

**D DAY DICE**  
**EXTENSION**

**ROUTE VERS L'ENFER**



**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](http://www.nutspublishing.com)

ROUTE VERS L'ENFER

D-DAY  
DICE

par

**Emmanuel Aquin**

*D-Day Dice : Route vers l'Enfer est dédié à tous les civils qui ont pris part au conflit, qu'ils aient été de la marine marchande, policiers, secrétaires, ouvriers, espions, partisans, infirmières ou tout simplement de courageux citoyens.*



## VUE D'ENSEMBLE

Bienvenue dans *Route vers l'Enfer* ! Cette extension de *D-Day Dice* ajoute de nouveaux éléments au jeu sous la forme de cinq modules indépendants qui combinent de différentes façons le nouveau matériel et le précédent. Ces modules sont compatibles avec tous les Champs de Bataille et entre eux. Ajoutez-les individuellement, ou mélangez-les pour une partie épique !

### MATÉRIEL GÉNÉRAL

Ces éléments fonctionnent avec n'importe quelle partie classique de *D-Day Dice*.



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

#### Le Spécialiste Unique Quartier-Maître



#### Le Spécialiste Gradé Sergent Instructeur



Règles des Véhicules : p. 10  
des règles de *D-Day Dice*

#### 5 Champs de Bataille



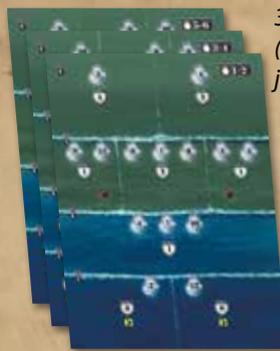
Les **5 Champs de Bataille** complètent les plages du débarquement de Normandie au jour J, avec Utah Beach et Juno Beach, plus d'autres Champs de Bataille couvrant des affrontements historiques de cette journée, comme l'assaut du manoir de Brécourt mené par les troupes aéroportées, et le bunker Cosy à Juno Beach.

Le **Quartier-Maître** et le **Sergent Instructeur** offrent à vos Unités une chance de réduire le coût d'autres cartes.

**3 Véhicules** s'ajoutent à votre pioche de Véhicules : le Chasseur de Char, le Camion Amphibie et un Véhicule de Reconnaissance.

**3 Médailles** s'ajoutent à votre pioche de Médailles. *L'Étoile de Campagne* et la *Médaille du Service* ajoutent de la variété à vos parties de base de *D-Day Dice*, et la *Croix Militaire* tire profit des nouveaux dés Dorés.

**MODULE 1**  
**ROUTE VERS L'ENFER**



3 Champs de Bataille Maritimes  
(1 pour chaque décompte de joueurs : 1-2, 3-4 et 5-6)



6 Aides de Jeu

6 pions Barge de Débarquement



6 Spécialistes Navals



p.4

**MODULE 2**  
**DÉS DORÉS**

4 dés Dorés



1 Spécialiste Gradé  
« Le Général »



1 Objet Standard  
« Sac de Ravitaillement »



p.9

**MODULE 3**  
**MISSIONS SPÉCIALES**

40 Missions Spéciales  
12 Promotions  
1 Objet Standard  
« Nouveaux Ordres »



p.10

**MODULE 4**  
**HÉROS DE GUERRE**

25 Héros de Guerre



p.12

**MODULE 5**  
**SHAEF**

6 Spécialistes Réguliers



1 Fiche de Ressources



1 dé Marqueur d'Unité



p.13

5 Spécialistes Auxiliaires



6 DÉS BBR (2 BLEUS, 2 BLANCS, 2 ROSES)



1 Aide de Jeu



## MODULE 1 : ROUTE VERS L'ENFER

Le module « Route vers l'Enfer » se joue comme un prologue à une partie de *D-Day Dice*. C'est un mini-jeu en lui-même, avec ses propres règles. Il simule la rude traversée des vulnérables barges de débarquement, remplies à ras-bord de soldats nerveux jetés dans des eaux froides et agitées face à un ennemi résolu.

Contrairement à *D-Day Dice*, pendant que vous piloterez votre Barge de Débarquement chargée, chaque jet vous indiquera les dégâts subis par votre embarcation et le nombre de soldats **perdus**. *Atteindrez-vous la plage à temps, ou bien votre Barge de Débarquement sera-t-elle votre tombeau ?*

### DÉBUT DE PARTIE

Choisissez un Champ de Bataille avec une plage et une ligne d'eau en bas, comme Juno Beach, Omaha Beach ou la Pointe du Hoc. En fonction du nombre de joueurs, choisissez le Champ de Bataille Maritime approprié et alignez-le avec le bas du Champ de Bataille Plage. Les Secteurs sont maintenant considérés comme étant adjacents.

