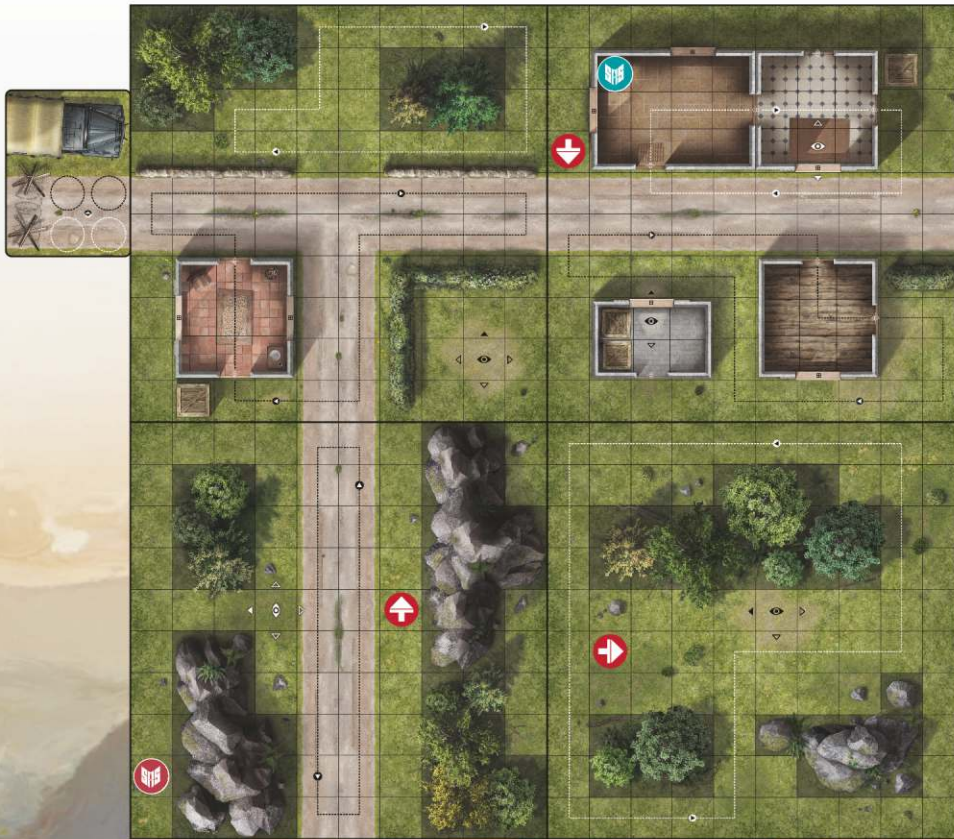







LIBRO DELLE MISSIONI

MISSIONE 1 - DISPERSI

FUGA & EVASIONE



LEGENDA

-  Partenza Operatore Jock
-  Sentinella dell'Asse
-  Tessera Generazione Mista

OBIETTIVI

-  Operatore Anders

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **I***
Mazzo Evento: **Rosso granata**
Finestra degli Eventi: **Nessuna**

*L'Operatore Anders non è un Operatore giocabile in questa missione.



“Bene, il lancio è stato un vero e proprio disastro e ora i nostri ragazzi sono sparsi per la campagna francese. A peggiorare le cose, Anders è stato catturato da una pattuglia locale e attualmente è in attesa di essere consegnato alla Gestapo. Dobbiamo arrivare a lui prima di loro o la partita finirà prima ancora di cominciare”. - Jock

L'Operatore Jock inizia la partita sul proprio Punto di Partenza (👊). La sua missione consiste nel raggiungere la stanza in cui l'Operatore Anders (👋) è tenuto prigioniero.

La missione è conclusa e viene assegnato il Punto Vittoria non appena Jock entra nella stanza. Se Jock viene ucciso la missione fallisce.

Lo sapevate? La Bomba Lewes fu ideata da uno dei membri originali del SAS, il Tenente Jock Lewes. Si trattava di un ordigno esplosivo-incendiario, realizzato miscelando carburante diesel e l'esplosivo al plastico Nobel 808.

