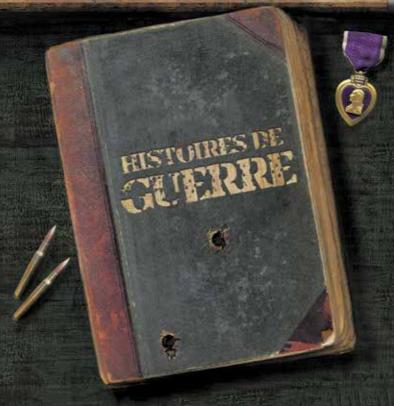
DODAY DICE EXTENSION



LIVIRET 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

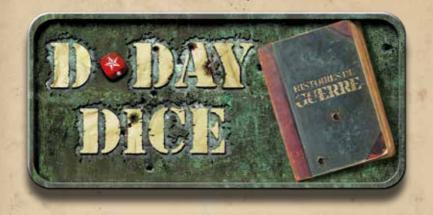
D-Day Dice : Overlord

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.



par

Emmanuel Aquin

D-Day Dice : Histoires de Guerre est dédié aux familles et aux amis qui ont aidé les vétérans à surmonter les traumatismes de cette terrible guerre.



VUE D'ENSEMBLE

Bienvenue dans *Histoires de Guerre*! Cette extension de *D-Day Dice* ajoute du nouveau contenu au jeu sous la forme de 5 modules indépendants qui combinent anciens et nouveaux éléments de différentes façons. Ces modules sont compatibles avec tous les Champs de Bataille et les uns avec les autres. Ajoutez-les individuellement ou mélangez-les pour faire une partie épique!

MATÉRIEL GÉNÉRAL

Ces éléments fonctionnent avec toute partie classique de D-Day Dice.

Le Spécialiste Régulier Le Spécialiste Régulier Parachutiste Officier Zélé

Officier Zélé

Le Spécialiste Auxiliaire Guide 4 Dés de Ravitaillement









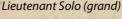


DANS LES 4 COULEURS D'ORIGINE + NOIR (POLOGNE) + ROSE (SHAEF)

6 Champs de Bataille 3 PLATEAUX RECTO-VERSO



Règles des Médailles : p. 8 des règles de D-Day Dice

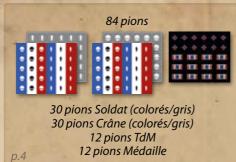




Livrets de règles et de scénarios



- **1 Lieutenant Solo** qui est une version agrandie de la mini-carte originale de *D-Day Dice*, avec plus de place pour y disposer 6 dés sans problème.
- **6 Champs de Bataille** qui racontent l'histoire des opérations aéroportées nocturnes du jour J. Pour plus de détails, voir le livret de scénarios d'*Histoires de Guerre*.
- 4 Dés de Ravitaillement à utiliser dans les Secteurs « Parachutage » des Champs de Bataille.
- **3 Médailles** pour votre pioche de *Médailles* de *D-Day Dice*. L'*Ordre de la Libération*, la *Médaille de la Victoire* et la *Presidential Unit Citation* exploitent les nouveaux Dés de Ravitaillement, les Unités Légendaires et les Militaires d'*Histoires de Guerre*.
- **3 Spécialistes** pour les pays d'origine de *D-Day Dice*, pour la Pologne d'*Histoires de Guerre*, pour le SHAEF de *Route vers l'Enfer*. Le Parachutiste et le Guide sont particulièrement adaptés aux Champs de Bataille à thème aéroporté. L'Officier Zélé sert pour l'Histoire de Guerre « Capitaine Caféine » (ou pour toute partie où vous voudrez utiliser la règle « Zélé » p. 15).











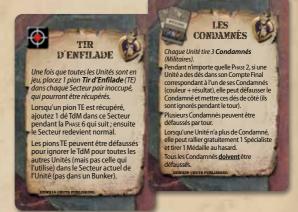
MODULE 1: HISTOIRES DE GUERRE

Les Histoires de Guerre sont des scénarios écrits sur une carte, qui ajoutent de nouveaux objectifs et de la profondeur à la bataille à venir. Elles sont jouables sur tous les Champs de Bataille disponibles.

