

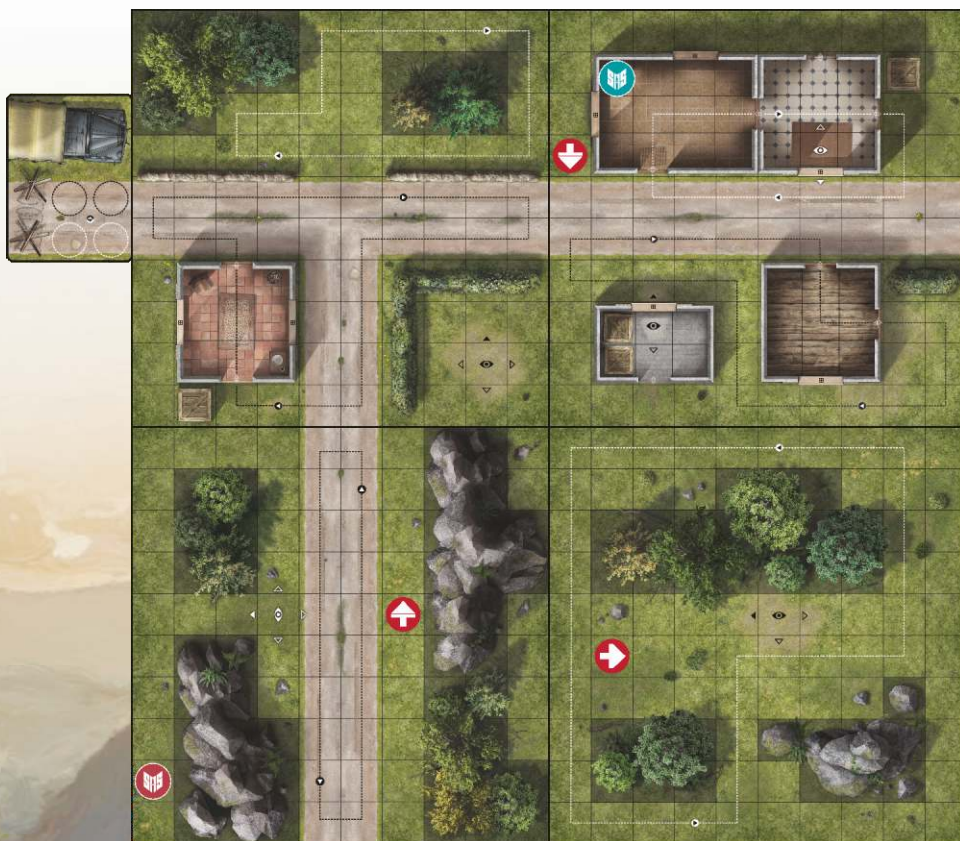


LIVRET DE MISSIONS



MISSION 1 - SCATTERED

ÉVASION



LÉGENDE

-  Départ Opérateur Jock
-  Garde
-  Tuile Renfort Mixte

OBJECTIFS

-  Opérateur Anders

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **I***
Deck Événement: **Bordeaux**
Fenêtre Événement: **Non**

*Anders ne peut pas être choisi comme Opérateur pour cette mission.



“Bon, le parachutage a complètement foiré et nos gars sont maintenant éparpillés dans la campagne française. Et pour ne rien arranger, Anders s’est fait embarquer par une patrouille et attend d’être remis à la Gestapo. Nous devons le rejoindre avant leur arrivée, sinon la partie est terminée avant même d’avoir commencé.” - Jock

L’Opérateur Jock commence sur sa position de départ (🔴). Sa mission est d’atteindre la pièce où est enfermé Anders (🔵).

Dès que Jock entre dans la pièce, la mission se termine, et vous gagnez 1 point de victoire. Si Jock est tué, la mission est un échec.

Le saviez-vous? La bombe Lewes est l’invention d’un des membres fondateurs du SAS, le Lt. Jock Lewes. Il s’agit d’un efficace engin explosif incendiaire, fabriqué en mélangeant du gazoil et du plastic Nobel 808.

VICTOIRE MAJEURE - 1



VICTOIRE MINEURE - N/A

9

8

7

6

5

4

3

2

1



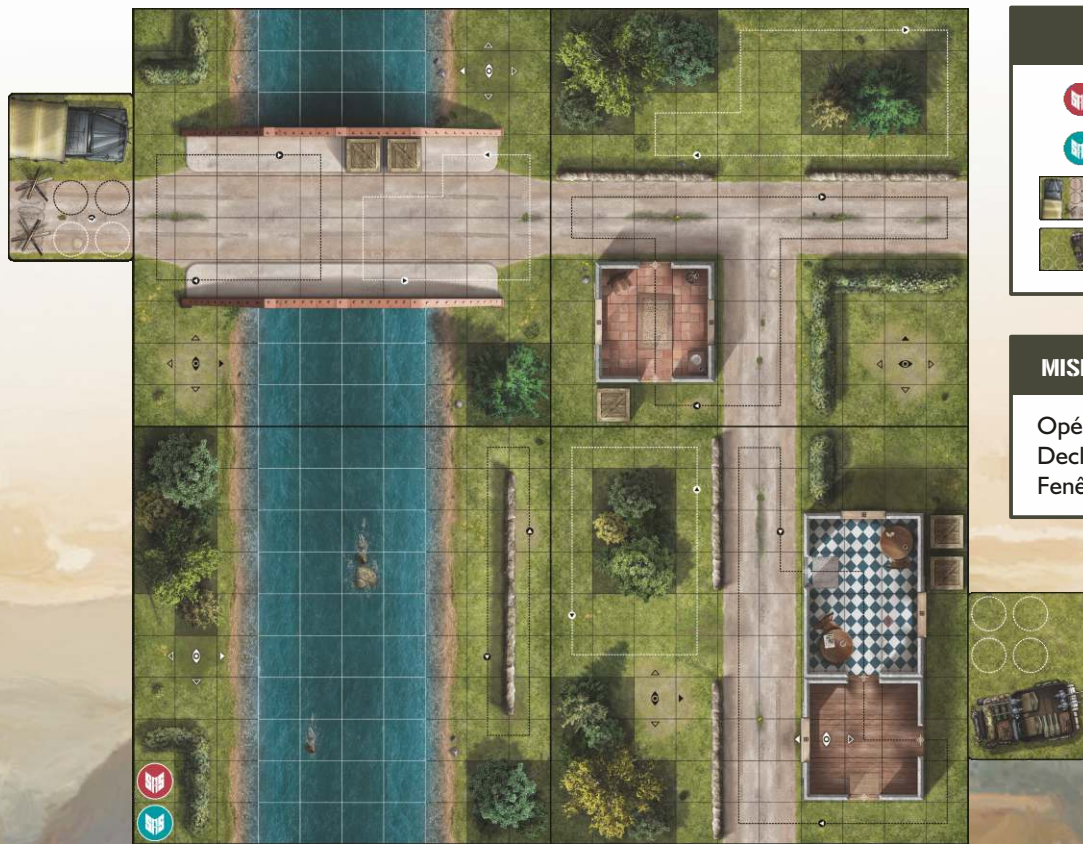
FACILE

NORMAL





DIFFICILE

MISSION 2 - OVER & OUT

ÉVASION



LÉGENDE

-  Départ Opérateur Jock
-  Départ Opérateur Anders
-  Tuile Renfort Mixte
-  Tuile Sortie

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **2**
Deck Événement: **Bordeaux**
Fenêtre Événement: **Non**

“La Willys est de l’autre côté de la rivière, mais les Boches ont sérieusement augmenté la sécurité depuis mon dernier passage. Il va falloir être créatif pour retraverser...
Il se pourrait bien que tu prennes un bain, mon vieux” - Jock

Les Opérateurs Jock () et Anders () commencent sur leur position de départ. Leur mission est de traverser la rivière et d’atteindre la Willys pour s’échapper.

Vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui atteint en vie la tuile sortie. Si vous marquez moins de 2 points de victoire, la mission est un échec.

Le saviez-vous? Synonyme d’actions sur les théâtres d’opération de l’Afrique à l’Europe, les Jeeps Willys du SAS étaient lourdement armées avec des mitrailleuses Vickers .303 jumelées, des calibres .50 ou des BREN, elles embarquaient une puissance de feu surprenante pour un si petit véhicule. De plus, elles étaient suffisamment légères pour pouvoir être déployées par planeur, voire même parachutées, les rendant parfaites pour le transport des opérateurs des forces spéciales.

VICTOIRE MAJEURE - 2



VICTOIRE MINEURE - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE

MISSION 3 - RALLY POINT CHARLIE

SAUVETAGE



LÉGENDE

- Départ Opérateur Paddy
- Départ Opérateur Ginger
- Baril d'Essence
- Patrouille Half-Track
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Jeep Willys

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **4 + Jeep Willys***
Deck Événement: **Bordeaux**
Fenêtre Événement: **18/6**

* Les Opérateurs Jock et Anders commencent la partie dans la Jeep Willys.

"Avec les Boches en alerte et passant au peigne fin la campagne pour nous débusquer, ce n'est qu'une question de temps avant que Paddy et Ginger soient découverts au point de ralliement. On doit y aller et les sortir de là fissa!" - Jock

Les Opérateurs Paddy () et Ginger () commencent sur leur position de départ. Les Opérateurs Jock et Anders commencent la partie dans la Jeep Willys. La mission est simple, Paddy et Ginger doivent tout faire pour rester en vie jusqu'à ce que la Jeep arrive pour les récupérer.

Quand la carte événement spécial est piochée, placez la Willys à l'endroit indiqué, avec Jock et Anders positionnés comme vous le souhaitez sur la fiche du véhicule (l'un d'eux doit être le conducteur). La Willys peut entrer sur le plateau à la Phase Opérateur suivante.

Vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui sort du plateau en vie dans la Willys. Elle peut sortir du plateau par n'importe quel côté (nord, sud, est, ouest). Si vous marquez moins de 4 points de victoire, la mission est un échec

VICTOIRE MAJEURE - 4



VICTOIRE MINEURE - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE

MISSION 4 - BUTCHER & BOLT

RAID

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 3
Deck Événement: **Brun**
Fenêtre Événement: **Non**



“Bon, les gars, maintenant que nous sommes tous là, il est temps qu’on se mette sérieusement au boulot. D’après les renseignements de la Résistance locale, nous avons un dépôt de matériel ennemi à quelques miles à l’est de notre position qui attend juste que quelqu’un vienne le faire exploser.” - Jock

Les Opérateurs (👤) commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les trois dépôts d’équipement (📦), tuer l’Officier (👤), puis s’échapper. Les dépôts ne peuvent être détruits qu’avec une arme explosive (bombe, grenade ou baril d’essence). Il suffit d’allouer au dépôt un jet d’attaque réussi d’une explosion de bombe/grenade/baril, pour le détruire.

Les dépôts d’équipement et l’Officier rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 9 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 11



VICTOIRE MINEURE - 9

LÉGENDE

- Départ Opérateur
- Garde
- Baril d’Essence
- Patrouille Side-Car
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Officier
- Dépôt d’Équipement

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL











DIFFICILE

MISSION 5 - HEAD OF THE SNAKE

ASSASSINAT



LÉGENDE

-  Départ Opérateur
-  Jeep Willys
-  Bateau à Rames
-  Garde
-  Side-Car en Convoi
-  Kübelwagen en Convoi
-  Baril d'Essence
-  Tuile Renfort Blanche
-  Tuile Renfort Noire
-  Tuile Entrée/Sortie



OBJECTIFS

-  Officier

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **4 +** Jeep Willys
Deck Événement: **Brun**
Fenêtre Événement: **18/6**

“On vient d'apprendre que la voiture du commandant de la garnison locale, vient de tomber en panne dans un village proche. Ils envoient un autre véhicule pour le récupérer mais on va les coiffer au poteau.” - Jock

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de tuer l'Officier () par tous les moyens, puis de s'échapper.

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le convoi sur le bord du plateau à l'endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l'Axe suivante. Quand le Kübelwagen atteint l'emplacement devant le bâtiment où se tient l'Officier, il s'arrête. L'Officier sort du bâtiment et entre dans le véhicule. Puis le convoi reprend sa route lors de la Phase Approche de l'Axe suivante. Si le Kübelwagen sort du plateau avec l'Officier à bord, la mission est un échec.

Vous gagnez 2 points de victoire si vous tuez l'Officier, et 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 5 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 6



VICTOIRE MINEURE - 5

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

4

3

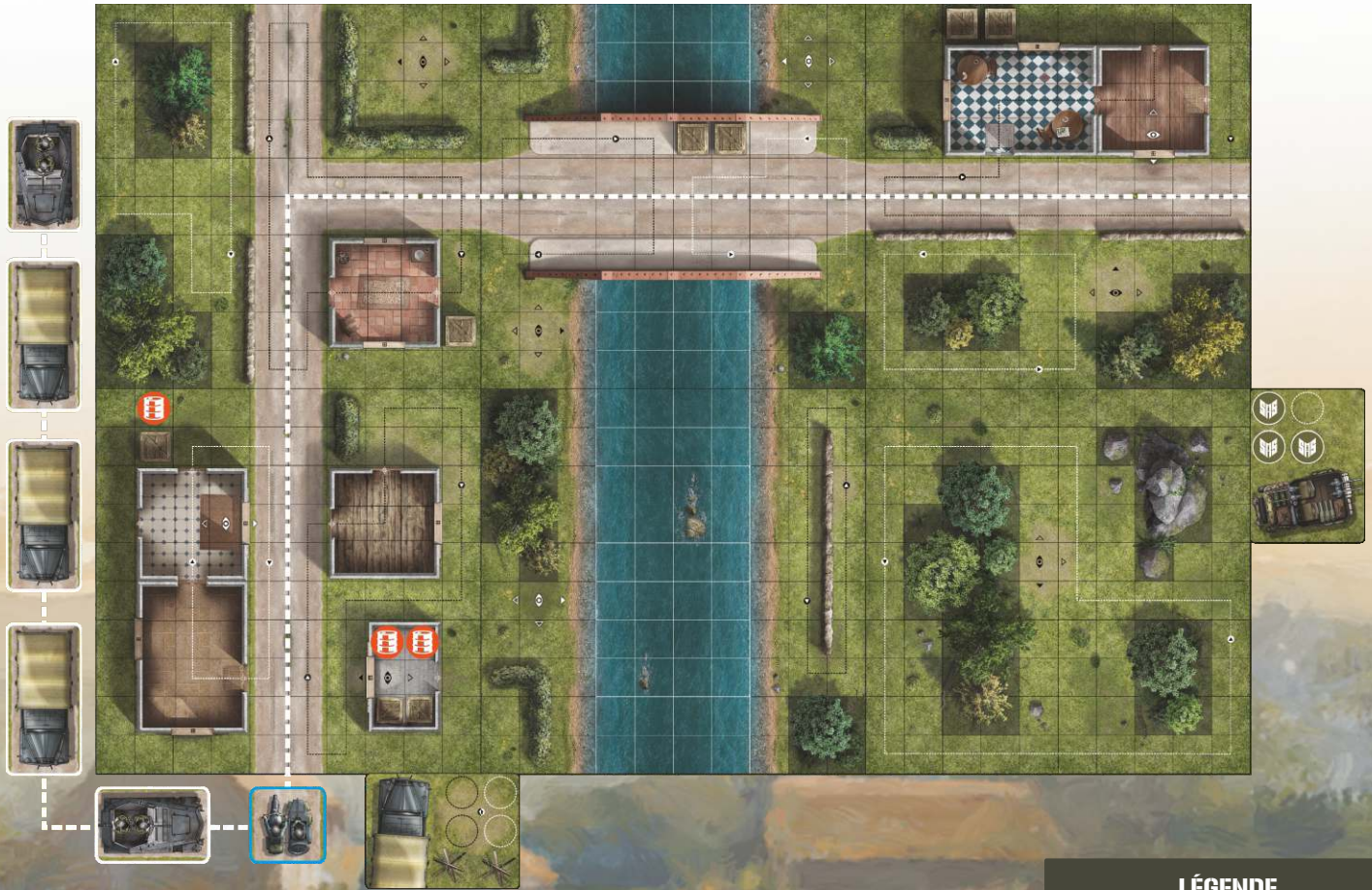
2

1



MISSION 6 - CONVOY

CONVOI



“Grâce aux renseignements de la Résistance locale, nous savons qu’un convoi de camions de ravitaillement va passer par ici vers midi, en direction du front. Notre boulot est de faire en sorte qu’aucun n’y arrive.” - Jock

Les Opérateurs (👤) commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les cinq véhicules du convoi (deux Half-Tracks et trois Camions) avant qu’ils ne sortent du plateau, puis de s’échapper. Les Half-Tracks sont blindés et ne peuvent être endommagés que par des armes explosives (bombes, grenades, barils d’essence).

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le convoi sur le bord du plateau à l’endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l’Axe suivante.

Vous gagnez 2 points de victoire par véhicule du convoi détruit, et 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 11 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 13



VICTOIRE MINEURE - 11

LÉGENDE

- Départ Opérateur
- Baril d’Essence
- Éclaireur Side-Car
- Tuile Renfort Mixte
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Camion en Convoi
- Half-Track en Convoi

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 3
Deck Événement: **Bordeaux**
Fenêtre Événement: 15/6

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE

MISSION 7 - JAIL BREAK

SAUVETAGE

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4
Deck Événement: **Brun**
Fenêtre Événement: **Non**



“Frustrés par l’augmentation des actes de sabotage, les Boches ont arrêtés des Résistants suspectés d’un village local, et prévoient de les exécuter publiquement. Ces gars ont risqué leur vie pour nous, on se doit donc de leur rendre la pareille et les sortir de là!” - Jock

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (👤). Leur mission est de sauver les 4 Résistants (👤) emprisonnés dans la base de l’Axe, puis de s’échapper par le bord ouest (⬅️) du plateau.



Les cases du haut (👤) et du bas (👤) de l’échelle sont considérées comme adjacentes pour le déplacement (il faut 1 PA pour se déplacer d’une case échelle à l’autre) et il y a une LdV entre les deux cases.

Les Résistants ne peuvent rien faire jusqu’à ce qu’un Opérateur se déplace sur une case adjacente dans leur LdV, ils deviennent alors “actifs”.

Vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur et Résistant qui sort en vie du plateau. Si vous marquez moins de 7 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 8



VICTOIRE MINEURE - 7

LÉGENDE

- Départ Opérateur
- Camion
- Garde
- Patrouille Side-Car
- Garde Half-Track
- Baril d’Essence
- Haut de l’Échelle
- Bas de l’Échelle
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire

OBJECTIFS

- Résistants

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

4

3

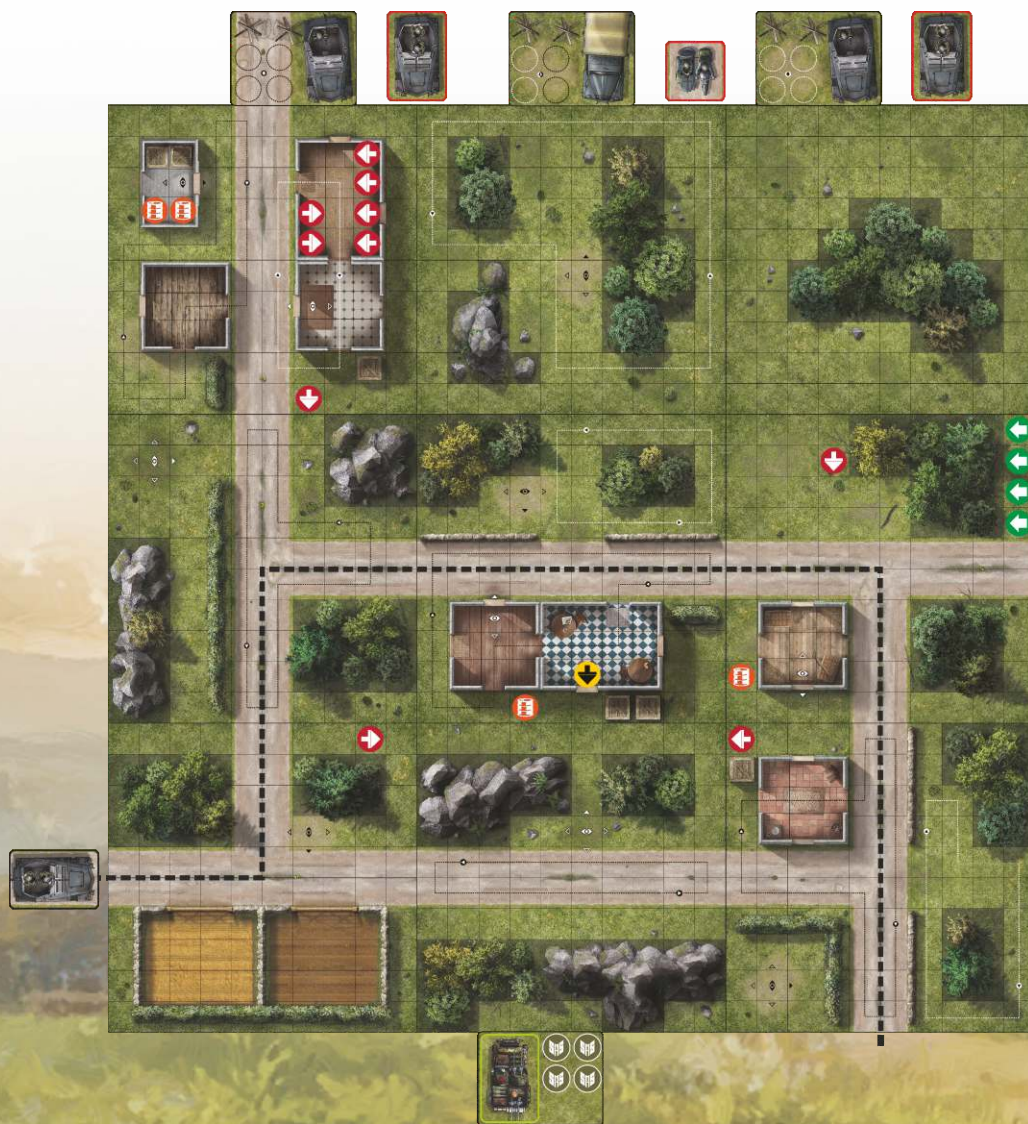
2

1



MISSION 9 - LIBÉRATEURS

FUSILLADE



LÉGENDE

- Départ Opérateur
- Jeep Willys
- Résistant
- Officier
- Garde
- Baril d'Essence
- Patrouille Half-Track
- Half-Track d'Assaut
- Side-Car d'Assaut
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Renfort Mixte
- Tuile Entrée/Sortie

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4 + Jeep Willys
 Deck Événement: Brun
 Fenêtre Événement: 15/6*

* Retirez 9 cartes du deck événement avant de mettre en place la fenêtre d'événement.

“Avec les Boches en déroute et les forces alliées à seulement quelques jours d’ici, notre boulot est tout sauf terminé. J’ai donc proposé nos services aux Résistants locaux pour les aider à libérer leur village... qui se trouve, comme par hasard, être pile sur le chemin d’une colonne en retraite. Et on ne voudrait pas que ces derniers explosifs soient perdus, hein?” - Jock

Avant de mettre en place la fenêtre d'événement, retirez 9 cartes au hasard, face cachée, du deck événement. Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est d'aider les Résistants () à libérer leur village, puis de prendre en embuscade les troupes de l'Axe en retraite. Si l'alarme sonne avant que la carte événement spécial soit piochée, seules les unités de l'Axe déjà sur le plateau passent en alerte (pas les unités d'assaut, ni celles sur les tuiles renfort). Continuez à piocher des cartes événement mais sans les résoudre, jusqu'à piocher la carte événement spécial, déclenchant le début de la Période de Combat. Les unités d'assaut et celles sur les tuiles renfort passent toutes en alerte, et les cartes événement sont maintenant résolues. S'il n'y a plus de carte événement dans le deck, il n'y a plus de Phase Événement pour le restant de la partie. La partie se termine quand toutes les troupes de l'Axe sont détruites.

Une fois que toutes les unités de l'Axe sont détruites, gagnez 1 point de victoire par Opérateur et Résistant encore en vie. Si vous marquez moins de 3 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 5+



VICTOIRE MINEURE - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE

THEY WHO DARE 1 - A PARTING GIFT

ASSASSINAT



LÉGENDE

- Départ Opératrice Nancy
- Garde
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie


OBJECTIFS

- Officier

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **I**
Deck Événement: **Vert**
Fenêtre Événement: **Non**

“Mon contact dans la Résistance a été embarqué pour interrogatoire, et ce n’est qu’une question de temps avant qu’il ne craque et fasse sauter ma couverture ici, au château. Je vais partir mais pas avant de faire un cadeau d’adieu à mein Kommandant.” - Nancy

L’Opératrice Nancy () commence sur la tuile entrée/sortie. Sa mission est de tuer l’Officier () par n’importe quel moyen, puis de s’échapper.

Vous gagnez 2 points de victoire en tuant l’Officier, et 1 point de victoire si Nancy revient en vie sur la tuile entrée/sortie.

Le saviez-vous? Le Special Operations Executive (SOE) a été créé en 1941 pour mener une guerre clandestine dans l’Europe occupée et en Asie. Travaillant de concert avec les forces de la Résistance, leurs actions donnèrent un coup de fouet bienvenu au moral.

VICTOIRE MAJEURE - 3



VICTOIRE MINEURE - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE

THEY WHO DARE 3 - PANZER HUNTERS

CONVOI



LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Départ Unités Soutien SAS
- Jeep Willys
- Bateau à Rames
- Officier
- Garde
- Éclaireur Side-Car
- Canon AA
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Camion en Convoi
- Panzer III en Convoi
- Half Track en Convoi

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4 + **Jeep Willys**,
Hawker Typhoon + 4 **Unités de Soutien SAS**
 Deck Événement: **Vert**
 Fenêtre Événement: **18/6**

“Les plans détaillés des mouvements de troupe obtenus grâce à notre précédente mission de renseignement, nous ont fourni plusieurs cibles potentielles, la première étant l’opportunité d’intercepter et détruire un convoi blindé se dirigeant vers l’ouest.” - Nancy

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les cinq véhicules du convoi (deux Half-Tracks, un Camion et deux Panzers III) avant qu’ils ne sortent du plateau, puis de s’échapper. Les Half-Tracks et les Panzers sont blindés et ne peuvent être endommagés que par des armes explosives (bombes, grenades, barils d’essence).

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le convoi sur le bord du plateau à l’endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l’Axe suivante. Rappelez-vous que le convoi se déplace toujours à la vitesse de son véhicule le plus lent, dans ce cas, 6 cases pour le Panzer.

Les cinq véhicules du convoi rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie.

VICTOIRE MAJEURE - 14



VICTOIRE MINEURE - 12

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1





MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **4 + Jeep Willys, Hawker Typhoon + 4 Unités de Soutien SAS**

Deck Événement: **Vert**
Fenêtre Événement: **Non**

OBJECTIFS

Officier

Salle du Coffre



LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Départ Unités Soutien SAS
- Jeep Willys
- Bateau à Rames
- Garde
- Patrouille Side-Car
- Patrouille Half-Track
- Garde Panzer III
- Panzer III d'Assaut
- Canon AA
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

“Bien, les gars, notre contact du SOE affirme que le coffre-fort de ce camp contient des plans pour une de ces sales Wunderwaffe, ou “Arme Miraculeuse”, du Führer. Si tout se déroule comme prévu, demain à l’heure du thé, le seul “miracle” qu’Adolf verra, sera que ses plans ont disparu.” - Jock

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (👤). Leur mission est de tuer l’Officier (👉), prendre la clef du coffre, l’utiliser pour ouvrir le coffre (🚪), puis s’échapper avec les plans.

Quand l’Officier est tué, un Opérateur se déplaçant sur la case contenant le corps peut ramasser la clef. Pour récupérer les plans, l’Opérateur possédant la clef doit dépenser 4 PA dans la salle du coffre. NB: la clef et les plans peuvent être donnés à un Opérateur sur une case adjacente (utiliser un jeton vie (👤) pour représenter la clef/plan).

Vous gagnez 5 points de victoire si l’Opérateur transportant les plans revient en vie sur la tuile entrée/sortie, et 1 point de victoire par Opérateur supplémentaire qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie.