Répartissez les Spécialistes Gradés entre les joueurs, aussi équitablement que possible ; ils seront les Passagers transportés par les Barges de Débarquement.

Les joueurs prennent le Spécialiste Naval correspondant à leur pays et placent leur pion Barge de Débarquement sur le Champ de Bataille Maritime, dans le Secteur de Départ de leur choix. Ne mettez jamais plus d'une Barge de Débarquement par Secteur Maritime de Départ. Les Marqueurs d'Unité du jeu de base ne seront pas utilisés avant que les Unités aient *Débarqué*.

Les joueurs notent ces ressources de départ sur leur Fiche de Ressources :

**30 Soldats + 12 Courage + 20 Points d'Objets.**

### COMMENT JOUER

Vous êtes un *barreur*, l'officier aux commandes de la Barge de Débarquement qui transporte votre Unité. En tant que barreur, vous devez ruser pour esquiver le tir ennemi et les mines marines, et vous aurez besoin de Courage pour approcher la plage placée sous haute surveillance.

Chaque Barge de Débarquement contient une Unité de 30 Soldats. Tant que votre Unité est à bord, aucun Spécialiste ne peut être rallié et aucun Objet ne peut être trouvé.

Le seul Spécialiste qui peut aider pendant la traversée est votre Spécialiste Naval à bord (pas besoin de le rallier). Chaque Barge de Débarquement est livrée à elle-même, donc les Unités ne peuvent échanger aucune ressource avant d'avoir Débarqué.

La plupart des mécanismes de base de *D-Day Dice* s'applique à ce module – les joueurs font des jets jusqu'à obtenir un Compte Final, perdent des Soldats selon la DEF du Secteur, dépensent du Courage pour Progresser – avec les différences majeures expliquées dans le texte qui suit.



## PHASES DE JEU DE ROUTE VERS L'ENFER

Les joueurs jouent simultanément, en suivant ces phases ensemble :

- PHASE 1 Jet :** Lancez les dés jusqu'à obtention du Compte Final.
- PHASE 2 Entretien et Combat :** Soustrayez les ressources de votre Unité/Barge.
- PHASE 3 Bombardement :** Lancez 2d6 pour déterminer le Secteur Maritime bombardé.
- PHASE 4 Mouvement :** Bougez votre Barge d'un Secteur Maritime ; dépensez du Courage si vous Progressez.
- PHASE 5 Mines :** Si vous entrez dans un Secteur Maritime avec des Mines, jeter :
  - 1d6 pour déterminer le nombre de Soldats perdus, et
  - 1d6 pour déterminer le nombre de Points d'Objets perdus par la Barge.

### PHASE 1 : LANCEZ LES DÉS

Comme les Unités font des jets pour savoir ce qu'elles *perdent* à chaque tour, les résultats des dés sont traités différemment du jeu de base.

#### RÉSULTATS DES DÉS DANS ROUTE VERS L'ENFER



**CRÂNE** (*aucun effet*)

Les Crânes n'annulent aucun dé de votre Compte Final. Ils n'ont *aucun effet*.



**ÉTOILE** (*perte de Spécialistes*)

Accumulez les Étoiles normalement – toutefois, pour chaque groupe de 3 Étoiles gagné, vous *perdez* 1 Spécialiste. Le Spécialiste perdu peut être le Spécialiste Naval ou l'un des Passagers (les Spécialistes Gradés). Les Passagers perdus de la sorte ont disparu au combat et ne seront *pas* disponibles sur la Plage.



**SOLDAT** (*réduction de la force de votre Unité*)

Les Soldats obtenus dans votre Compte Final sont *déduits* du total de votre Unité. Si l'Unité tombe à 0 ou moins, elle est éliminée et la partie est perdue.



**COURAGE** (*perte de Courage*)



Le Courage de votre Compte Final est *déduit* du total de votre Unité. Le Courage est nécessaire pour que le barreur Progresse vers la Plage. Si vous tombez à 0 Courage, en tant que barreur, vous paniquerez, stoppez la Barge et abaissez la rampe trop tôt, forçant votre Unité à Débarquer et patauger jusqu'à la côte. Ignorez les autres résultats Courage de votre Compte Final jusqu'à ce que vous arriviez sur la Plage.