VITTORIA MAGGIORE - 1



VITTORIA MINORE - N/A

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE





NORMALE

DIFFICILE

MISSIONE 2 - PASSO E CHIUDO

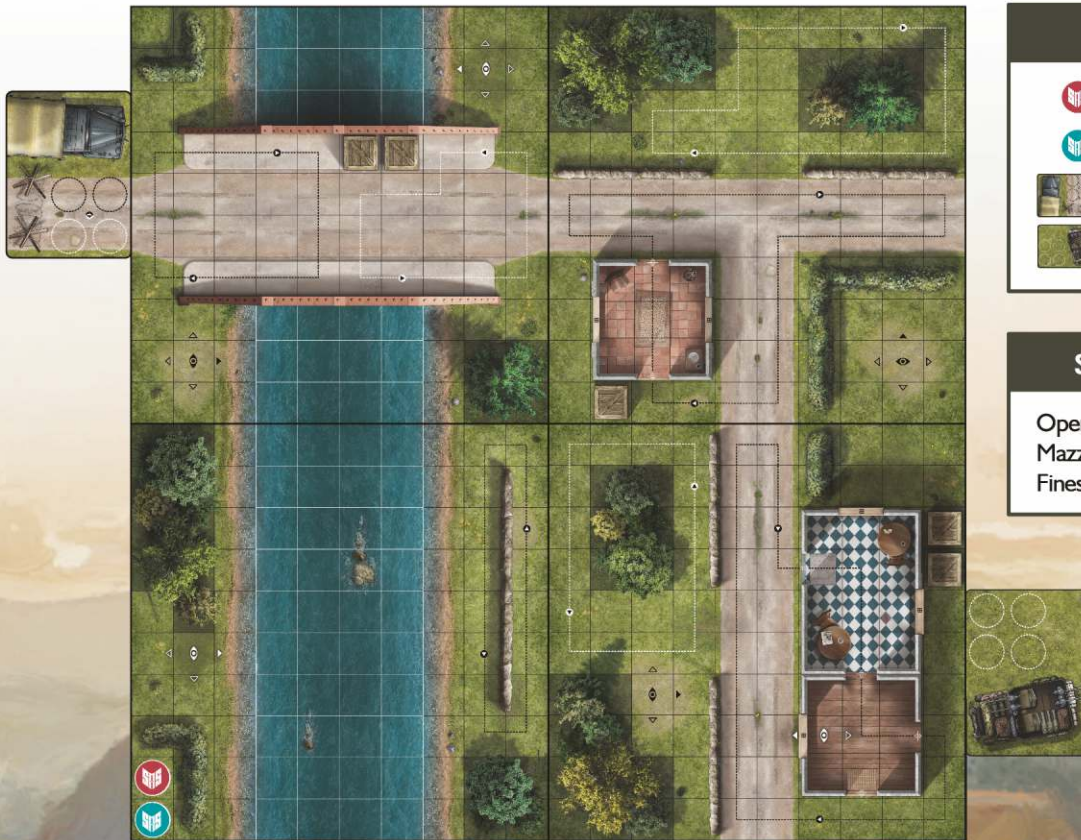
FUGA & EVASIONE

LEGENDA

-  Partenza Operatore Jock
-  Partenza Operatore Anders
-  Tessera Generazione Mista
-  Tessera Uscita Operatore

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **2**
Mazzo Evento: **Rosso granata**
Finestra degli Eventi: **Nessuna**



“La Willys è appena al di là del fiume, ma i crucchi hanno notevolmente rafforzato la sicurezza dall’ultima volta che l’ho attraversato. Tornare indietro richiederà un po’ di creatività... Penso che potresti fare un tuffo, vecchio mio”. - Jock

Gli Operatori Jock (🔴) e Anders (🔵) iniziano la partita sui propri Punti di Partenza. La missione consiste nell’attraversare il fiume e raggiungere la Jeep Willys per fuggire.

Viene assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che raggiunge sano e salvo la Tessera Entrata/Uscita dell’Operatore. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 2 Punti Vittoria.

Lo sapevate? Sinonimo di azioni in tutti i teatri di guerra, dall’Africa all’Europa, le Jeep Willys del SAS erano pesantemente modificate con mitragliatrici binate Vickers .303, calibro 50 e mitragliatrici BREN, con una potenza sorprendente per un veicolo così piccolo. Inoltre, le Jeep erano abbastanza leggere da poter essere utilizzate con un aliante o addirittura lanciate con un paracadute, il che le rendevano il mezzo di trasporto perfetto per gli Operatori delle Forze Speciali.

VITTORIA MAGGIORE - 2



VITTORIA MINORE - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE

MISSIONE 3 - PUNTO DI ESTRAZIONE CHARLIE

SALVATAGGIO



LEGENDA

- Partenza Operatore Paddy
- Partenza Operatore Ginger
- Fusto di Carburante
- Semicingolato dell'Asse [Pattuglia]
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Jeep Willys

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **4 + Jeep Willys***
 Mazzo Evento: **Rosso granata**
 Finestra degli Eventi: **18/6**

*Gli Operatori Jock e Anders iniziano la partita nella Jeep Willys.

“Con i crucchi in stato di massima allerta e che stanno setacciando la campagna, è solo questione di tempo prima che Paddy e Ginger vengano scoperti al punto di estrazione. Dobbiamo entrare lì e tirarli fuori al più presto!” - Jock

Gli Operatori Paddy (🐱) e Ginger (🐱) iniziano la partita sui propri Punti di Partenza. Gli Operatori Jock e Anders iniziano la missione sulla Jeep Willys. La missione è semplice, Paddy e Ginger devono usare ogni mezzo a disposizione per restare vivi fino all'arrivo della Jeep.

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza la Jeep Willys nella posizione indicata qui sopra, con gli Operatori Jock e Anders posizionati ovunque tu voglia sulla Scheda del Veicolo della Jeep Willys (uno di essi deve essere il guidatore). La Jeep Willys può entrare sulla mappa durante la prossima Fase Operatore.