Ces scénarios font bon usage des pions du jeu de base et de ceux fournis dans cette boîte, comme les pions Crâne, Tir de Mitrailleuse, Soldat et Médaille. Certains nécessitent l'usage d'autres éléments, comme les Militaires ou même le Spécialiste Officier Zélé.

Le Tir en Enfilade d'Histoires de Guerre utilise des pions TdM, qui doivent être récupérés lorsqu'ils sont rencontrés.

L'Histoire de Guerre « Les Condamnés » utilise les cartes Militaires et a une condition de victoire « obligatoire ».



DÉBUT DE PARTIE

Avant de choisir le Champ de Bataille, choisissez la carte d'Histoire de Guerre que vous voulez utiliser (mais jamais plus d'une par partie!), ou bien tirez-la au hasard dans la pioche. Les Histoires de Guerre sont explicites, donc suivez les instructions sur la carte, terminez le reste des préparatifs, et vous êtes prêts à jouer!

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

Ces descriptions répondent aux questions quant à l'utilisation d'un scénario d'Histoires de Guerre.

Placement de Pions

Lorsque les pions sont mentionnés, sauf précision contraire, placez-les en début de partie.

Pions Crâne et Soldat



Les pions double-faces Crâne et Soldat comportent une face grise et une face colorée.

Lorsqu'un scénario se réfère à un pion Crâne *gris* ou à un pion Soldat *gris*, cela signifie « n'importe quel pion convient » ; la couleur du pion n'a pas

· d'importance.

Lorsqu'un pion Crâne ou Soldat *aléatoire* est mentionné, prenez-en un au hasard et placez-le face colorée visible; cela représente le résultat du dé. Lorsqu'ils sont ajoutés à un Compte Final, ils comptent comme un résultat coloré et peuvent déclencher des bonus BBR ou une Suite.

Crâne Actif

Un « Crâne Actif » est un crâne de votre Compte Final qui annule effectivement un autre dé au cours de la PHASE 2. En d'autres termes, c'est un résultat Crâne qui n'a pas été ignoré par les effets du jeu (comme le Tireur d'Élite par exemple) et qui ne fait pas partie d'un BBR ou d'une Suite.

Secteur Vide

Le terme « Secteur vide » désigne un Secteur sans aucune Unité à l'intérieur (un Secteur inoccupé, si vous préférez). Un Bunker n'est jamais considéré comme un Secteur vide.

Récupérer des Pions

Lorsqu'un pion dans un Secteur est « à récupérer », cela signifie que la première Unité qui entre dans le Secteur prend le pion (c'est **obligatoire**). Lorsque plusieurs sont en mesure de prendre le même pion, c'est l'Unité avec le moins de Soldats qui le récupère. En cas d'égalité, lancez un dé ou mettez-vous d'accord sans lancer.

Échanges et Pions

Lorsqu'une Histoire de Guerre précise que des pions peuvent être échangés entre des Unités, suivez les règles d'échange de *D-Day Dice*, p. 11.

Lancez un d3

Lorsqu'il est demandé de « lancer 1d3 », lancez un d6 standard (un dé à six faces) et utilisez le résultat dans la colonne d3 de la table ci-dessous.

D 6	D3
1 ou 2	1 *
3 ou 4	2
5 ou 6	3

Jets de Dés Avancés

Lorsque vous verrez « 1d6+3 », cela signifie : « lancez un d6 et ajoutez 3 au résultat ».

Pertes

Si une Histoire de Guerre dit que vous devez perdre quelque chose (un Spécialiste, du Courage, etc.) et que vous n'en avez pas, ignorez la perte.

Actions Obligatoires

Plusieurs Histoires de Guerre utilisent le mot <u>doit</u> (souligné, comme indiqué) lorsqu'elles se réfèrent à une tâche exigée. Dans ces cas, si l'action n'est pas réalisée, la partie est perdue.