VICTOIRE MAJEURE - 8



VICTOIRE MINEURE - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

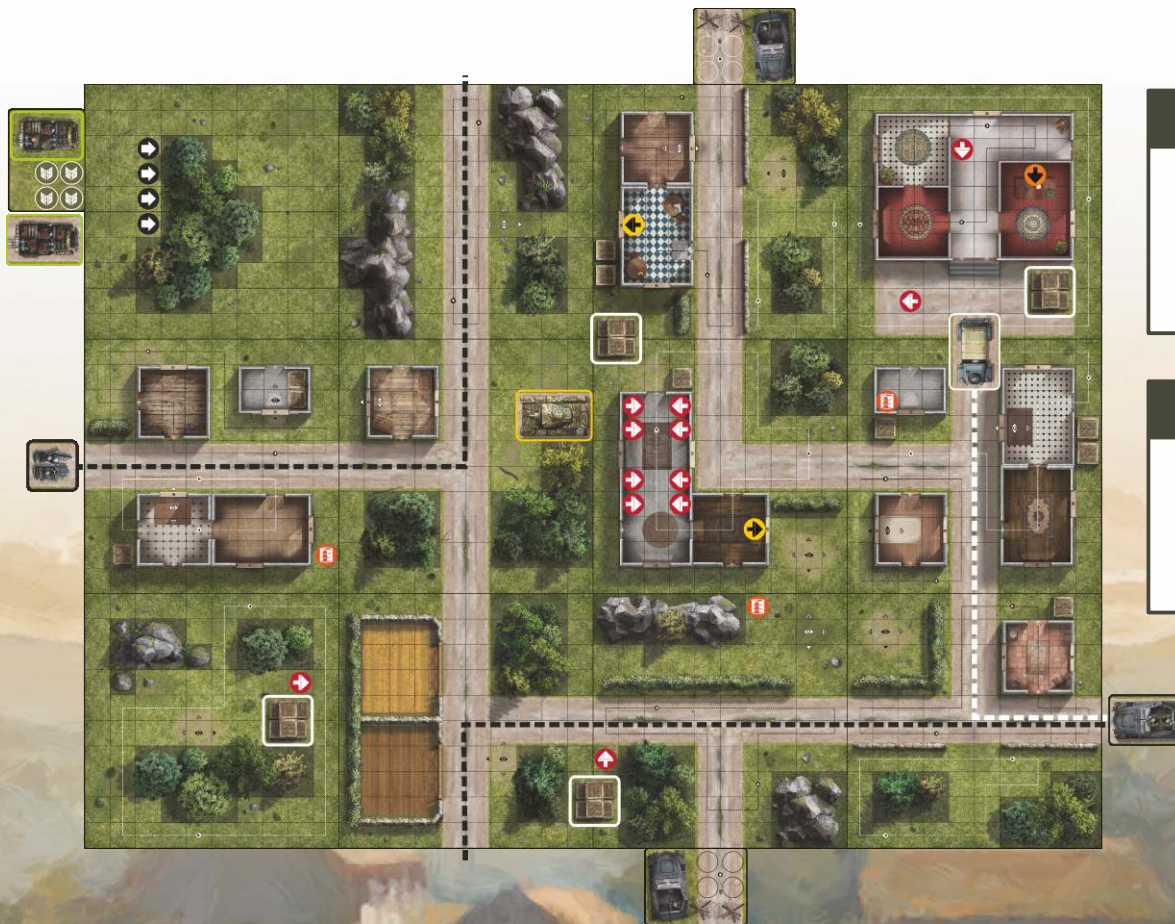
1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE



MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4 + Jeep Willys,
 Jeep Willys de soutien + 4
 Unités de Soutien SAS
 Deck Événement: Vert
 Fenêtre Événement: Non

OBJECTIFS

- Officier
- Officier
- Dépôt d'Équipement

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Départ Unités Soutien SAS
- Jeep Willys
- Jeep Willys de Soutien
- Garde
- Patrouille Side-Car
- Patrouille Half-Track
- Garde Panzer III
- Kubelwagen en Convoi
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

“Les Boches mobilisent tout ce qu'ils peuvent contre l'avancée de nos troupes, ce qui a laissé notre garnison locale pauvre en défenseurs. Je pense que nous ferions du tort au régiment et à nous-mêmes si nous ne partons pas sur le champ pour leur botter le cull!” - Jock

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les quatre dépôts d'équipement () , tuer les trois Officiers (,) , puis s'échapper. Les dépôts ne peuvent être détruits qu'avec une arme explosive (bombe, grenade ou baril d'essence). Il suffit d'allouer au dépôt un jet d'attaque réussi d'une explosion de bombe/grenade/baril, pour le détruire.

Si l'alarme sonne, l'Officier dans le QG () se déplace vers le Kübelwagen lors de la Phase Approche de l'Axe. Quand il l'atteint, le Kübelwagen se déplace au début de la Phase Approche de l'Axe suivante, en suivant les règles de convoi, jusqu'à ce que l'Officier s'échappe du plateau.

Les dépôts d'équipement et les Officiers rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie.

VICTOIRE MAJEURE - 18



VICTOIRE MINEURE - 16

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

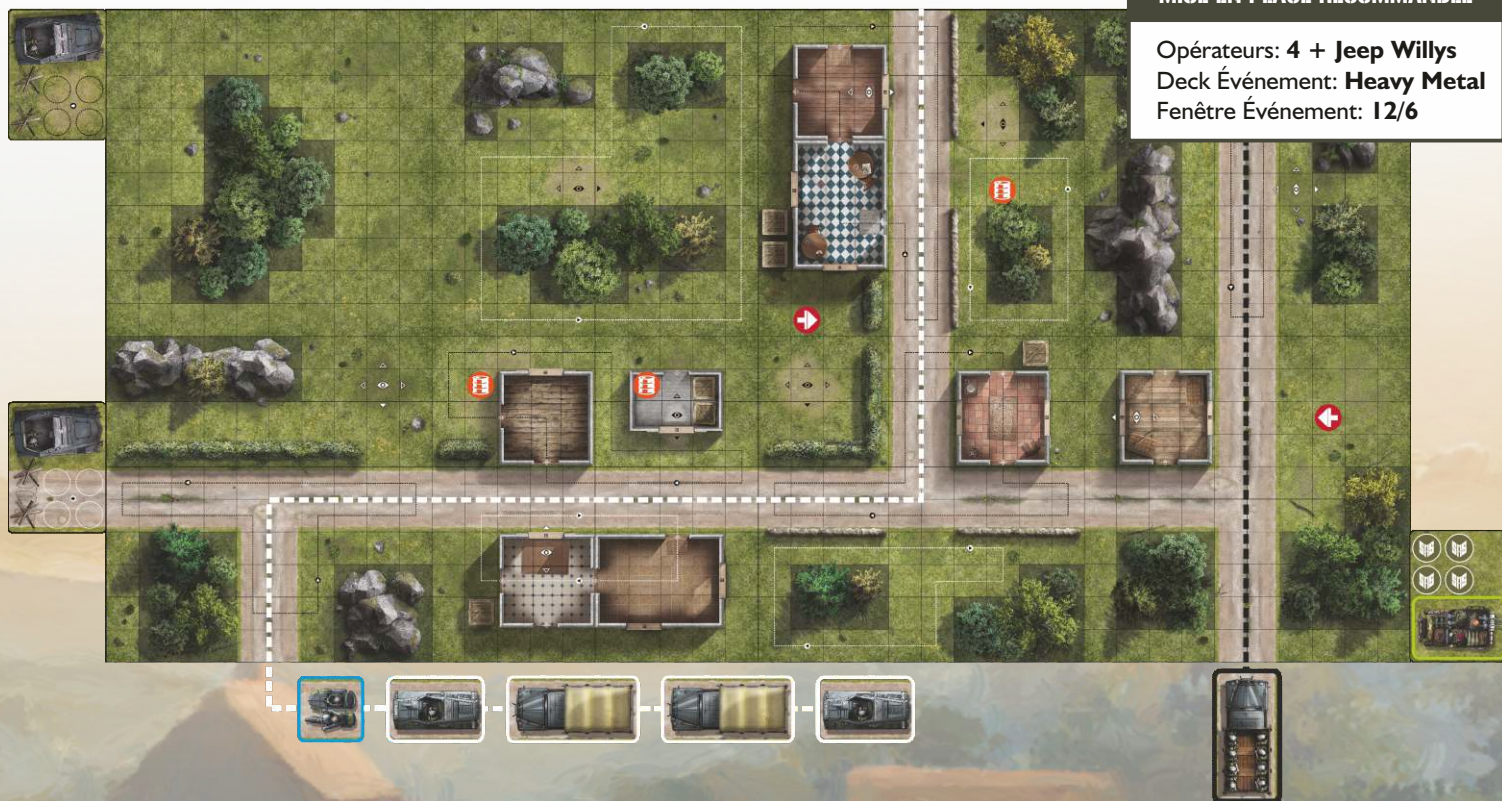
DIFFICILE

HEAVY METAL - ROLLING THUNDER

CONVOI

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4 + Jeep Willys
Deck Événement: Heavy Metal
Fenêtre Événement: 12/6



“Les gars, ce village est pile sur un axe de ravitaillement des Boches. Des convois blindés passent régulièrement, et c’est l’endroit idéal pour une embuscade.” - Jock

Les Opérateurs (👤) commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les quatre véhicules du convoi (deux Voiture Blindées Lourdes et deux Camions), avant qu’ils ne sortent du plateau, puis de s’échapper. Les Voitures Blindées Lourdes sont blindées et ne peuvent être endommagées que par des armes explosives (bombes, grenades, barils d’essence).

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le convoi sur le bord du plateau à l’endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l’Axe suivante.

Les véhicules du convoi rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie.