Viene assegnato 1 Punto Vittoria per ognuno dei 4 Operatori che lascia sano e salvo la mappa a bordo della Jeep Willys. Essa può uscire dalla mappa in qualsiasi direzione (Nord, Sud, Est o Ovest). La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 4 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 4



VITTORIA MINORE - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

1



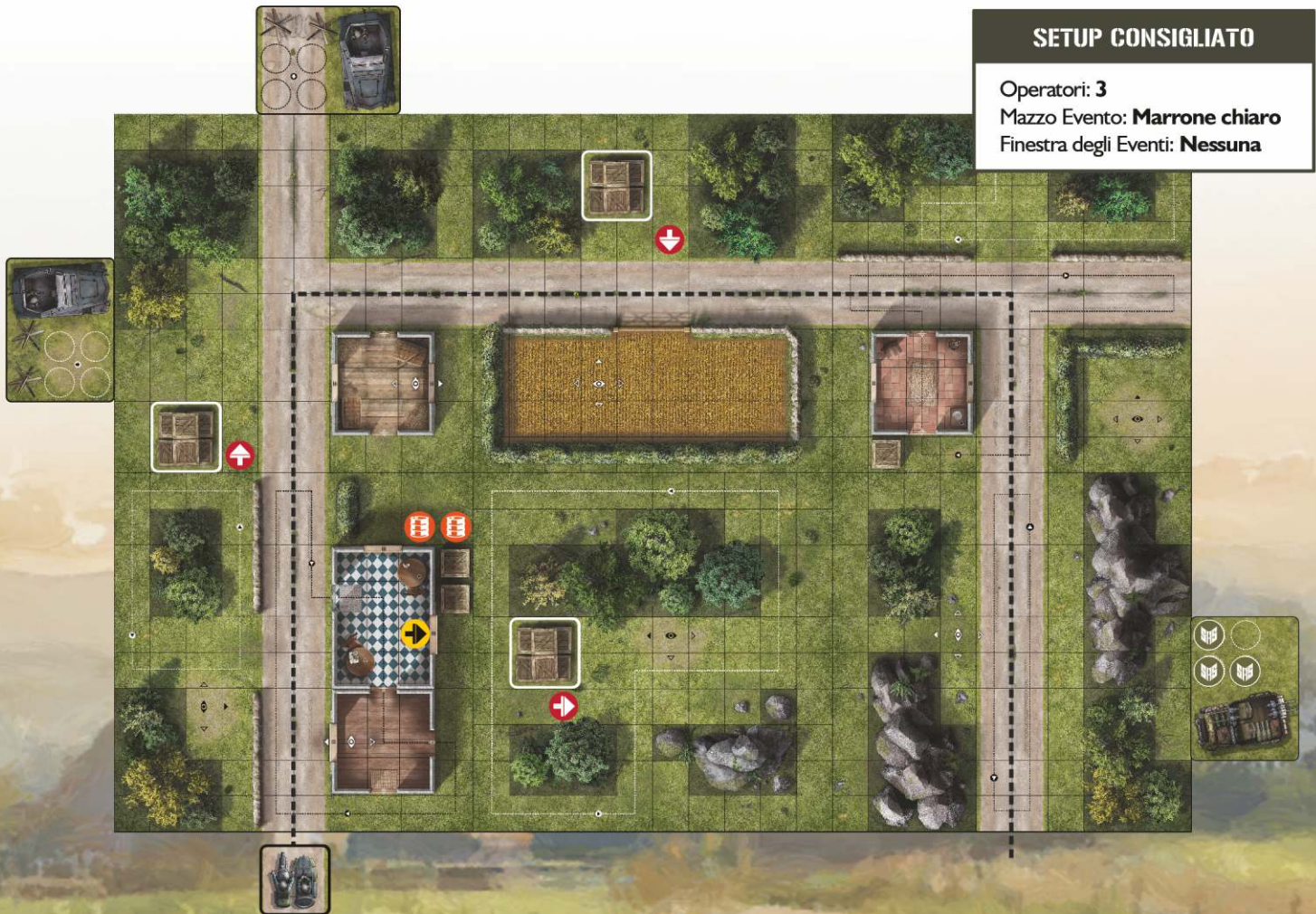
FACILE

NORMALE

DIFFICILE

MISSIONE 4 - PUNIRE E SPARIRE

RAID





SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 3
Mazzo Evento: **Marrone chiaro**
Finestra degli Eventi: **Nessuna**

LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Sentinella dell'Asse
-  Fusto di Carburante
-  Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse
-  Deposito dei Rifornimenti

“Bene, allora ragazzi, ora che siamo tutti finalmente presenti e pronti, è ora di passare seriamente all’attività di diversione e sabotaggio. Le informazioni fornite dalla Resistenza locale riportano la presenza di un deposito di rifornimenti nemico a pochi chilometri a est della nostra posizione che se ne sta lì ad aspettare che qualcuno lo faccia saltare in aria”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i tre Depositi dei Rifornimenti (🏠), uccidere l’Ufficiale dell’Asse (➡) e poi fuggire. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un ordigno esplosivo distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Ognuno dei tre Depositi dei Rifornimenti e l’Ufficiale dell’Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 9 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 11



VITTORIA MINORE - 9

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE

MISSIONE 5 - LA TESTA DEL SERPENTE

ASSASSINIO



LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Jeep Willys
-  Barca a Remi
-  Sentinella dell'Asse
-  Motocicletta del Convoglio dell'Asse
-  Kübelwagen del Convoglio dell'Asse
-  Fusto di Carburante
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys
Mazzo Evento: **Marrone chiaro**
Finestra degli Eventi: 18/6

“Abbiamo appena saputo che l'auto del comandante della guarnigione locale è in panne in un villaggio vicino. Hanno mandato un altro veicolo a recuperarlo, ma noi li batteremo sul tempo”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nell'uccidere l'Ufficiale dell'Asse (👉) con ogni mezzo a disposizione e poi fuggire.