Le Bunker Final

La plupart des Champs de Bataille n'ont qu'un seul Bunker, qui est automatiquement le Bunker Final. Certains, en revanche, en ont plusieurs, comme la Batterie de la Marefontaine Gold Beach, ou Mission Chicago. Sur ceux-ci, le Bunker Final est soit celui du haut (Marefontaine), soit le dernier Bunker pénétré (Gold Beach, Mission Chicago).

MODULE 2: UNITÉS LÉGENDAIRES

Les Unités Légendaires vous lancent dans la bataille en tant qu'unité historique qui a combattu lors du débarquement de Normandie. Elles sont jouables sur tous les Champs de Bataille.

Chacune est composée de six cartes :

- 2 Spécialistes Légendaires
- 3 Objets Légendaires
- 1 Table BBR Légendaire

Exemples de cartes de l'Unité Légendaire 101st Airborne Division.





2 cartes Spécialiste Légendaire





3 cartes Objet Légendaire





1 carte BBR

DÉBUT DE PARTIE

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

Table BBR Légendaire

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



Objets Légendaires

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

Spécialistes Légendaires

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

Option 1

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

Option 2

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

COMMENT JOUER

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

RÈGLES OPTIONNELLES DES UNITÉS LÉGENDAIRES

RÉCUPÉREZ VOS OUAILLES

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

UNITÉS MIXTES (MULTIJOUEURS)

Au lieu d'avoir des Unités Légendaires prédéterminées, jouez avec des Unités improvisées dans le feu de l'action. En préparatif, chaque joueur choisit une Unité Légendaire mais ne prend que sa Table BBR Légendaire. Ensuite, mélangez toutes les autres cartes et créez trois piles : une avec les Spécialistes

D-D-CY DICE

de Départ, une avec les Spécialistes Légendaires restants et une avec les Objets Légendaires. Chacun leur tour, les joueurs tirent une carte dans une des piles, jusqu'à avoir deux Spécialistes Légendaires (dont un Spécialiste de Départ) et 3 Objets Légendaires.

UNITÉS MIXTES (SOLITAIRE)

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

SPÉCIALISTES ÉSSEULÉS

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

MÉDAILLE OU SPÉCIALISTE (MULTIJOUEURS)

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

MÉDAILLE OU SPÉCIALISTE (SOLITAIRE)

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

SEULEMENT LES JOUETS, S'IL VOUS PLAÎT!

Ajoutez plusieurs ou tous les Objets Légendaires à la liste des Objets Standard. Équilibrez le nombre total d'Objets disponibles : pour chaque Objet Légendaire ajouté, retirez un Objet Standard avec un coût correspondant.

POINTS DE VICTOIRE LÉGENDAIRES

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

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

La Table des Points de Victoire combinés de *D-Day Dice* et *Histoires de Guerre* se trouve en troisième de couverture de ce livret.

MODULE 3: LES MILITAIRES

Les cartes Militaires représentent des soldats individuels que vous rencontrerez sur le champ de bataille. Ils donnent des encouragements sous la forme de précieuses ressources dont peut bénéficier votre Unité lorsqu'elle en aura le plus besoin.

DÉBUT DE PARTIE

Mélangez les cartes Militaires et placez-les face cachée pour constituer une pioche.

COMMENT JOUER

Lorsque vous obtenez un bonus BBR Trouvaille, un nouveau choix est ajouté à ceux indiqués sur votre table BBR:



🔽 📞 🐧 OU : Tirez au hasard un Militaire de la pioche. Tirer un Militaire signifie renoncer à vos autres options de Trouvaille.

Chaque carte Militaire comporte 2 à 3 « résultats pré-tirés ». Vous pouvez défausser le Militaire pendant n'importe quelle PHASE 1 pour ajouter ces résultats à votre Compte Final. Ceci peut vous aider à obtenir des bonus BBR ou même une Suite. Il est possible de défausser plus d'un Militaire en même temps.

Échanger une carte Militaire n'est pas autorisé, même avec le Lieutenant.