VICTOIRE MAJEURE - 12



VICTOIRE MINEURE - 10

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Jeep Willys
- Garde
- Éclaireur Side-Car
- Patrouille Transport de Troupes
- Baril d’Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Camion en Convoi
- Voiture Blindée Lourde en Convoi

9

8

7

6

5

4

3

2

1



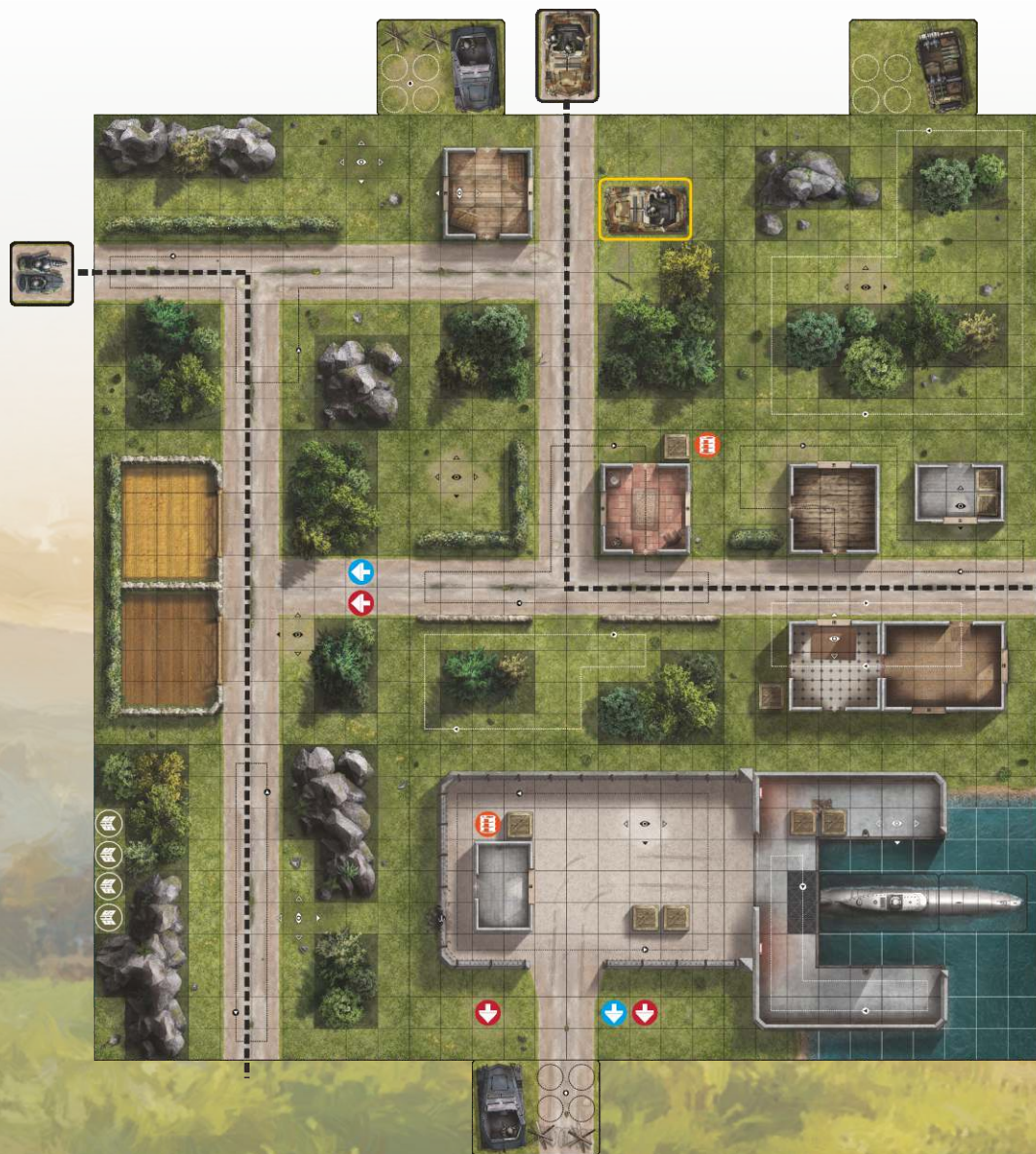
FACILE

NORMAL

DIFFICILE

HOT DOGS - SEEHUND

SABOTAGE



LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Garde Chien
- Garde
- Patrouille Side-Car
- Patrouille Half-Track Lance-Flamme
- Garde Half-Track Lance-Flamme
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Sortie

OBJECTIFS

- Seehund

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4
Deck Événement: **Hot Dogs**
Fenêtre Événement: 9/3

“Bonjour, messieurs. La base à l’est de notre position sert au ravitaillement de sous-marins de poche, ou “Chiens des Mers” comme les appellent les Boches. Quand un sous-marin se met à quai pour faire le plein et se réarmer, nous avons une petite fenêtre de tir pour le faire sauter.” - Jock

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (🐕). Leur mission est de détruire le Seehund (🚢) puis de s’échapper. Le Seehund a 7 points de vie et est blindé, il ne peut être endommagé que par des armes explosives (bombes, grenades, barils d’essence).

Quand la carte événement spécial est piochée, le Seehund sort du plateau lors de la Phase Approche de l’Axe suivante. Si les Opérateurs ne détruisent pas le Seehund avant qu’il sorte du plateau, la mission est un échec.

Vous gagnez 2 points de victoire en détruisant le Seehund, et 1 point de victoire par Opérateur qui arrive en vie sur la tuile sortie.

VICTOIRE MAJEURE - 6



VICTOIRE MINEURE - 5

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1







LÉGENDE

-  Départ Opérateurs
-  Jeep Willys
-  Bateau à Rames
-  Garde
-  Patrouille Side-Car
-  Patrouille Sturmboot
-  Baril d'Essence
-  Tuile Renfort Blanche
-  Tuile Renfort Noire
-  Tuile Entrée/Sortie




OBJECTIFS

-  Officier
-  Dépôt d'Équipement

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **4 + Jeep Willys**
 Deck Événement: **Brun**
 Fenêtre Événement: **Non**

“Juste de l’autre côté de la rivière, les Boches entreposent du carburant et des munitions, prêts à être chargés sur des bateaux. Quelques bombes Lewes au milieu de tout ça devrait nous donner un joli feu d’artifice.” - Jock

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les quatre dépôts d'équipement () , tuer les deux Officiers () , puis s'échapper. Les dépôts ne peuvent être détruits qu'avec une arme explosive (bombe, grenade ou baril d'essence). Il suffit d'allouer au dépôt un jet d'attaque réussi d'une explosion de bombe/grenade/baril, pour le détruire.

Les dépôts d'équipement et les Officiers rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie.

VICTOIRE MAJEURE - 16



VICTOIRE MINEURE - 14

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1





LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Garde
- Side-Car en Convoi
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Officier
- Dépôt d'Équipement

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **2**
 Deck Événement: **Kickstarter**
 Fenêtre Événement: **Non**

“Bon les gars, je cherche des volontaires pour aider à une déconstruction rapide d'un avant-poste boche. Il est faiblement défendu, ce devrait être une mission rapide pour deux d'entre nous.” - Jock

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les trois dépôts d'équipement () , tuer l'Officier () , puis s'échapper. Les dépôts ne peuvent être détruits qu'avec une arme explosive (bombe, grenade ou baril d'essence). Il suffit d'allouer au dépôt un jet d'attaque réussi d'une explosion de bombe/grenade/baril, pour le détruire.

Les dépôts d'équipement et les Officiers rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 9 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 10

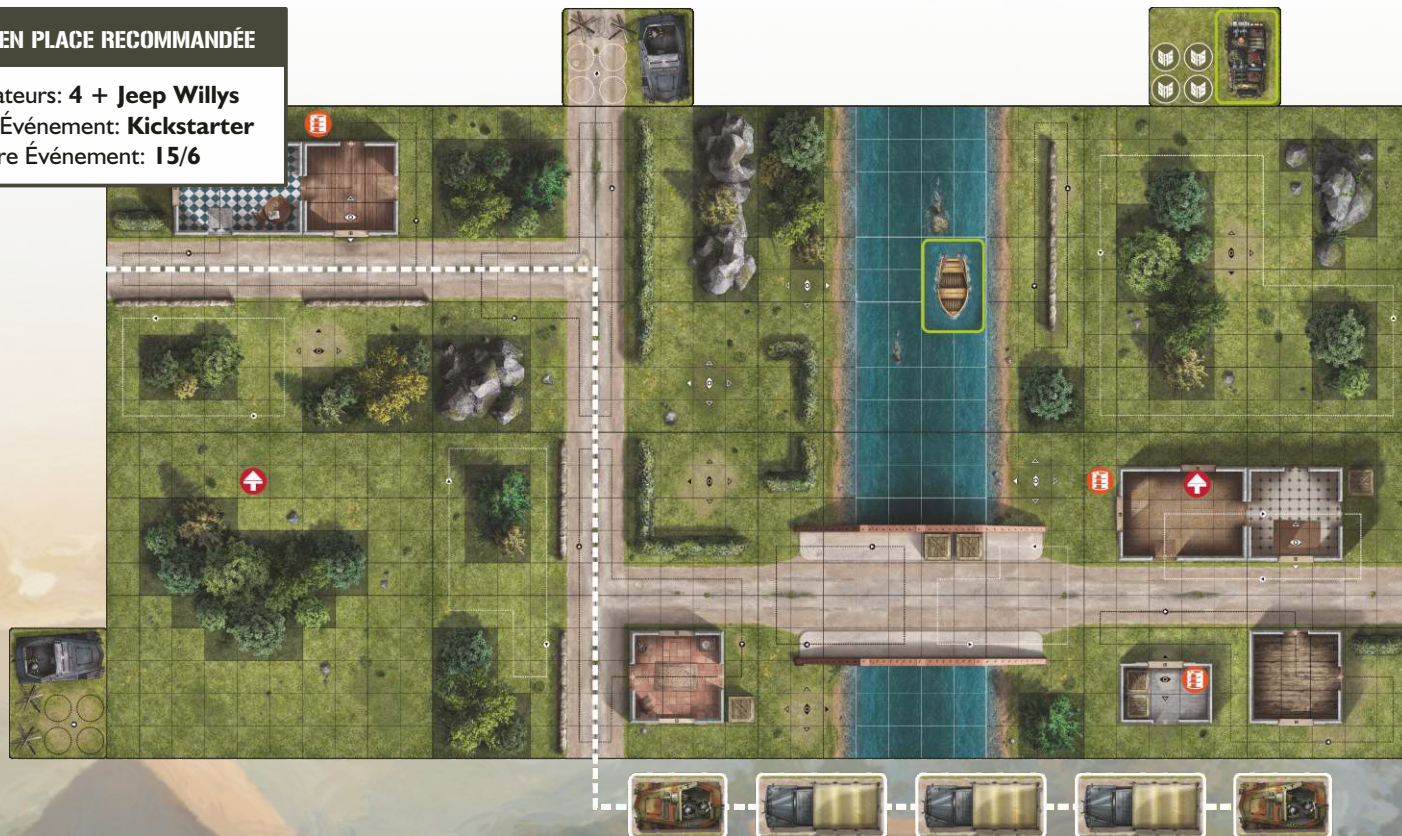


VICTOIRE MINEURE - 9



MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4 + Jeep Willys
Deck Événement: **Kickstarter**
Fenêtre Événement: 15/6



“Ok les gars, vous connaissez le topo, nous avons un convoi de camions de ravitaillement en route pour le front, et on nous a demandé de le faire sauter. Apparemment on a gagné une belle réputation pour ce genre de chose.” - Jock

Les Opérateurs (👤) commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les cinq véhicules du convoi (deux Half-Tracks Stummel et trois Camions) avant qu'ils ne sortent du plateau, puis de s'échapper. Les Half-Tracks Stummel sont blindés et ne peuvent être endommagés que par des armes explosives (bombes, grenades, barils d'essence).