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa nella posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il proprio percorso nella successiva Fase Avanzata dell'Asse. La Kübelwagen dell'Asse si fermerà quando avrà raggiunto lo spazio fuori dall'edificio in cui si trova un Ufficiale dell'Asse. L'Ufficiale dell'Asse lascerà l'edificio e salirà sul veicolo. Il convoglio proseguirà lungo il proprio percorso nella successiva Fase Avanzata dell'Asse. Se la Kübelwagen esce dalla mappa con un Ufficiale dell'Asse a bordo, la missione fallisce.

Vengono assegnati 2 Punti Vittoria per l'uccisione dell'Ufficiale dell'Asse, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 5 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 6



VITTORIA MINORE - 5

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

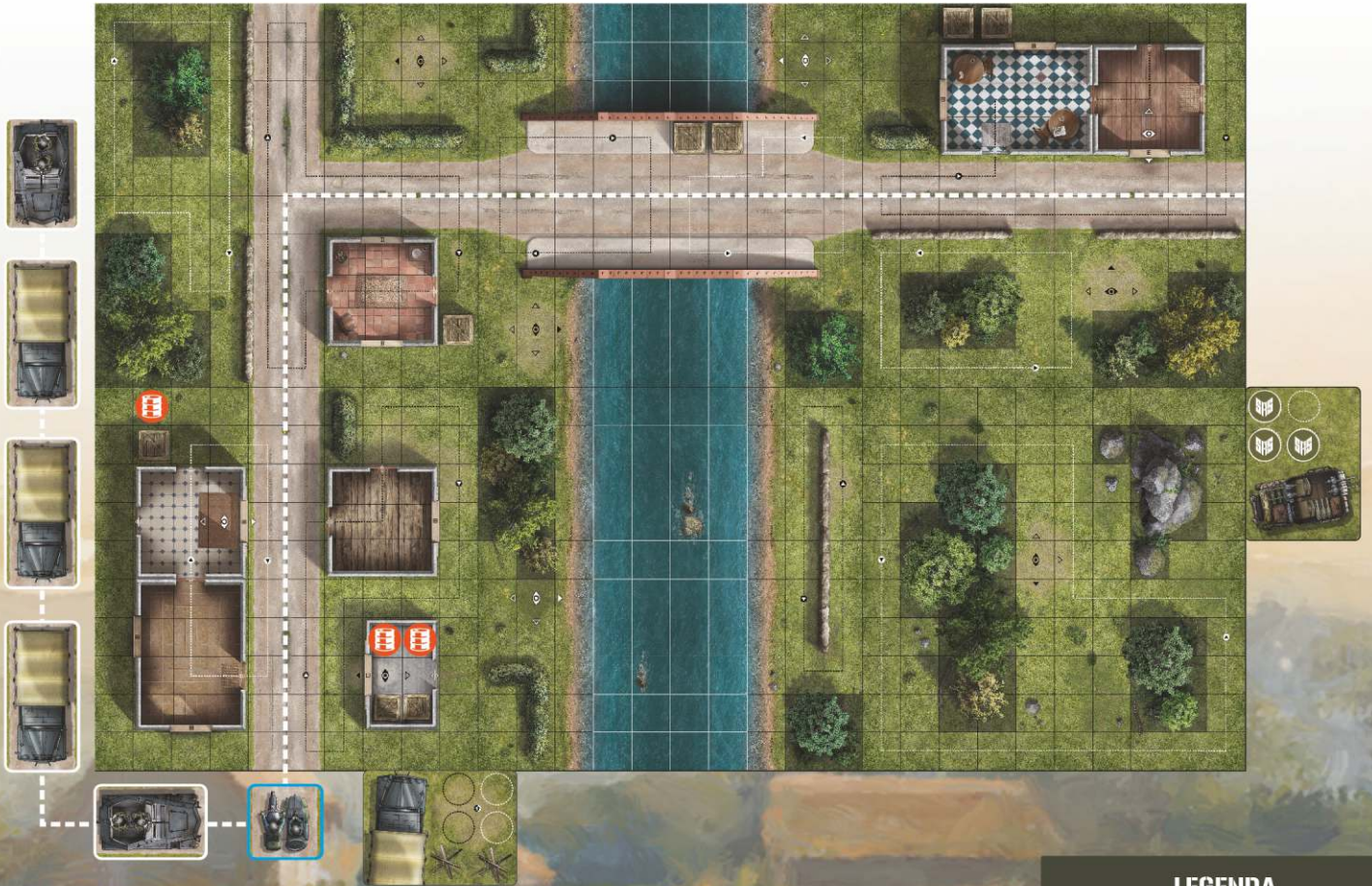
2

1



MISSIONE 6 - CONVOGLIO

CONVOGLIO



“Grazie alle informazioni fornite dalla Resistenza locale sappiamo che domani verso mezzogiorno passerà di qui un convoglio di camion di rifornimenti del nemico diretto al fronte. Il nostro compito è assicurarci che nessuno di loro arrivi a destinazione”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i cinque veicoli del convoglio (2 Semicingolati e 3 Camion) prima che il convoglio esca dalla mappa e poi fuggire. I Semicingolati sono bersagli Corazzati e possono quindi essere danneggiati solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante).

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa nella posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il proprio percorso nella successiva Fase Avanzata dell'Asse.

Ognuno dei cinque veicoli del convoglio fa guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 11 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 13



VITTORIA MINORE - 11

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Fusto di Carburante
- Motocicletta dell'Asse [In avanscoperta]
- Tessera Generazione Mista
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Camion del Convoglio dell'Asse
- Semicingolato del Convoglio dell'Asse

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 3
Mazzo Evento: **Rosso granata**
Finestra degli Eventi: 15/6

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE

MISSIONE 7 - EVASIONE

SALVATAGGIO

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4
Mazzo Evento: **Marrone chiaro**
Finestra degli Eventi: **Nessuna**



“Frustrati dai crescenti atti di sabotaggio, i crucchi hanno radunato i presunti agenti della Resistenza nella città e intendono giustiziarli pubblicamente. Quei ragazzi hanno messo a rischio la loro vita per noi, quindi è giusto restituire il favore e farli uscire di lì!”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sui propri Punti di Partenza. La missione consiste nel recuperare le quattro Unità della Resistenza (👤) tenute prigioniere nella base dell'Asse e poi fuggire uscendo dal lato ovest (👤) della mappa.

Le Caselle Cima della Scala (🏠) e Base della Scala (🏠) sono considerate adiacenti l'una all'altra ai fini del movimento (per muoversi da una Casella Scala ad un'altra occorre spendere 1 PA) e vi è LdV tra le due caselle.

Le Unità della Resistenza non possono fare nulla fino a che un Operatore non si muove in una casella adiacente entro la loro Linea di Vista. A quel punto le unità sono “Attivate”.

Viene assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore o Unità della Resistenza che esce sano e salvo dalla mappa. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 7 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 8



VITTORIA MINORE - 7



LEGENDA

- Partenza Operatore
- Camion
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Semicingolato dell'Asse [Sentinella]
- Fusto di Carburante
- Cima della Scala
- Base della Scala
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera

OBIETTIVI

- Partenza Resistenza

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

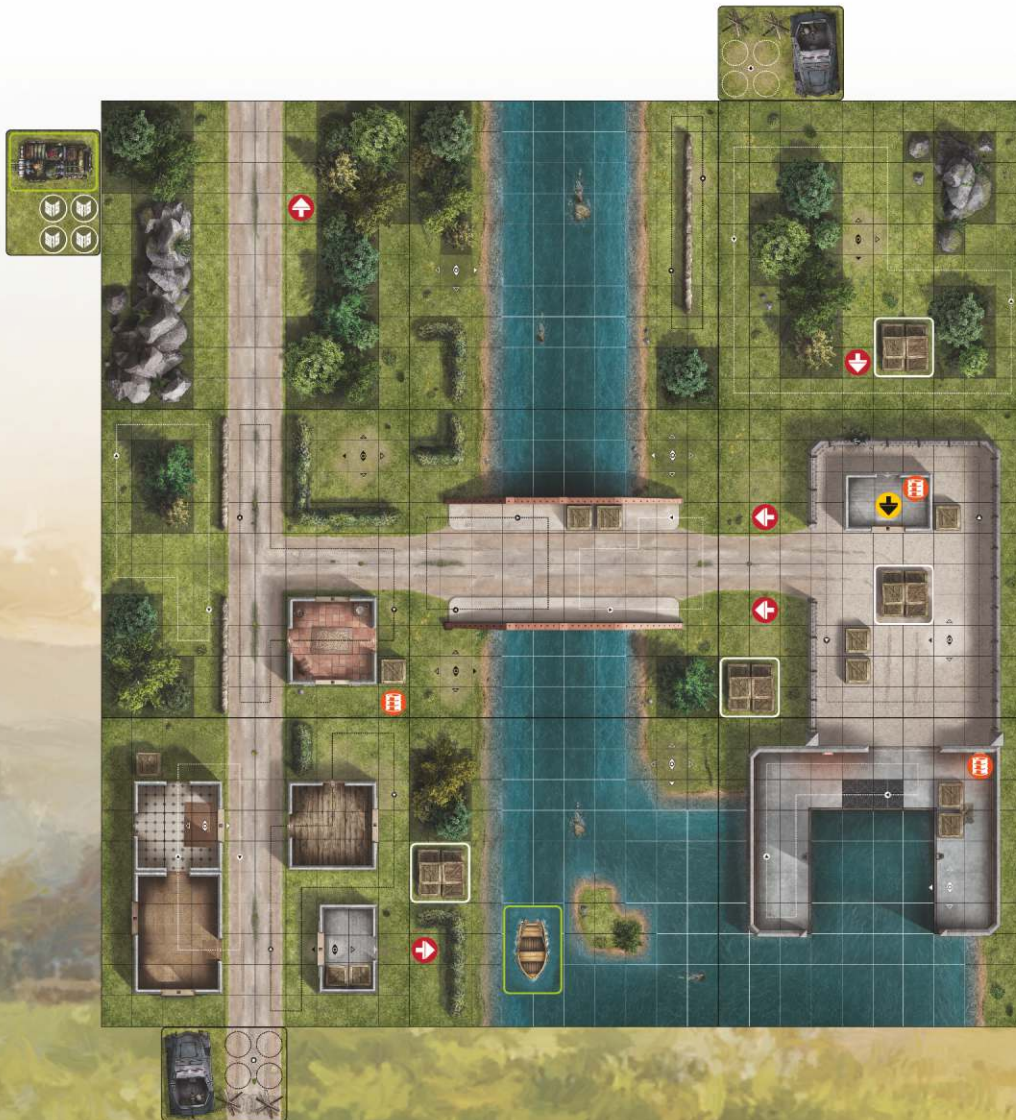
2

1

🔔

MISSIONE 8 - FORTEZZA



RAID



LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Jeep Willys
-  Barca a Remi
-  Sentinella dell'Asse
-  Fusto di Carburante
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata/Uscita Operatore



OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse
-  Deposito dei Rifornimenti

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **4 + Jeep Willys**
 Mazzo Evento: **Marrone chiaro**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

“Bene, ragazzi, questa è la volta buona. Il nemico sta lanciando tutto ciò che ha contro le nostre forze che avanzano e come risultato questo avamposto è stato lasciato relativamente sguarnito. Insegneremo loro una lezione preziosa: nessun crucco è mai al sicuro, non importa quanto sia lontano dalle prime linee”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i quattro Depositi dei Rifornimenti () e poi fuggire. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un ordigno esplosivo distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Ognuno dei quattro Depositi dei Rifornimenti e l'Ufficiale dell'Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 12 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 14