Les Militaires sont considérés comme faisant partie de votre Unité et ont plusieurs fonctions:

- Un symbole Explosion As sur une carte Militaire vous permet de défausser cette carte lorsque vous êtes obligé de défausser des cartes d'Explosifs.
- Lorsqu'un symbole Spécialiste apparaît sur une carte Militaire, cette carte compte comme ce Spécialiste particulier pour les conditions de Secteur ou autres effets de jeu. La carte n'est pas une copie conforme du Spécialiste ; elle peut seulement être utilisée lorsque vous avez besoin d'un Spécialiste dans certaines situations. Par exemple, si les Dégâts Spéciaux d'un TdM vous obligent à perdre un Spécialiste, vous pouvez défausser un Militaire qui compte comme un Spécialiste.



Cette carte Militaire compte comme un Spécialiste Éclaireur et peut être utilisée pour un prérequis Explosif.



Un Militaire avec ce symbole compte comme n'importe quel Spécialiste.

Si un Militaire est perdu, les résultats des dés sur sa carte sont aussi perdus.

RÈGLES OPTIONNELLES DES MILITAIRES

MILITAIRES ET HISTOIRES DE GUERRE

Les Histoires de Guerre suivantes incluent diverses façons d'utiliser les Militaires : Frères d'Armes, Chefs de Corps, Les Condamnés et Soldats Égarés. Lorsque vous jouez avec ces Histoires de Guerre, afin d'éviter toute confusion, nous vous recommandons de ne pas jouer avec les Militaires réguliers.

ÉGALISER LES CHANCES (POUR LES DÉBUTANTS)

Envisagez de donner un ou deux Militaires en début de partie aux joueurs débutants afin de les aider en cours de jeu, plus particulièrement s'ils jouent avec des joueurs aguerris.

À LA FAÇON DE L'ARMÉE : MILITAIRES EN TANT QUE DÉS

Voici une règle optionnelle qui change la façon dont les joueurs obtiennent leur Compte Final.

Lors de la PHASE 1, avant de lancer les dés, chaque joueur tire un Militaire dans la pioche, regarde sa carte, et retire deux dés de son choix de sa main. Ensuite, les joueurs font leurs jets de dés normalement (même si un joueur tire un Militaire avec trois résultats de dés, il en lance toujours quatre). Aucun dé n'est bloqué en jouant de cette façon ; les résultats des dés sur chaque carte Militaire représentent les dés bloqués du joueur. Chaque joueur ajoute les dés du Militaire à son Compte Final et défausse ensuite la carte. Lorsque la pioche de Militaires est vide, mélangez les cartes.

Lorsque vous jouez À la Façon de l'armée, trois des Spécialistes Gradés affectent les Militaires de façons spéciales :

Lieutenant

Les joueurs peuvent échanger des dés (dés contre dés) ou des Militaires (carte contre carte).

Colonel

Permet aux joueurs de relancer un dé supplémentaire.

Capitaine

Affecte aussi la couleur des résultats des Militaires.

MODULE 4: LE DERNIER DEBOUT

Le Dernier Debout introduit une nouvelle façon de jouer à D-Day Dice. Imaginez un « D-Day Dice inversé ». Menez une Unité pleine de Soldats, taillez-vous un chemin vers le Bunker avec une force qui diminue. Chaque jet vous dira combien de soldats vous **perdez**. Aurez-vous encore assez d'hommes debout pour attaquer le Bunker à la fin ?

Notes de Compatibilité

- Lorsque vous utilisez « Une Poignée de Guerriers » (Règles de D-Day Dice,
 p. 17), réduisez vos pertes de moitié, arrondissez au supérieur.
- Lorsque vous utilisez les Unités Légendaires, la Table BBR du Dernier Debout supplante toutes les tables BBR Légendaires.
- Si des Militaires sont en jeu (*Règles d'Histoires de Guerre*, p. 9), tirez leurs cartes lors d'un **BBR INSPIRATION** au lieu d'un **BBR TROUVAILLE**.