**OUTIL** (*perte de Points d'Objets* , Barge endommagée)

Les Points d'Objets représentent l'intégrité physique de votre Barge de Débarquement. Celle-ci vaut 20 Points d'Objets. À chaque fois que vous obtenez des Points d'Objets dans votre Compte Final, soustrayez-les de votre total. Si votre total de Points d'Objets tombe à 0 ou moins, votre Barge de Débarquement est détruite (voir *Débarquement* p.7).

## PHASE 2: ENTRETIEN ET COMBAT

### CHANGEMENTS DES BONUS BBR

Tant que vous serez à bord, vous voudrez *éviter* les bonus BBR. Ils déclenchent des pénalités.



= **BALLE PERDUE** : Vous perdez **1 Passager**.



= **COUP DIRECT** : Votre Barge perd **8 Points d'Objets**.



= **SHRAPNEL** : Vous perdez **4 Soldats**. Votre Barge perd **5 Points d'Objets**.



= **UN HOMME À LA MER !** : Vous perdez **6 Soldats**.



**PANIQUE** : Votre Barge de Débarquement doit bouger latéralement à ce tour. Si elle ne le peut pas, elle ne bouge pas du tout.



= **MOTEUR CALÉ** : Votre Barge de Débarquement ne peut pas bouger ce tour-ci.

Obtenir une Suite vous rapportera une Médaille de votre choix, comme d'habitude, mais vous ne pourrez pas ignorer les résultats de vos dés (ils vous font perdre des ressources normalement).

Lorsque vous aurez soustrait les ressources de votre Compte Final, vous perdrez un nombre de Soldats égal à la DEF de votre Secteur Maritime. Chaque Barge de Débarquement présente dans le Secteur ajoute 1 à la DEF du Secteur, comme imprimé sur leurs pions. *Par exemple, si 2 Barges de Débarquement occupent le même Secteur Maritime avec une DEF de 2, la DEF totale sera de 4 (2 + 1 + 1).*



## PHASE 3 : BOMBARDEMENT



Dans chaque Secteur Maritime se trouvent des symboles appelés Numéros de Bombardement. Pendant la Phase de Bombardement (PHASE 3), un joueur lance 2d6 et les additionne pour obtenir un nombre allant de 2 à 12. Chaque Secteur Maritime avec le Numéro de Bombardement correspondant est Bombardé. Les Secteurs avec les Numéros de Bombardement 6, 7 et 8 sont particulièrement dangereux.

Lorsqu'un Secteur est Bombardé, toutes les Barges de Débarquement qui l'occupent perdent immédiatement 8 Points d'Objets et 2d6 Soldats (faites un jet séparé par Unité).

## PHASE 4 : MOUVEMENT

Une Barge peut bouger d'un Secteur latéralement (d'un côté ou de l'autre), ou elle peut Progresser vers l'avant – elle ne peut jamais reculer. Les mouvements latéraux ne coûtent rien. Progresser coûte du Courage car le barreur doit se diriger vers les canons ennemis. **Contrairement au jeu normal, les Secteurs Maritimes peuvent être visités un nombre de fois illimité.**

Les symboles Courage (sur le côté gauche du Champ de Bataille Maritime) ne concernent que les Barges de Débarquement. Si vous Débarquez (par exemple, si votre Barge est détruite ou si le barreur abaisse la rampe trop tôt), votre Unité peut Progresser dans l'eau sans dépenser de Courage, jusqu'à ce qu'elle atteigne la Plage.

## PHASE 5 : MINES

Ce symbole représente les Mines Marines et les obstacles conçus pour arrêter les navires d'invasion. Lorsque votre Barge entre dans un Secteur Maritime avec des Mines, lancez 2d6 distincts. Le premier dé représente les Soldats perdus par votre Unité ; le second la quantité de dégâts (en Points d'Objets) subie par votre Barge. Si deux Barges ou plus entrent dans un même secteur de Mines en même temps, chacune lance 2 dés.