VITTORIA MINORE - 12

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

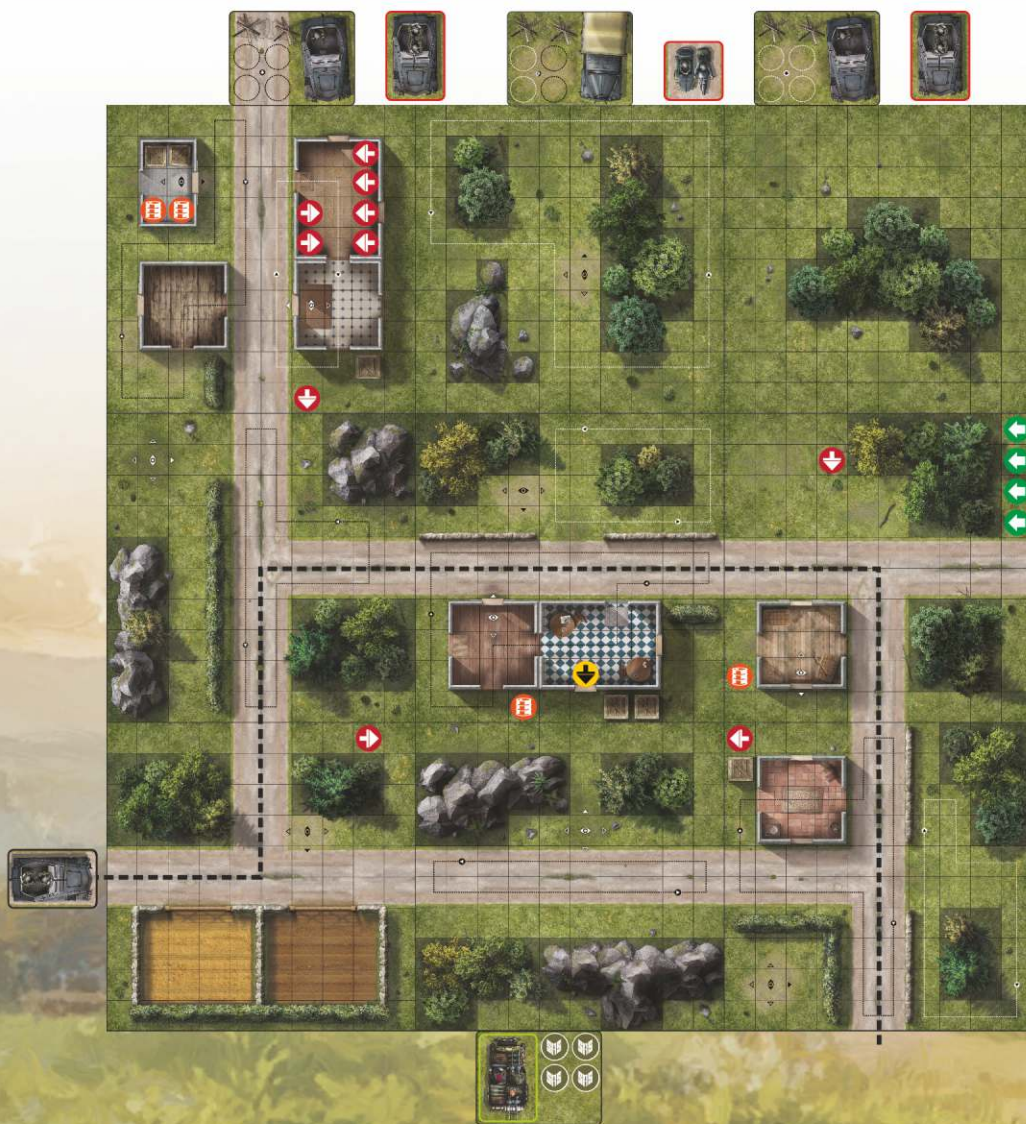
2

1



MISSIONE 9 - LIBÉRATEURS

SCONTRO A FUOCO



KEY

- Partenza Operatore
- Jeep Willys
- Unità della Resistenza
- Ufficiale dell'Asse
- Sentinella dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Semicingolato dell'Asse [Pattuglia]
- Semicingolato dell'Asse [Assalto]
- Motocicletta dell'Asse [Assalto]
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Generazione Mista
- Tessera Entrata Operatore

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **4 + Jeep Willys**
 Mazzo Evento: **Marrone chiaro**
 Finestra degli Eventi: **15/6***

*Rimuovi 9 carte dal Mazzo Evento prima di creare la Finestra degli Eventi.

“Con i crucchi in piena ritirata e le forze alleate a pochi giorni di distanza, il nostro lavoro qui è praticamente finito. Per questo motivo, ho offerto i nostri servizi alla Resistenza locale per aiutarla a liberare il loro villaggio... che, guarda caso, si trova proprio sulla strada di una colonna nemica in ritirata. Non vorremo che l'ultimo di questi esplosivi andasse sprecato, vero?” - Jock

Prima di preparare la Finestra degli Eventi, rimuovi 9 carte a caso coperte dal Mazzo Evento. Gli Operatori () iniziano sulla propria Tessera Entrata. La loro missione consiste nel prestare aiuto alle Unità della Resistenza () nel liberare la propria città e tendere un'imboscata alle forze dell'Asse in ritirata.

Se l'allarme scatta prima che la Carta Evento Speciale sia pescata, solo le pedine delle Unità dell'Asse già sulla mappa andranno girate sul lato In Allerta (non le Unità d'Assalto o quelle sulle Tessere Generazione). Continua a pescare Carte Evento, ma non risolverle fino a che non peschi la carta Evento Speciale, facendo così iniziare la Sezione Battaglia. Le pedine dei Veicoli