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le convoi sur le bord du plateau à l'endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l'Axe suivante.

Les cinq véhicules du convoi rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 12 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 14



VICTOIRE MINEURE - 12

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Jeep Willys
- Bateau à Rames
- Garde
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Camion en Convoi
- Half-Track Stummel en Convoi

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

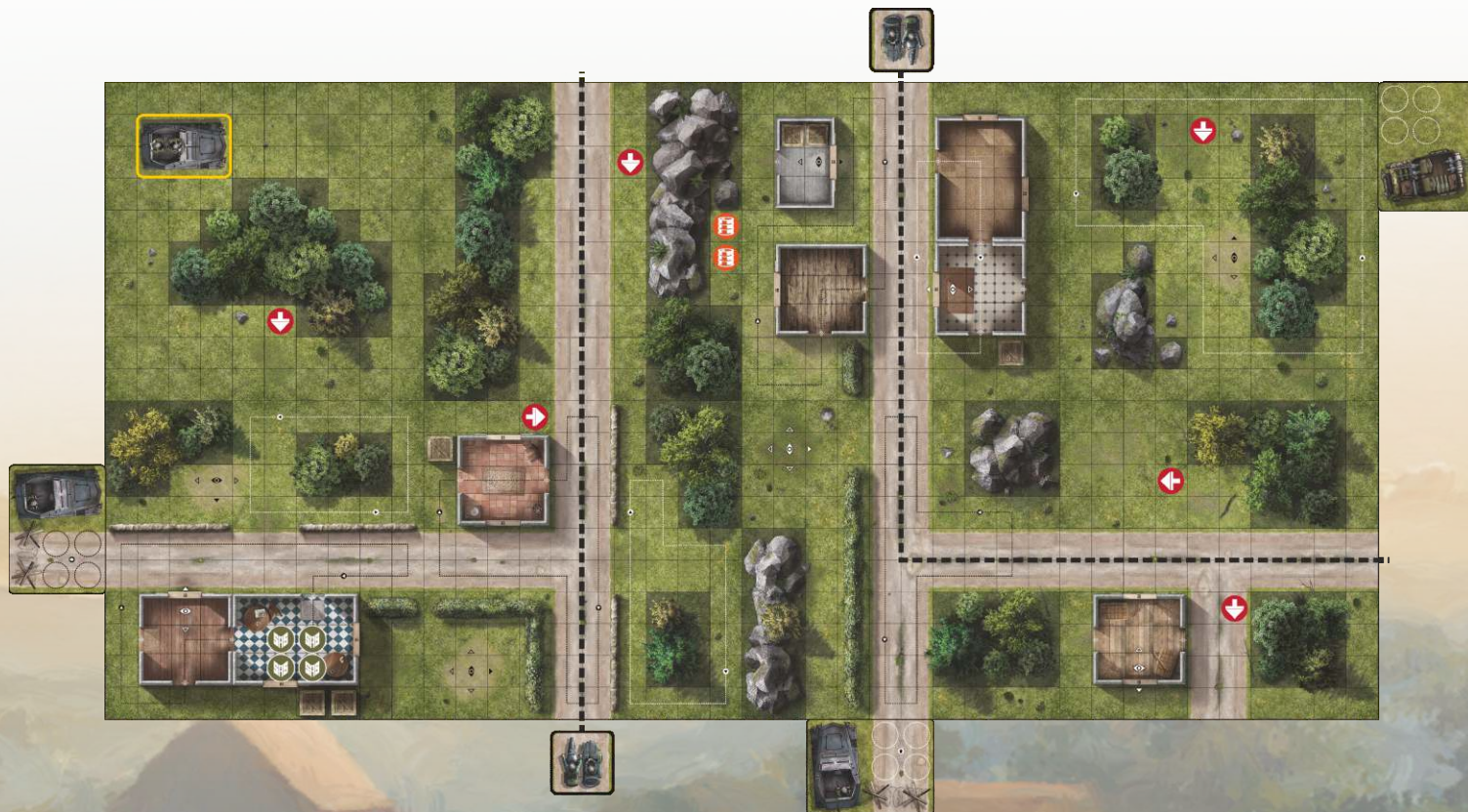
4

3

2

1





“La Willys est juste de l’autre côté de la route, mais apparemment les Boches ont fini par être fatigués de se faire dérouiller, et ont redoublé d’effort pour nous capturer. Comme vous le savez, si nous sommes capturés, nous serons fusillés en tant qu’espion, la reddition n’est pas une option.” - Jock

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (👤). Leur mission est simplement de s’échapper de la zone et de rejoindre la Willys.

Vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui arrive en vie sur la tuile sortie. Si vous marquez moins de 3 points de victoire, la mission est un échec.

Saviez-vous? Le 18 octobre 1942, “l’Ordre Commando” fut émis par le haut commandement des forces armées allemandes. Il déclarait que tous les commandos alliés avaient capturés en Europe et en Afrique devraient être exécutés sommairement sans procès, même s’ils portent des uniformes appropriés ou s’ils tentaient de se rendre.

VICTOIRE MAJEURE - 4



VICTOIRE MINEURE - 3

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Garde
- Baril d’Essence
- Garde Half-Track
- Patrouille Side-Car
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Sortie

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4
Deck Événement: **Kickstarter**
Fenêtre Événement: **Non**

9

8

7

6

5

4

3

2

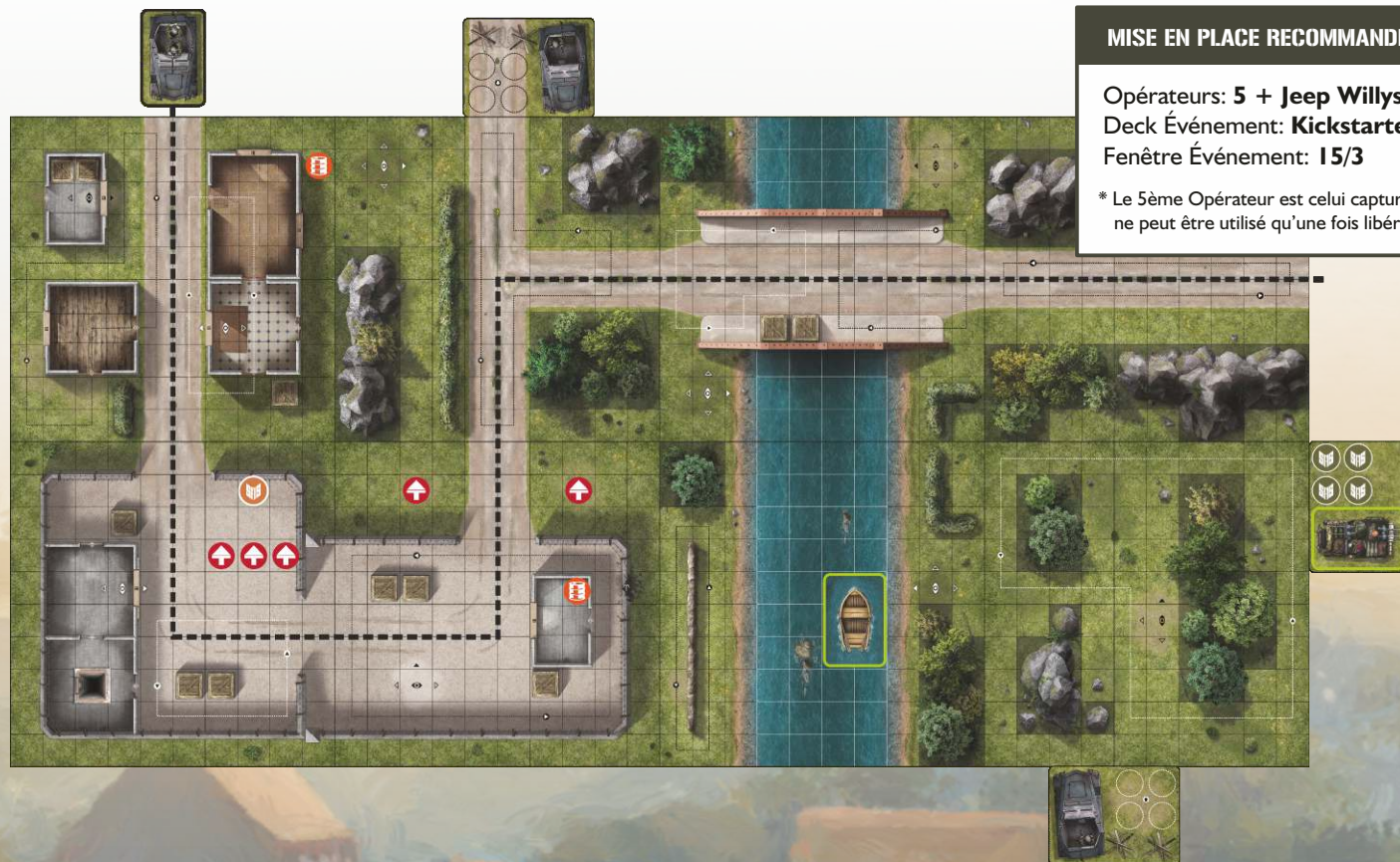
1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE



MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **5 + Jeep Willys***
Deck Événement: **Kickstarter**
Fenêtre Événement: **15/3**

* Le 5ème Opérateur est celui capturé, il ne peut être utilisé qu'une fois libéré.