### DÉBARQUEMENT

Il y a deux façons de quitter la Barge et d'atteindre la Plage, chacune avec ses propres conditions. Les Unités peuvent débarquer lorsque leur Barge entre dans l'eau peu profonde d'une *Zone de Sécurité* – les deux rangées supérieures de couleur verte d'un Champ de Bataille Maritime – et ensuite Progresser depuis ces eaux peu profondes vers la Plage (*voir Comment Débarquer*). Autrement, les Unités dans la rangée du haut de la Zone de Sécurité peuvent sauter directement de la Barge de Débarquement sur la première rangée du Champ de Bataille Plage (*voir Atteindre la Plage*).

Un Débarquement « forcé » peut avoir lieu lorsque vous manquez du Courage nécessaire pour Progresser, ou lorsque la Barge atteint 0 Points d'Objets et est détruite. Si l'un de ces événements se produit en pleine mer, vos troupes se noient et la partie est perdue. Si c'est dans la Zone de Sécurité, l'Unité survit et la partie continue.

**Comment Débarquer** Pour Débarquer, placez votre Marqueur d'Unité sur le Champ de Bataille Maritime dans un Secteur adjacent, à gauche ou à droite de la Barge, avec  visible, puis retirez le pion Barge de Débarquement. *Votre Unité ne peut pas bouger pendant le tour où elle débarque, car elle essaie de s'organiser et de réagir à la situation.*

**Après le Débarquement** Au tour suivant, votre Unité peut patauger dans l'eau jusqu'à la Plage. Les troupes sont guidées par leur instinct de survie pour atteindre la sécurité relative de la terre ferme, donc l'Unité n'a *pas* besoin de dépenser de Courage pour Progresser et peut désormais ignorer toutes les pertes de Points d'Objets.

Les Unités dans un même Secteur Maritime peuvent échanger des ressources selon les règles normales d'échange.

### ATTEINDRE LA PAGE

La Barge de Débarquement peut amener votre Unité sur la Plage, ou vous pouvez être forcé à Débarquer plus tôt et patauger jusqu'à la Plage. Les Secteurs des Champs de Bataille Plage et Maritime sont adjacents, donc le choix du Secteur de Départ sur la Plage peut être limité par votre position sur le Champ de Bataille Maritime.

**Via une Barge de Débarquement** Seulement depuis la rangée supérieure de la Zone de Sécurité, dépensez 4 Courage pour Progresser de la Barge sur la Plage, directement devant-vous.

**Via l'Eau** Une Unité en mer peut atteindre la Plage en Progressant depuis le Champ de Bataille Maritime directement sur la Plage, ce qui peut prendre quelques tours. Toutefois, il n'y a pas de Courage à dépenser.

**Lorsqu'une Unité arrive sur la Plage** Arrêtez de jouer et attendez que toutes les autres Unités aient atteint la Plage. Ensuite, préparez votre bataille de *D-Day Dice* :

- Ignorez les ressources de départ indiquées sur la Plage.
- Conservez les Soldats, Courage et Médailles gagnés (s'il y en a) en mer.
- Remettez à 0 les Étoiles et les Points d'Objets.
- Défaussez le Spécialiste Naval et recevez en échange au choix : 3 Soldats OU 2 Courage OU 1 Militaire de *D-Day Dice : Histoires de Guerre*.
- Les Passagers sont mis dans la réserve (ceux perdus pendant la traversée sont perdus en mer et ne vont pas dans la réserve).

**Lorsque toutes les Unités sont sur la Plage** Il est temps de bouger. Retirez le Champ de Bataille Maritime et commencez votre partie classique de *D-Day Dice*.

### **MÉDAILLES PENDANT LA TRAVERSÉE**

Tant que les Unités sont en mer, les Médailles peuvent être gagnées en obtenant une Suite (vous ne pouvez pas dépenser de Courage pour tirer au hasard des Médailles). La plupart des Médailles doivent être conservées jusqu'à ce que vous ayez débarqué, mais celles du tableau ci-dessous peuvent être jouées lorsque vous êtes à bord.