DÉBUT DE PARTIE

CH	AMP DE BATAILLE D-DAY DICE	SOLDATS BONUS
N-01	Exercice Tigre	35
N-02	Omaha Beach	65
N-03	Gold Beach	85
N-04	Sword Beach	65
N-05	Pointe du Hoc	90
N-06	Le Vallon de Vierville	105
N-07	Le Château de Vaumicel	100
N-08	La Batterie de Mont Fleury	120
N-09	La Batterie de Marefontaine	90
N-10	Le Point d'Appui Morris	80
N-11	Le Point d'Appui Hillman	90
N-12	Pegasus Bridge	45

	CHAMPS DE BATAILLE HISTOIRES DE GUERRE	SOLDATS BONUS
N-25	Mission Albany	80
N-26	Mission Boston	45
N-27	Mission Chicago	40
N-28	Mission Detroit	40
N-29	Opération Tonga	90
N-30	La Batterie de Merville	105

Choisissez un Champ de Bataille et placez-y votre Marqueur d'Unité comme vous le feriez pour une partie classique.

Notez les ressources pour votre Secteur de Départ, et ajoutez le nombre de Soldats indiqués pour votre Champ de Bataille dans la table ci-contre.

Note: Les nombres donnés dans la table correspondent à une partie à « difficulté moyenne ». Les parties peuvent être rendues plus difficiles en réduisant le nombre de Soldats de 5, ou plus faciles en l'augmentant de 5.

Lorsque vous jouerez à Gold Beach en solitaire, vous pourrez ajouter 5 Soldats, car vous aurez besoin de conquérir les deux Bunkers.

COMMENT JOUER

Le module du Dernier Debout est quasiment identique à une partie classique de D-Day Dice, mais avec une grosse différence : vous lancez les dés pour savoir combien de Soldats vous **perdez** à chaque tour. De ce fait, certains résultats de dés se jouent un peu différemment.

RÉSULTATS DES DÉS DU DERNIER DEBOUT



CRÂNE (aucun effet)

Les Crânes n'annulent pas les dés de votre Compte Final.



ÉTOILE (pour rallier les Spécialistes)

Pas de changement. Accumulez les Étoiles normalement.



SOLDAT (déduisez des Soldats)

Déduisez le nombre de Soldats de votre Unité à la fin de la PHASE 2.



COURAGE (pour Progresser ou tirer des Médailles)

Pas de changement. Accumulez le Courage normalement.



OUTIL (gagnez des Points d'Objets **()**)

Pas de changement. Accumulez les Points d'Objets normalement.

Perdre des Soldats

Les Soldats obtenus dans votre Compte Final sont déduits du total de votre Unité à la fin de la PHASE 2. Sur certains Champs de Bataille, si vous jouez avec la règle optionnelle « Une Poignée de Guerriers » (*Règles de D-Day Dice*, p. 17), le nombre total de Soldats est réduit de moitié et arrondi au supérieur avant déduction. Il est possible de mourir pendant la PHASE 2, alors soyez prudents! Le Toubib vous aidera à perdre un Soldat de moins pendant la PHASE 2.

Toutes ces pertes viennent s'ajouter aux pertes normales causées par les Mines, le combat, etc.

Présentation du Spécialiste Bonne Gâchette

Comme les Crânes n'annulent aucun dé dans Le Dernier Debout, le Spécialiste Tireur d'Élite n'est pas nécessaire. Remplacez-le par le Spécialiste Bonne Gâchette de *D-Day Dice : Histoires de Guerre*. Quand vous jouez le module Le Dernier Debout avec le Spécialiste Bonne Gâchette, tous les Crânes sont actifs.

Note: Même quand vous n'utilisez pas les règles du Dernier Debout, vous pouvez toujours remplacer le Tireur d'Élite par la Bonne Gâchette. Prenez cette décision en début de partie.



Changements aux Bonus BBR

Lorsque vous jouez avec les règles du Dernier Debout, certains bonus BBR sont remplacés par de nouveaux bonus BBR qui portent des noms différents de ceux du jeu de base. Cela signifie que si un Objet ou une Médaille donne un BBR particulier (« Renforts » par exemple), utilisez le BBR correspondant du jeu de base en fonction de votre pays ou de votre unité Légendaire.