d'Assalto e delle Unità dell'Asse sulle Tessere Generazione andranno girate sul lato In Allerta e le Carte Evento verranno risolte d'ora in poi. Quando raggiungi la fine del Mazzo Evento, non si attiva più la Fase Evento fino alla fine della partita. La partita termina quando tutte le forze dell'Asse rimanenti sono state sconfitte.

Quando tutte le forze dell'Asse sono state sconfitte, viene assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore o Unità della Resistenza sopravvissuto. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 3 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 5+



VITTORIA MINORE - 3

9

8

FACILE

7

NORMALE

6

DIFFICILE

5

4

3






2

1





LEGENDA

-  Partenza Operatore Nancy
-  Sentinella dell'Asse
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata Operatore



OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **I**
 Mazzo Evento: **Verde**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

“Il mio contatto nella Resistenza è stato arrestato per essere interrogato ed è solo una questione di tempo prima che confessi e che la mia copertura qui al castello salti. Me ne andrò a breve, ma non prima di aver consegnato un regalo d'addio al mein Kommandant”. - Nancy

L'Operatore Nancy () inizia la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La sua missione consiste nell'uccidere l'Ufficiale dell'Asse () con ogni mezzo a disposizione e poi fuggire.

Vengono assegnati 2 Punti Vittoria per l'uccisione dell'Ufficiale dell'Asse, più 1 Punto Vittoria quando Nancy fa ritorno sana e salva alla Tessera Entrata/Uscita.

Lo sapevate? L'Esecutivo delle Forze Speciali (SOE) fu fondato nel 1940 per condurre una guerra sotterranea nell'Europa e nell'Asia occupate. Lavorando fianco a fianco con le forze della Resistenza, le loro azioni fornirono una fondamentale spinta al morale.