MÉDAILLE	DANS LA BARGE	SOURCE
<b>Médaille de bonne conduite</b>	Se joue normalement	<i>D-Day Dice</i>
<b>Médaille pour actes insignes de bravoure</b>	Annule 2 résultats de votre Compte Final, et 1 dans le Compte Final d'une autre Unité.	<i>D-Day Dice</i>
<b>Croix de Grunwald</b>	Vous gagnez 10 Soldats	<i>Atlantikwall</i>
<b>Médaille de la Résistance</b>	Chaque Unité gagne 3 Courage	<i>Atlantikwall</i>
<b>Médaille d'Honneur</b>	Annule 3 résultats dans le Compte Final d'une autre Unité : 1 Bleu, 1 Blanc, un Rouge.	<i>D-Day Dice</i>
<b>Croix du souvenir</b>	Ajoutez 20 Points d'Objets à votre Barge. Toutes les autres Unités en ajoutent 10 à la leur.	<i>D-Day Dice</i>
<b>Silver Star</b>	Se joue normalement.	<i>D-Day Dice</i>
<b>Croix de Victoria</b>	Se joue normalement.	<i>D-Day Dice</i>
<b>Médaille de la Victoire</b>	Tirez une Médaille de votre choix.	<i>Histoires de Guerre</i>
<b>Médaille du Service Volontaire</b>	+4 Courage ou +15 Points d'Objets pour votre Barge.	<i>Route vers l'Enfer</i>
<b>Médaille du Service</b>	Toutes les Unités soustraient jusqu'à 3 résultats Outils de leur Compte Final.	<i>Route vers l'Enfer</i>

## NOTES & PRÉCISIONS

**Jouer avec les Spécialistes Légendaires** Ils sont également considérés comme des Passagers dans la Barge de Débarquement, de même que les Spécialistes Gradés, et doivent embarquer dans la Barge de Débarquement de leurs Unités respectives. Ils peuvent être perdus comme les autres Passagers.

**Limites des modules d'extension** Les *dés Dorés*, *Missions Spéciales*, *Histoires de Guerre*, *Militaires*, *Atlantikwall*, *Badges* et *Conditions de Bataille* ne sont pas compatibles avec les Champs de Batailles Maritimes, mais peuvent être utilisés une fois que les Unités sont sur la Plage.

## RÈGLES OPTIONNELLES DE ROUTE VERS L'ENFER

### JEU CONTINU

Lorsqu'une Unité atteint la Plage avant les autres, au lieu d'attendre, elle commence tout de suite la partie régulière. Ceci créera des parties où certaines Unités combattent sur la Plage tandis que d'autres sont toujours en mer, et rendra les échanges très difficiles. Les Unités en mer ne peuvent pas échanger de dés par leur Lieutenant, ni ne peuvent échanger de ressources (même avec le Pigeon Voyageur).

## MODULE 2 : DÉS DORÉS

Les dés Dorés inclus dans cette extension peuvent être ajoutés à n'importe quelle partie régulière de D-Day Dice. Un dé Doré est joué comme n'importe quel autre dé Bleu, Blanc ou Rouge, mais il prend la couleur de votre choix pendant le Compte Final.

Il y a de nombreuses façons d'utiliser ces dés. La plus simple est de les utiliser avec les cartes fournies, le Spécialiste *Le Général*, et l'Objet Standard *Sac de Ravitaillement*.

## RÈGLES OPTIONNELLES DES DÉS DORÉS

### ÉCHANGE EN SOLITAIRE

En jouant en solitaire, au lieu de lancer 6 dés pour la réserve d'échange du Lieutenant, lancez 4 dés dorés à la place. Ces dés dorés peuvent être échangés comme décrit dans les règles d'échange en solitaire, mais ils sont considérés comme étant de *n'importe quelle* couleur. Vous ne pouvez pas échanger plus d'un dé par tour de cette façon.

*Les deux règles optionnelles suivantes vous permettent d'utiliser les dés Dorés de façons différentes. Elles ne sont pas compatibles avec les règles standard des dés Dorés.*

### UNE PINCÉE D'OR

Au lieu de lancer 6 dés, les joueurs peuvent choisir de lancer 4 dés +1 dé Doré. Lorsque vous jouez avec Une pincée d'or, *ne bloquez qu'un seul dé*. Vous gagnez une Médaille si vous obtenez 5 résultats différents. Si le Colonel est rallié, aucun dé n'est bloqué. Si le Général est rallié, les joueurs lancent 5 dés colorés +1 dé Doré à chaque tour.

## « BBR & D »

Les joueurs lancent un dé Doré *en plus de leurs 6 dés* pendant chaque PHASE 1. Les dés Dorés peuvent être relancés comme tout autre dé, mais ils n'ont pas de couleur. Pendant le Compte Final, le dé Doré ajoute ses ressources comme les autres dés, mais il ne peut pas être utilisé pour obtenir un BBR.