“Un de nos gars a été capturé par l'ennemi et risque l'exécution sommaire cet après-midi. J'ai même pas besoin de demander des volontaires pour celle-là, si? On débarque, on le récupère et on met une bonne raclée aux Boches avant de rentrer à la maison.” - Jock

Les Opérateurs (👤) commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de libérer l'Opérateur capturé (👤) avant son exécution. Lors du choix des Opérateurs pour cette mission, les joueurs doivent en désigner un comme étant celui capturé.

Si la carte événement spécial est piochée, ou que l'alarme sonne avant la libération de l'Opérateur, l'Opérateur capturé est abattu lors de la Phase Attaque de l'Axe et la mission est un échec.

L'Opérateur capturé ne peut rien faire jusqu'à ce qu'un Opérateur se déplace sur une case adjacente dans sa LdV, il est alors libéré et peut agir comme les autres Opérateurs.

Vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 5 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 5



VICTOIRE MINEURE - N/A

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Jeep Willys
- Bateau à Rames
- Garde
- Baril d'Essence
- Patrouille Half-Track
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Sortie

OBJECTIFS

- Opérateur Capturé

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE



LÉGENDE

-  Départ Opérateurs
-  Jeep Willys
-  Garde
-  Garde Half-Track
-  Éclaireur Side-Car
-  Side-Car en Convoi
-  Baril d'Essence
-  Tuile Renfort Blanche
-  Tuile Renfort Noire
-  Tuile Entrée/Sortie


OBJECTIFS

-  Camion en Convoi

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **4** + **Jeep Willys**
 Deck Événement: **Kickstarter**
 Fenêtre Événement: **12/6**

“La route à l’est est la principale voie de ravitaillement de l’ennemi. J’ai bien l’intention d’y rôder comme les bandits de grand chemin d’antan, terrorisant les Boches suffisamment malchanceux pour y passer.” - Jock

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de détruire les quatre Camions du convoi avant qu’ils ne sortent du plateau, puis de s’échapper.

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le convoi sur le bord du plateau à l’endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l’Axe suivante.

Les quatre véhicules du convoi rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 10 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 12



VICTOIRE MINEURE - 10

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

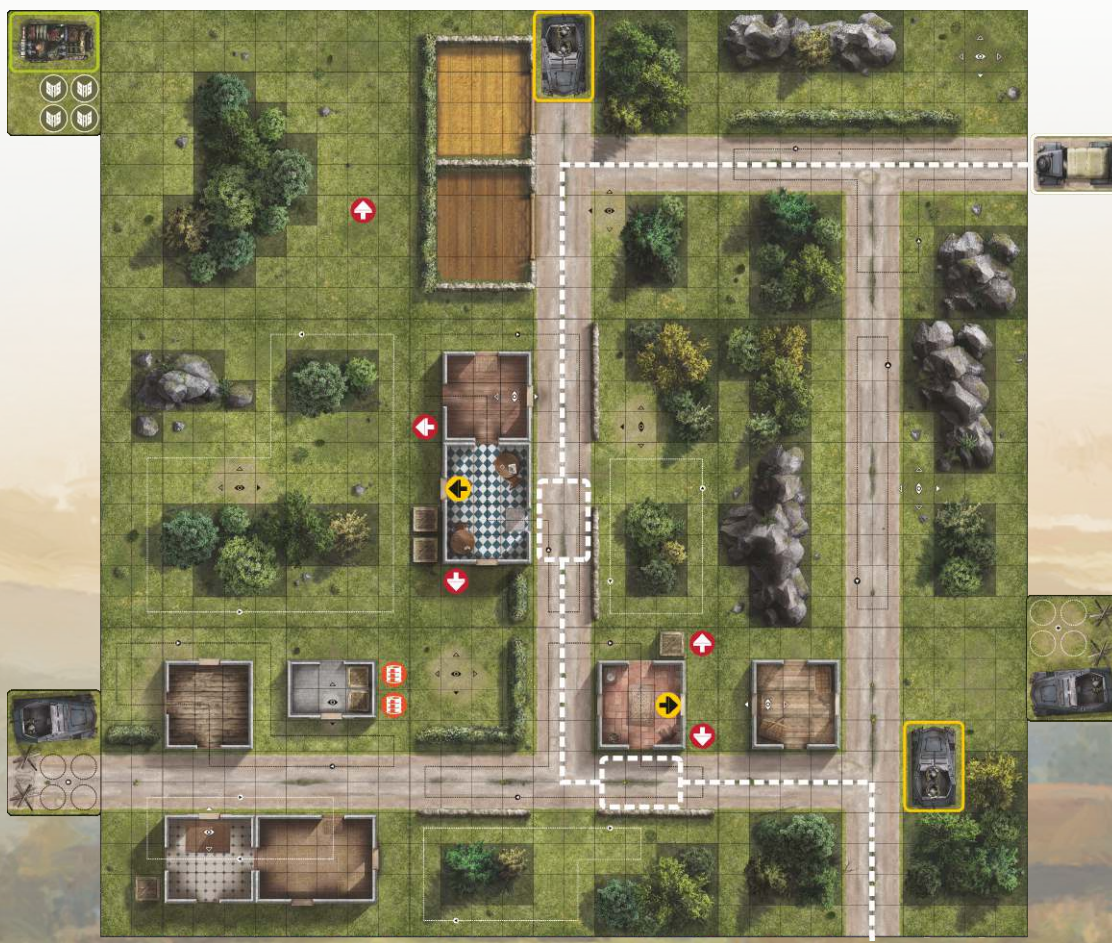
4

3



2

1





LÉGENDE

-  Départ Opérateurs
-  Jeep Willys
-  Garde
-  Garde Half-Track
-  Kübelwagen en Convoi
-  Baril d'Essence
-  Tuile Renfort Blanche
-  Tuile Renfort Noire
-  Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

-  Officier

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4 + Jeep Willys
Deck Événement: **Kickstarter**
Fenêtre Événement: 12/6

“Les dégâts causés sur la prison par le bombardement de la nuit dernière, ont forcé le commandant et l’interrogateur en chef à être logés dans le village voisin. La sécurité est toujours solide, mais sur le papier, c’est la meilleure opportunité d’éliminer les deux en même temps.” - Jock

Les Opérateurs () commencent sur la tuile entrée/sortie. Leur mission est de tuer les deux Officiers () , puis de s’échapper.

Quand la carte événement spécial est piochée, placez le Kübelwagen en convoi sur le bord du plateau à l’endroit indiqué. Le convoi entre sur le plateau et suit la route du convoi lors de la Phase Approche de l’Axe suivante. Quand le Kübelwagen atteint un emplacement devant le bâtiment d’un Officier, il s’arrête. L’Officier sort du bâtiment et entre dans le véhicule. Le convoi continue sa route lors de la Phase Approche de l’Axe suivante. Si le Kübelwagen sort du plateau avec un Officier à bord, la mission est un échec.

Vous gagnez 2 points de victoire pour chaque Officier tué, et 1 point de victoire par Opérateur qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 7 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 8



