milieu de la nuit avec une précision chirurgicale, ouvrant la voie à la réussite des débarquements du jour J.



Une Poignée de Guerriers Cette règle affecte tout le Champ de Bataille. Voir p. 17 des règles pour les détails.

OBJETS DISPONIBLES POUR CE CHAMP DE BATAILLE

✓ GILET PARE-BALLES ✓ GRENADE GAMMON ✓ LAMPE À SIGNAUX ✓ PINCE COUPANTE

Sur ce Champ de Bataille, toutes les Unités doivent d'abord conquérir le Bunker, puis en sortir lors d'un tour ultérieur pour atteindre la route de Pegasus Bridge dans le Secteur 14, et y survivre jusqu'à la fin du tour.

Les conditions de victoire normales s'appliquent lorsqu'une Unité a conquis le Secteur 14, mais la réduction de DEF a lieu dans ce Secteur et **pas** dans le Bunker. Les Unités sont autorisées à rester dans le Bunker jusqu'à 3 tours avant de devoir en sortir vers le Secteur 14.



Dégâts Spéciaux pour ce Champ de Bataille : -1 **Spécialiste**.



Secteurs de Départ Aléatoires Lancez 1d6 pour déterminer votre Secteur de Départ (voir p. 5 pour les détails).

1-2

Secteur de Départ 1 Commencez la partie avec 4 Soldats.

3-4

Secteur de Départ 2 Commencez la partie avec 3 Soldats et 1 Courage.

5-6

Secteur de Départ 3 Commencez la partie avec 3 Soldats et 1 Étoile.



Conditions : Perdez 2 Soldats Vous devez perdre 2 Soldats pour pouvoir entrer dans ce Secteur. Cette perte ne peut pas être réduite par le Toubib.



Objet Gratuit : Lance-Flammes La première Unité à entrer dans ce Secteur trouve le Lance-Flammes automatiquement et gratuitement. Le Lance-Flammes ne peut être trouvé par aucun autre moyen, même par des effets de jeu qui permettent de trouver un Objet indisponible.

TABLES DE SECTEURS ALÉATOIRES **A-B-C-D**

A

	Mortiers ! : Si vous n'avez pas d'Homme de Pointe, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Champ de Mines : Vous ne pouvez pas relancer les Crânes ici.
	Tir Intensif : Ne restons pas là.
	Abri : +1 Courage par tour.
	Autochenille en Panne : Vous pouvez trouver un Véhicule Autochenille ici (payez son coût en Points d'Objets).
	Champ d'Honneur : La première Unité à entrer dans ce Secteur tire au hasard 1 Médaille. 1 seule Médaille peut être tirée de la sorte dans ce Secteur à chaque partie.

B

	Artillerie ! : Si vous n'avez pas de Caporal, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Équipiers Morts : -1 Courage dans votre Compte Final à chaque tour.
	Terrain Découvert : +1 Crâne de n'importe quelle couleur dans votre Compte Final à chaque tour.
	Tranchée : +1 Étoile par tour.
	Bulldozer en Panne : Vous pouvez trouver un Véhicule Bulldozer ici (payez son coût en Points d'Objets).
	Terrain Surélevé : Aucun dé n'est bloqué ici.

C

	Piège ! : Si vous n'avez pas de Démineur, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Tir Croisé : Aucun bonus BBR Cri de Guerre ne peut être gagné ici.
	Embuscade : Vous perdez 1 Soldat par Étoile dans votre Compte Final.
	Tir Intensif : Ne restons pas là.
	Voiture blindée : Vous trouvez gratuitement un Véhicule Voiture Blindée.
	Rendez-vous : Vous gagnez 1 Soldat pour chaque BBR que vous obtenez.

D

	Précision Mortelle : Le TdM de ce Secteur a maintenant les Dégâts Spéciaux : Perdez 1 Spécialiste.
	Chaos Total : Aucun BBR Inspiration ne peut être gagné ici.
	Tir Concentré : Chaque BBR obtenu dans ce Secteur augmente sa DEF de 1 pour ce tour.
	Boue : Il faut payer 1 Courage pour sortir de ce Secteur (en plus des coûts normaux).
	Terrain Surélevé : Aucun dé n'est bloqué ici.
	Jeep en Panne : Vous pouvez trouver un Véhicule Jeep ici (payez son coût en Points d'Objets).

TABLES DE SECTEURS ALÉATOIRES **E-F-G-H**

E	
	Parcelle Vide : Vous ne pouvez pas trouver d'Objets ici (mais ils peuvent y être utilisés).
	Tir Intensif : Ne restons pas là.
	Rendez-vous : Vous gagnez 1 Soldat pour chaque BBR que vous obtenez.
	Tranchée : +1 Étoile par tour.
	Couvert Parfait : Vous gagnez 1 Courage pour chaque BBR que vous obtenez.
	Char : Vous trouvez gratuitement un Véhicule Char.