## DÉ JOKER

Les joueurs lancent 1 *Dé Joker* Doré en plus de leurs 6 dés pendant chaque PHASE 1. Il n'y a aucun moyen de relancer ou changer le Dé Joker. Pendant le Compte Final, les joueurs peuvent échanger 1 de leurs dés non-Crâne avec le Dé Joker : le Dé Joker prend la couleur du dé échangé, mais son résultat ne change pas.

En jouant avec les Dés Jokers, tous les Objets et Spécialistes qui changent le résultat ou la couleur d'un dé deviennent *indisponibles*. Pour le jeu de base, cela signifie les Objets suivants : *Jumelles, Carte Stratégique, Télémètre et Malle* ; et les Spécialistes suivants : *Lieutenant et Capitaine*.

## MODULE 3 : MISSIONS SPÉCIALES

Les Missions Spéciales ajoutent de nouveaux enjeux en obligeant les Unités à récupérer des ressources ou des dés spécifiques, puis à les sacrifier en échange d'une Médaille et d'une Promotion.



◀ Cette Mission vous oblige à sacrifier le Spécialiste Héros, un BBR Cri de Guerre et 3 Étoiles.

▶ Cette Mission vous oblige à sacrifier le Tireur d'Élite ou le Tireur Précis, plus l'Objet Lance-Flammes, lorsque vous occupez un Secteur adjacent à un Bunker.



## DÉBUT DE PARTIE

En début de partie, mélangez les cartes Mission Spéciale et formez une pioche face cachée. Faites de même avec les cartes Promotion.

Chaque joueur tire au hasard 2 cartes Mission Spéciale, choisit celle qu'il veut garder et défausse l'autre. Ceci sera sa Mission *en plus des objectifs normaux de la partie*. S'ils ne réussissent pas à accomplir leurs missions, ils perdent la partie.

Certaines Missions nécessitent des Objets Spéciaux. S'ils ne sont pas listés pour votre Champ de Bataille, ils deviennent automatiquement disponibles. Pour chaque Objet ajouté de la sorte, un autre Objet (Standard ou Spécial) de coût supérieur ou égal doit être retiré. *Par exemple, si votre Mission vous demande de trouver les Amphétamines et un Porte-Bonheur, et que ces 2 Objets ne sont normalement pas disponibles sur votre Champ de Bataille, alors retirez un Objet coûtant 12 ou plus et un autre coûtant 3 ou plus parmi les Objets disponibles.*

Certaines Missions nécessitent des Spécialistes Uniques. Comme il ne peut y avoir qu'un seul Spécialiste Unique rallié à la fois, les Unités devront attendre jusqu'à ce qu'un Spécialiste Unique soit défaussé ou perdu pour en rallier un nouveau.

Si une Mission nécessite certains types de cartes qui ne sont pas présents dans votre partie (comme *Spécialistes Légendaires, Militaires, ou Badges*), défaussez-la et tirez une autre Mission.

### ACCOMPLIR LA MISSION

Après avoir rassemblé les Objets, Spécialistes, bonus BBR et/ou ressources nécessaires, l'Unité qui détient la carte de Mission l'accomplit en les sacrifiant pendant la PHASE 2. **Lorsque vous accomplissez une Mission Spéciale : tirez au hasard 1 Médaille et 1 Promotion.**

Pour les Missions nécessitant un sacrifice de bonus BBR, vous perdez le bonus BBR mais pas les résultats des dés qui vous l'ont donné. **Par exemple :** *Votre Unité tire l'Enquête du Lt. Cmd. Ian Fleming qui nécessite le Photographe de Guerre, le Détecteur de Mines et un BBR Trouvaille. Vous devez obtenir un BBR Trouvaille pendant que le Photographe de Guerre et le Détecteur de Mines sont dans votre Unité. Si vous réussissez, défaussez le Spécialiste et l'Objet, puis renoncez à la Trouvaille (mais vous gagnez quand même les Points d'Objets de vos 3 Outils). Votre Mission Spéciale a été accomplie, donc vous pouvez la défausser.*

Les bonus BBR demandés par certaines Missions Spéciales peuvent provenir de différentes sources : les dés de votre Compte Final, un Objet (comme les *Amphétamines* ou la *Veste de Commandement*), ou d'autres effets de jeu. Il en va de même pour la couleur des résultats.

Une unité peut conserver les cartes ou ressources nécessaires jusqu'à ce qu'elle choisisse d'accomplir sa Mission. Si votre Mission vous demande de sacrifier le *Lieutenant* par exemple, il peut être judicieux d'utiliser sa capacité un peu avant de le défausser.