VICTOIRE MINEURE - 7

9

FACILE

8

NORMAL

7

DIFFICILE

6

5

4

3

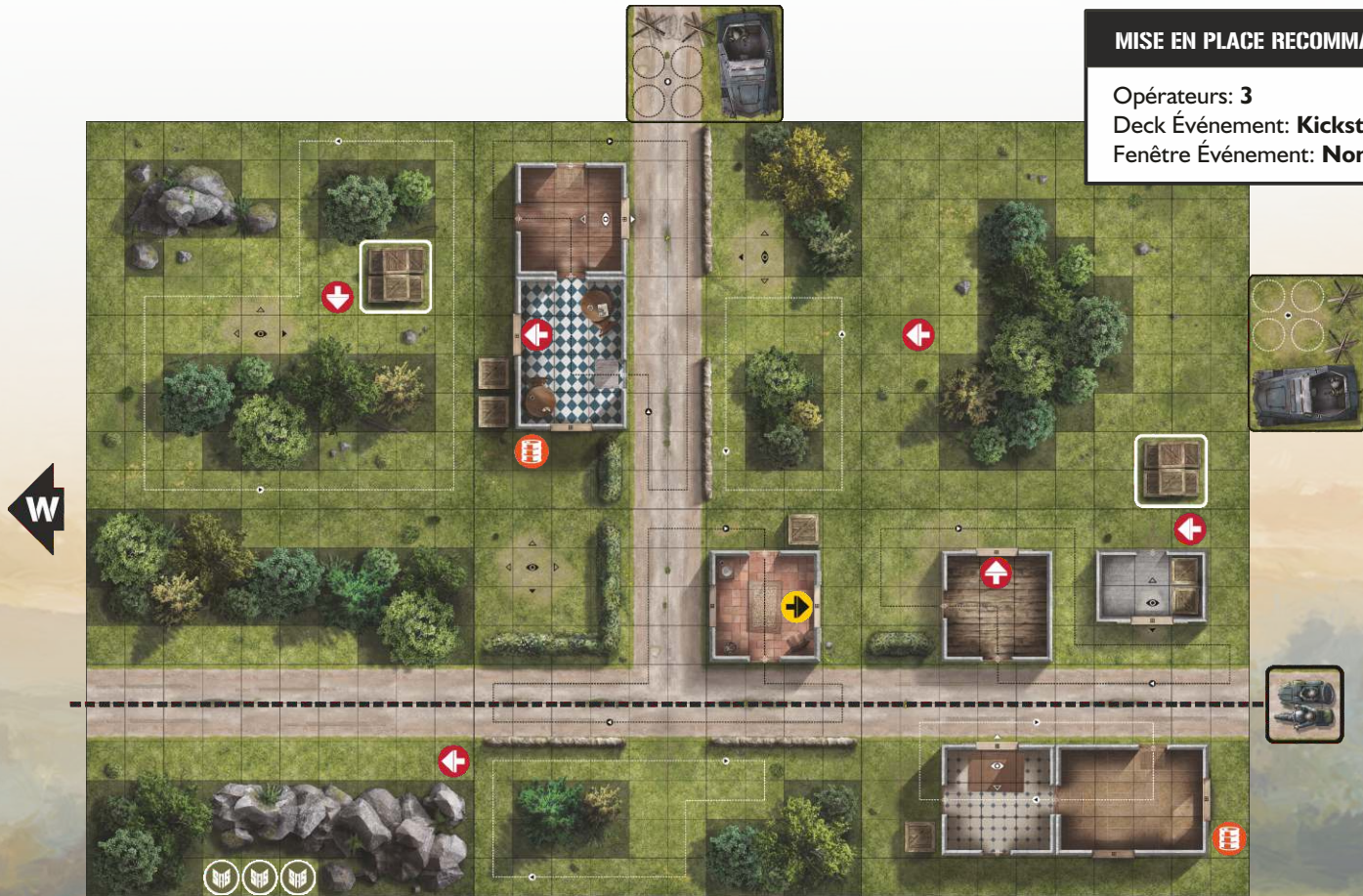
2

1



MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 3
Deck Événement: **Kickstarter**
Fenêtre Événement: **Non**



“Nous allons faire équipe avec la Résistance locale et le SOE pour éliminer deux cibles proches l’une de l’autre. Synchroniser les opérations ne sera pas facile, mais si nous y arrivons, ce sera un sacré coup dur pour les Boches.” - Jock

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (👤). Leur mission est de détruire les deux dépôts d'équipement (📦), tuer l'Officier (➡), puis s'échapper par le bord ouest du plateau. Les dépôts ne peuvent être détruits qu'avec une arme explosive (bombe, grenade ou baril d'essence). Il suffit d'allouer au dépôt un jet d'attaque réussi d'une explosion de bombe/grenade/baril, pour le détruire.

Les dépôts d'équipement et l'Officier rapportent chacun 2 points de victoire, et vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui s'échappe en vie par le bord est.

Les deux missions Silent Night se déroulent simultanément, les deux parties doivent se jouer en même temps, faisant en sorte que les Fin du Tour pour chacune soient en phase. Si l'alarme sonne sur un plateau, elle sonne aussi sur l'autre à la Fin du Tour.

VICTOIRE MAJEURE - 9



VICTOIRE MINEURE - 8

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Garde
- Patrouille Side-Car
- Baril d'Essence
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire

OBJECTIFS

- Officier
- Dépôt d'Équipement

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE



MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: 4
Deck Événement: **Kickstarter**
Fenêtre Événement: **Non**

LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Camion
- Officier
- Garde
- Patrouille Side-Car
- Garde Side-Car
- Baril d'Essence
- Haut de l'Échelle
- Bas de l'Échelle
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Sortie

OBJECTIFS

- Réserve

“Les gars, la nuit dernière, couvert par le boucan de vos ronflements, j’ai réussi à crocheter la serrure de notre cellule. Tenez-vous prêts, une fois le garde hors de vue, on s’échappe. N’oubliez pas de récupérer votre matériel dans la réserve en partant.” - Jock

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (👤). Leur mission est simplement de s’échapper de la zone et de rejoindre la Willys.

Chaque Opérateur doit dépenser 4 PA dans la réserve (🔒) afin de récupérer son équipement. Avant de l’avoir récupéré, un Opérateur ne peut pas utiliser l’équipement/petits objets de son plateau Opérateur.

Les cases du haut (👤) et du bas (👤) de l’échelle sont considérées comme adjacentes pour le déplacement (il faut 1 PA pour se déplacer d’une case échelle à l’autre) et il y a une LdV entre les deux cases.

Vous gagnez 1 point de victoire par Opérateur qui arrive en vie sur la tuile sortie. Si vous marquez moins de 3 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 4



VICTOIRE MINEURE - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

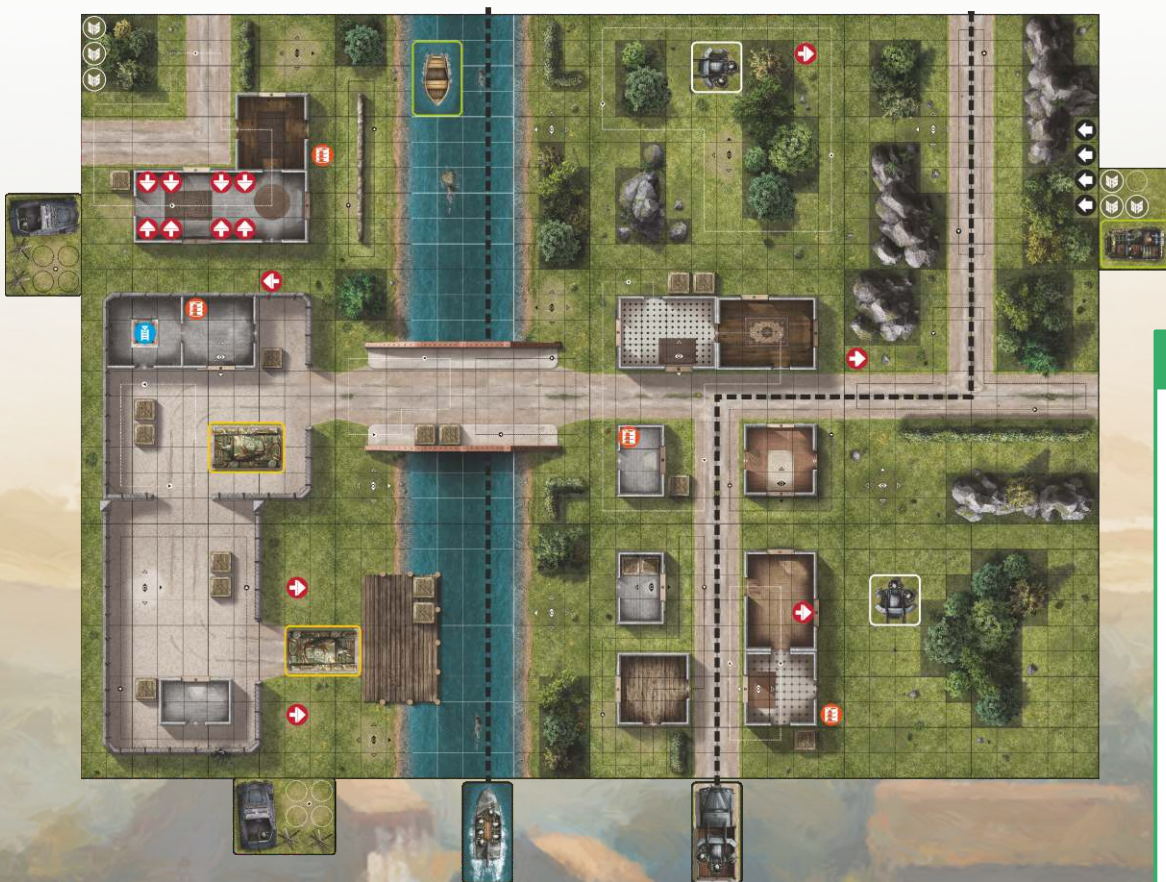
1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE



LÉGENDE

- Départ Opérateurs
- Départ Unités Soutien SAS
- Jeep Willys
- Bateau à Rames
- Garde
- Officier
- Patrouille Sturmboot
- Patrouille Camion AA
- Garde Panzer III
- Canon AA
- Baril d'Essence
- Haut de l'Échelle
- Bas de l'Échelle
- Tuile Renfort Blanche
- Tuile Renfort Noire
- Tuile Entrée/Sortie

OBJECTIFS

- Plans

MISE EN PLACE RECOMMANDÉE

Opérateurs: **6** + **Jeep Willys, Hawker Typhoon** + **4 Unités de Soutien SAS**
 Deck Événement: **Kickstarter**
 Fenêtre Événement: **Non**

“Au cœur de cette base de recherche lourdement défendue, se trouvent les plans d’une arme surpuissante au nom de code “Projekt Sternenstaub”. Nous n’avons aucune idée de ce qu’est cette arme, mais les rumeurs disent qu’elle pourrait faire basculer la guerre en faveur de l’Allemagne. Nous devons infiltrer la base et voler ces plans à tout prix.” - Nancy

Les Opérateurs commencent sur leur position de départ (👤). Leur mission est d’infiltrer la base de l’Axe et de voler les plans (📁).

Les cases du haut (👤) et du bas (👤) de l’échelle sont considérées comme adjacentes pour le déplacement (il faut 1 PA pour se déplacer d’une case échelle à l’autre) et il y a une LdV entre les deux cases.

Vous gagnez 7 points de victoire si l’Opérateur transportant les plans revient en vie sur la tuile entrée/sortie, et 1 point de victoire par Opérateur supplémentaire qui revient en vie sur la tuile entrée/sortie. Si vous marquez moins de 7 points de victoire, la mission est un échec.

VICTOIRE MAJEURE - 12



VICTOIRE MINEURE - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMAL

DIFFICILE