F	
	Snipers ! : Si vous n'avez pas de Tireur d'Élite, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Zone Inondée : Aucun BBR Renforts ne peut être gagné ici.
	Attention ! : Si vous n'avez pas de Toubib, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Débordement : Lancez 1 dé de moins pendant la PHASE 1.
	Fortifications : La DEF de ce Secteur ne peut pas être réduite et son TdM ne peut pas être empêché.
	Barbelés ! : Si vous n'avez pas de Vétéran, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.

G	
	Grêle de Balles ! : Ajoutez définitivement 1 TdM à ce Secteur.
	Tir de Couverture : Vous devez rester ici pendant 3 tours.
	Impasse : Aucun BBR Troupes Fraîches ne peut être gagné ici.
	Tir Intensif : Ne restons pas là.
	Bourbier : Si vous avez un Véhicule, il est perdu. Aucun Véhicule ne peut être trouvé ici.
	Champ d'Honneur : La première Unité à entrer dans ce Secteur tire au hasard 1 Médaille. 1 seule Médaille peut être tirée de la sorte dans ce Secteur à chaque partie.

H	
	Équipiers Morts : -1 Courage dans votre Compte Final à chaque tour.
	Cloué au Sol : Aucune Médaille ne peut être tirée ou utilisée ici.
	Opposition Fanatique : Vous ne pouvez pas rallier de Spécialiste ici.
	Mauvaise Position : Bloquez 3 dés pendant la PHASE 1.
	Dépôt Ennemi : +1 Outil par tour.
	Véhicule en Panne : Tirez au hasard un Véhicule : il peut être trouvé ici (payez son coût en Points d'Objets).

TABLES DE SECTEURS ALÉATOIRES **I-J-K-S**

I							
	Grenades ! : Si vous n'avez pas d'Éclaireur, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.						
	Tir de Sniper : À la fin du tour, chaque Unité lance 1d6 : <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>Vous perdez 1 Soldat</td></tr> <tr> <td>2-5</td><td>Il ne se passe rien</td></tr> <tr> <td>6</td><td>Vous perdez 1 Spécialiste</td></tr> </table>	1	Vous perdez 1 Soldat	2-5	Il ne se passe rien	6	Vous perdez 1 Spécialiste
1	Vous perdez 1 Soldat						
2-5	Il ne se passe rien						
6	Vous perdez 1 Spécialiste						
	Tir Intensif : Ne restons pas là.						
	Tranchée : +1 Étoile par tour.						
	Terrain Surélevé : Aucun dé n'est bloqué ici.						
	Section Isolée : Ralliez gratuitement 1 Spécialiste Régulier ou Auxiliaire.						

J	
	Mines ! : Si vous n'avez pas de Démineur, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Terrain Instable : Pendant la PHASE 6, vous perdez 1 Soldat par symbole dans votre Unité.
	Tir Intensif : Ne restons pas là.
	Rendez-vous : Vous gagnez 1 Soldat pour chaque BBR que vous obtenez .
	Terrain Surélevé : Aucun dé n'est bloqué ici.
	Explosifs Enterrés : Pour vous, les Objets avec coûtent la moitié de leur prix (arrondi au supérieur) en Points d'Objets.

K	
	Encerclés ! : Si vous n'avez pas de Spécialiste Gradé, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Artillerie ! : Si vous n'avez pas de Caporal, vous perdez 1d6 Soldats supplémentaires à chaque PHASE 6.
	Diversión : Lorsque vous sortez de ce Secteur, vous perdez 1 Spécialiste.
	Terrain Surélevé : Aucun dé n'est bloqué ici.
	Rendez-vous : Vous gagnez 1 Soldat pour chaque BBR que vous obtenez.
	Jackpot : +2 Outils par tour.

S	
	Côte-à-côte : Vos ressources de départ sont 1 Soldat et 1 Spécialiste à 2 Étoiles.
	Mauvaises Perspectives : Vos ressources de départ sont 1 Soldat et un Objet coûtant 3 Points d'Objets. S'il n'y a pas suffisamment d'Objets pour tous les joueurs, ceux qui n'en reçoivent pas gagnent 3 Points d'Objets à la place.
	Envers et contre tout : Vos ressources de départ sont 1 Soldat, 2 Étoiles et 3 Courage.
	Boulot Habituel : Vos ressources de départ sont 4 Soldats.
	Chance au combat : Vos ressources de départ sont 1 Soldat et 1 Étoile ou 1 Courage au choix.
	Faisons ça ! : Vos ressources de départ sont 5 Soldats et 2 Courage. Ne restons pas là.

TABLE DE SECTEUR ALÉATOIRE Z

Z	BUNKER ALÉATOIRE		
	 5 Courage	 →  →  la DEF augmente par tour	 →  Vous devez rester 3 tours
	 4 Courage	  DEF 30 + TdM	  Perdez 1 Objet
	 5 Courage	  DEF 25 + TdM	  Perdez 1 Spécialiste
	 5 Courage	   DEF 25 + TdM	Dégâts Spéciaux + 1 TdM
	 5 Courage	 DEF 35	
	 4 Courage	    DEF 20 + (3 × TdM)	



© 2019 Nuts! Publishing.
www.nutspublishing.com
[Facebook/NutsPublishingFrance](https://www.facebook.com/NutsPublishingFrance)