Certaines Missions Spéciales peuvent ne pas être compatibles avec certaines Histoires de Guerre. Si c'est le cas, tirez une autre carte Mission Spéciale. En ce qui concerne les Histoires de Guerre, les Crânes sacrifiés pour accomplir une Mission ne comptent pas comme Crânes « actifs ».

Si une Mission Spéciale nécessite des Crânes, ils sont défaussés avant d'avoir annulé d'autres dés. Toutefois, si vous sacrifiez un BBR Ultime Cadeau, les Crânes eux-mêmes, normalement ignorés, seront alors actifs.

Les cartes Militaires de l'extension *Histoires de Guerre* qui ont un symbole de Spécialiste peuvent être défaussées au lieu dudit Spécialiste pour accomplir une Mission spéciale.

## PROMOTION

Ces cartes peuvent être conservées et jouées à n'importe quel moment, sauf en Combat. Elles suivent les mêmes règles que les Objets (effet immédiat; une réduction de DEF affecte tous les joueurs dans le même Secteur et dure jusqu'à la fin du tour). Elles ne peuvent pas être échangées. Dans certains cas, une Unité peut avoir plus d'une Promotion.

## RÈGLE OPTIONNELLE DES MISSIONS SPÉCIALES

### MISSION : POSSIBLE

En début de partie, chaque joueur tire au hasard 2 cartes Mission Spéciale et garde *les deux*, avec le choix d'accomplir une des deux Missions, les deux, ou aucune. Il peut être impossible de toutes les accomplir.

Une Unité qui accomplit une Mission Spéciale tire immédiatement 1 Promotion (mais pas de Médaille).

Une Unité qui entre dans le Bunker Final d'un Champ de Bataille sans avoir accompli toutes ses Missions Spéciales paye une pénalité de 8 Étoiles (cette pénalité *doit* être payée sinon la partie est perdue, même si l'Unité bouge avec un BBR Cri de Guerre).

## MODULE 4 : HÉROS DE GUERRE

Les Héros de Guerre sont des Spécialistes de remplacement qui peuvent être inclus dans n'importe quelle partie de *D-Day Dice*. Ils représentent de véritables soldats qui se sont distingués pendant la Seconde Guerre mondiale. Un nombre remarquable de véritables héros a combattu pendant ce terrible conflit. *Route vers l'Enfer* inclut des soldats de diverses origines culturelles et ethniques afin de représenter les nombreuses facettes des forces alliées. La plupart des Héros de Guerre que vous trouverez ici ont combattu dans le Théâtre Européen (principalement pendant les campagnes de Normandie et de Sicile) ; quelques-uns ont gagné leur place dans l'histoire pendant la guerre du Pacifique.

### CONTENU BONUS EN LIGNE

Apprenez-en plus sur les héros représentés sur les cartes Héros de Guerre ! Allez sur <https://www.nutspublishing.com> pour trouver un guide détaillé sur l'histoire de ces individus uniques.

### DÉBUT DE PARTIE

Afin d'utiliser quelques-uns, ou tous les Héros de Guerre, mettez-les dans la réserve.

### COMMENT JOUER

Lorsque vous ralliez un Spécialiste, vous pouvez à la place choisir de rallier le Héros de Guerre correspondant (s'il n'est pas déjà rallié par une autre Unité). En échange du Héros de Guerre, payez le coût du Héros de Guerre en Étoiles et **perdez 1 Soldat**.

**Héros de Guerre Régulier et Auxiliaire :** Lorsque vous en ralliez un, le Spécialiste correspondant devient indisponible pour vous jusqu'à la fin de la partie.

**Héros de Guerre Gradé et Unique** : Lorsque vous en ralliez un, l'autre version devient indisponible pour tous les joueurs.

Les cartes Héros de Guerre commencent par le **titre** du Spécialiste (**Caporal Léo Major**, **Colonel Terence Otway**, etc.) qu'ils remplacent. Ce titre est toujours imprimé en noir tandis que le nom est en rouge foncé. Vous ne pouvez jamais avoir 2 Spécialistes avec le même titre dans votre Unité, comme un Caporal plus le Caporal Léo Major, par exemple. Le texte en rouge dans les effets des Héros de Guerre indique des capacités propres à chaque Héros par rapport au Spécialiste standard correspondant.