Obtenir une Suite

Lorsque vous obtenez une Suite (1 résultat de chaque sorte), vous gagnez une Médaille et ignorez les trois Soldats dans votre Compte Final.

Jouer avec D-Day Dice: Route vers l'Enfer

Bien que vous ne puissiez pas jouer avec les règles du Dernier Debout sur les Champs de Bataille maritimes, vous **pouvez** jouer au Dernier Debout sur un Champ de Bataille Plage et commencer votre partie normalement. Considérez vos ressources restantes comme vos ressources de départ et ajoutez le nombre de soldats listé dans la table p. 11.

MODULE 5: POLOGNE

Tous les éléments nécessaires pour jouer un nouveau pays sont fournis : la Pologne! Cette nouvelle couleur de joueur offre des bonus BBR uniques.

DÉBUT DE PARTIE

Lorsque les joueurs choisissent leur pays, vous pouvez choisir la Pologne et prendre les cartes de Spécialistes, le Marqueur d'Unité et la Fiche de Ressources correspondants. Suivez le reste du Début de Partie, comme indiqué dans les règles du jeu de base, p. 4.

LA POLOGNE COMME 5ÈME (OU 6ÈME) JOUEUR

Suivez les règles normales de préparation comme vous le feriez à quatre joueurs. N'ajustez pas le nombre d'Objets Spéciaux par Champ de Bataille, le maximum est indiqué sous la description du Champ de Bataille. Toutes les autres règles de jeu s'appliquent normalement.

LA POLOGNE PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Bien qu'ayant passé toute la Seconde Guerre mondiale occupée par l'Allemagne nazie et l'Union Soviétique, la Pologne a réussi à faire la quatrième plus grande contribution de troupes à la lutte en Europe, servant à la fois le gouvernement polonais en exil sur le front Ouest, et l'Armée Rouge sur le front Est.



Les Polonais ont courageusement combattu pendant la Bataille d'Angleterre, la campagne d'Afrique du Nord, la campagne d'Italie, l'opération Market-Garden, l'invasion de l'Allemagne, la libération de leur propre pays et, bien sûr, le débarquement de Normandie, où les commandos polonais ont débarqué à Sword Beach.

RÈGLES OPTIONNELLES SUPPLÉMENTAIRES

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

GARDEZ VOS DISTANCES

Les Secteurs qui contiennent des cratères de bombes voient leur DEF augmentée de 1 pour chaque symbole Explosion que possède le joueur lorsque son Unité est dans ce Secteur. Par exemple, si une Unité avec une Torpille Bangalore et un Génie visite un Secteur avec un cratère, la DEF sera augmentée de trois pour toutes les Unités dans le Secteur (pour la Torpille Bangalore et pour le Génie).



PION ESCALADE

Lorsque vous êtes dans un Secteur Escalade, suivez les règles normales d'Escalade qui se trouvent dans le Livret de Scénarios de *D-Day Dice*; mais vous devez obtenir sept Crânes *pendant toute la durée de votre séjour dans le Secteur*, au lieu des quatre en un seul tour. Utilisez vos pions Crâne pour compter le nombre de Crânes obtenus d'un tour à l'autre. Lorsque vous quittez le Secteur d'Escalade, défaussez ces pions Crâne.

DÉPART EN AVEUGLE AVEC LES DÉS DE RAVITAILLEMENT

Ignorez les ressources de départ sur le Champ de Bataille. Chaque joueur commence avec un Soldat sur sa Fiche de Ressources. Chacun leur tour, les joueurs lancent les quatre Dés de Ravitaillement et ajoutent les ressources obtenues à leur Unité. Les Crânes ne valent rien et n'annulent aucun dé pendant ce jet.

ZÉLÉ

Chaque Unité commence la partie avec l'Officier Zélé. Ce Spécialiste ne peut pas être perdu en tant que perte normale lors d'un combat ou à cause des Mines Terrestres, et sa capacité ne peut pas être ignorée. Les seules façons de s'en débarrasser sont la procédure de Dégâts Spéciaux qui tue les Spécialistes, les autres effets de jeu qui ciblent les Spécialistes en particulier (comme la Médaille Purple Heart), ou payer son coût en Étoiles.