Il est possible d'avoir plus d'un Héros de Guerre avec le même titre dans la réserve, tant qu'ils ont des noms différents. Cependant, lorsque l'un d'eux est rallié, les autres deviennent indisponibles. *Par exemple, le premier joueur à rallier un Éclaireur a le choix entre rallier un Éclaireur Régulier de sa main, ou l'Éclaireur Tommy Prince de la réserve. Si le joueur choisit Tommy Prince, son propre Éclaireur Régulier devient indisponible – les autres joueurs ne sont pas affectés. Si le joueur choisit de rallier son Éclaireur Régulier à la place, alors Tommy Prince reste dans la réserve, pour être rallié, ou non, par un autre joueur.*

### **PERDRE LES HÉROS DE GUERRE**

Ils sont traités comme le Spécialiste qu'ils remplacent : ils ne peuvent pas être ralliés à nouveau une fois sacrifiés ou perdus.

### **UNE COMPAGNIE DE HÉROS**

Plusieurs Unités peuvent avoir un Héros de Guerre avec le même titre si les Héros ont un *nom différent*. Ceci ne s'applique qu'aux Héros de Guerre Réguliers et Auxiliaires. Par exemple, une Unité peut avoir le Caporal Léo Major et une autre le Caporal Bull Allen. Une même Unité ne peut jamais avoir plus d'un Spécialiste avec le même titre.

## **RÈGLE OPTIONNELLE DES HÉROS DE GUERRE**

### **MONTREZ LA VOIE**

Ceci est une façon alternative d'introduire les Héros de Guerre dans votre partie. En début de partie, mettez tous les Héros de Guerre dans une réserve séparée. Lorsque vous obtenez un BBR « Inspiration », vous avez maintenant l'option supplémentaire de renoncer à 3 Étoiles dans votre Compte Final pour rallier gratuitement 1 Héros de Guerre. Toutes les autres règles sur les Héros de Guerre dupliqués s'appliquent normalement. Cette règle optionnelle n'affecte que les BBR Inspiration obtenus dans le cadre d'un Compte Final, pas par d'autres moyens (comme une Médaille ou des Objets).

*Note : Les Héros de Guerre pour les Spécialistes trouvés dans les extensions **Histoires de Guerre** et **Overlord** sont également inclus ici. Même si vous ne possédez pas ces extensions, vous pouvez toujours ajouter à votre réserve le Parachutiste John Frost, le Guide Jack McNiece et le Correspondant de Guerre Ernie Pyle.*

## MODULE 5 : SHAEF

Plus qu'un pays, le SHAEF représente un groupe de pays : les nations alliées elles-mêmes.

### DÉBUT DE PARTIE

Lorsque les joueurs choisissent leur pays, choisissez SHAEF et prenez la pioche de Spécialistes, le Marqueur d'Unité et la Fiche de Ressources correspondants. Suivez le reste de début de partie normalement, comme indiqué page 4 des règles de *D-Day Dice*. Les dés Roses qui vont avec le SHAEF sont purement cosmétiques, ils fonctionnent exactement comme des dés Rouges réguliers.

### SHAEF EN 5<sup>ÈME</sup> (OU 6<sup>ÈME</sup>) JOUEUR

Suivez les règles normales de préparation comme vous le feriez à 4 joueurs. N'ajustez pas le nombre d'Objets Spéciaux par Champ de Bataille, le maximum est toujours 4. Toutes les autres règles du jeu s'appliquent telles qu'elles sont écrites.

### LE SHAEF PENDANT LA 2<sup>NDE</sup> G. M.



Formé en 1943, le Supreme Headquarters Allied Expeditionary Forces (SHAEF) était commandé par le Général Dwight E. Eisenhower, qui a dirigé les forces alliées dans le Théâtre d'Opérations Européen, incluant les Américains, les Britanniques, les Canadiens, les Français libres et d'autres pays alliés. Le SHAEF était responsable de l'Opération Overlord qui a commencé par le débarquement de Normandie et aussi de la libération de l'Europe.

L'insigne du SHAEF est passé dans l'usage commun en 1944. Il représente l'épée enflammée de la justice transperçant l'obscurité de l'oppression nazie. Au-dessus se trouve un arc-en-ciel composé de toutes les couleurs des drapeaux nationaux des Alliés, symbolisant l'espoir. Au-dessus de l'arc-en-ciel, un ciel bleu suggère que la paix viendra après la victoire.