Si vous atteignez le Secteur neuf ou plus en l'ayant encore dans votre Unité, tirez une Médaille de votre choix. Si vous entrez dans le Bunker Final avec l'Officier Zélé dans votre Unité, celle-ci ignore le TdM tant qu'elle est dans le Bunker.

Si vous comptez vos Points de Victoire selon les règles de *D-Day Dice*, p. 16 :

- Commencer avec l'Officier Zélé: 10 PV
- Gagner avec l'Officier Zélé: 20 PV

La Table des Points de Victoire combinés de *D-Day Dice* et *Histoires de Guerre* se trouve en troisième de couverture de ce livret.

Conseil: Les effets de cartes comme le Spécialiste Homme de Pointe ou la Médaille Bronze Star vous permettent de rester plus longtemps dans un Secteur car elles empêchent l'ajustement des Marqueurs d'Unité. Elles sont particulièrement utiles avec l'Officier Zélé.

INSIGNES MILITAIRES

Cette table contient les symboles Militaires qui se trouvent également dans D-Day Dice: Trésors de Guerre.



N'importe quel Spécialiste



Caporal



Chef de Groupe





Bonne Gâchette/ Tireur d'Élite



Lieutenant



Homme de Pointe



Officier de Débarquement



Sergent Instructeur





Quartier Maître



Capitaine



Génie





Éclaireur



Aumônier



Général



Démineur



Coursier



Colonel



Grenadier



Guide



Correspondant de Guerre



Héros



Vétéran



POINTS DE VICTOIRE (PV)

La table ci-dessous comprend les gains en PV d'origine de *D-Day Dice*, plus les nouveaux gains des modules d'*Histoires de Guerre*.

Points de Victoire de D-Day Dice

- Conquérir un Bunker : 20 PV
- Être la première Unité à conquérir un Bunker : **20 PV** (tous les joueurs qui atteignent cet objectif au même tour gagnent 20 PV)
- Victoire nombre total de Secteurs du Champ de Bataille (Bunker inclus): x 10 PV
- Défaite le numéro du dernier Secteur occupé : x 10 PV
- Pour chaque Soldat encore en vie dans une Unité: 1 PV
- Pour chaque Point de Courage restant à une Unité : 2 PV
- Pour chaque Spécialiste restant dans une Unité : 3 PV
- Pour chaque Médaille tirée : 10 PV

Points de Victoire d'Histoires de Guerre

- Utiliser une Unité Légendaire : -20 PV
- Commencer avec un Spécialiste Légendaire de Départ : -10 PV
- Commencer avec l'Officier Zélé: 10 PV
- Gagner avec l'Officier Zélé : 20 PV

Note pour la victoire en solitaire : Lorsque vous additionnez les PV pour votre victoire, n'oubliez pas de compter à la fois le bonus pour la conquête d'un Bunker et pour être le premier à l'avoir fait.



UNE POIGNÉE DE GUERRIERS



Cette règle s'applique à 3 Champs de Bataille fournis dans cette boîte (Missions Boston/Chicago/Detroit). Nous la reproduisons ici pour plus de facilité (elle est apparue initialement dans le livret de règles de base, p.17).

Les Soldats deviennent plus difficiles à récupérer : 1 seul Soldat est récupéré par groupe de 2 obtenus (ignorez le reliquat). La division est effectuée à la fin de la Phase 2 : ENTRETIEN, donc les bonus BBR sont calculés avant de diviser le total par 2 (arrondi à l'inférieur).

Par exemple, si vous obtenez 7 Soldats dans votre Compte Final, vous n'en ajoutez que 3 à votre Unité durant la PHASE 2.

Cette règle n'affecte que les Soldats gagnés durant les Phases 1 et 2. Les Soldats gagnés grâce à des Objets et des Médailles pendant la Phase 3 ne sont pas réduits de moitié.

Note : Les pertes ne sont pas réduites de moitié. Ce qui rend les Mines Terrestres et le Tir de Mitrailleuse bien plus mortels !