VITTORIA MAGGIORE - 3



VITTORIA MINORE - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

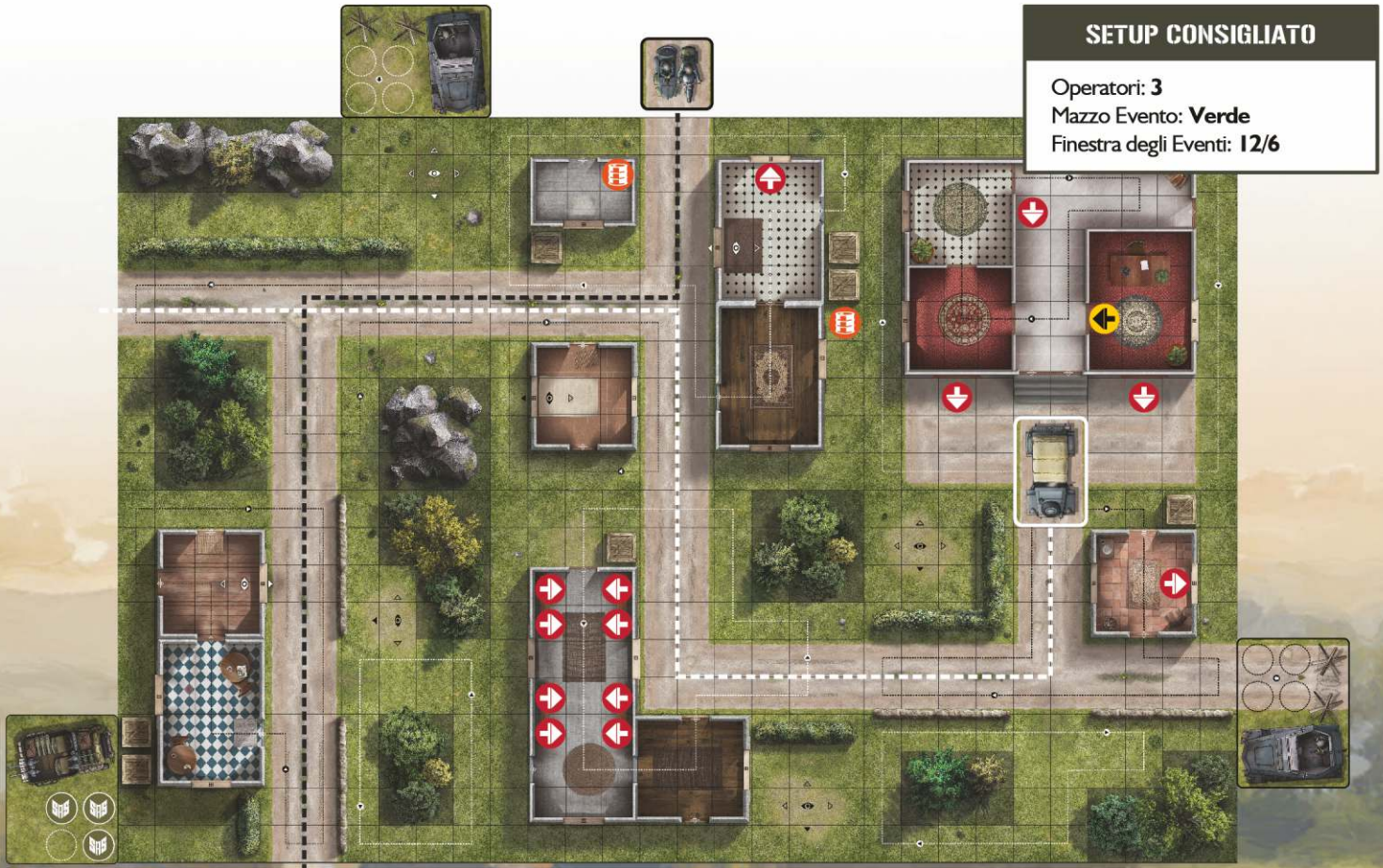
1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 3
Mazzo Evento: Verde
Finestra degli Eventi: 12/6

“Il comandante del posto pranzo in città ogni giovedì tra le dodici e le due, se riusciamo ad ottenere l'accesso al suo ufficio al Quartier Generale durante questo lasso di tempo potremmo essere in grado di ottenere preziose informazioni senza che nemmeno si accorgano che siamo stati lì”. - Nancy

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel recuperare informazioni nell'ufficio dell'Ufficiale dell'Asse (★) prima che ritorni dal pranzo.

Nella prima Fase Avanzata dell'Asse l'Ufficiale dell'Asse si muoverà verso la Kübelwagen e vi salirà. Dal turno successivo la Kübelwagen seguirà le regole per i convogli fino ad uscire dalla mappa. Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, ruota la Kübelwagen. Dalla successiva Fase Avanzata dell'Asse essa seguirà il percorso del convoglio in senso inverso, fermandosi fuori dal Quartier Generale. L'Ufficiale dell'Asse uscirà dal veicolo e ritornerà al proprio punto di partenza. Per recuperare le informazioni un Operatore non Scoperto deve spendere 4 PA nell'ufficio dell'Ufficiale dell'Asse prima che questi faccia ritorno.

Se l'Operatore che ha ottenuto le informazioni fa ritorno alla Tessera Entrata/Uscita, ottieni 4 Punti Vittoria. Viene anche assegnato 1 Punto Vittoria per ogni ulteriore Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 6



VITTORIA MINORE - 4

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Ufficiale dell'Asse
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Kübelwagen del Convoglio dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Ufficio Ufficiale dell'Asse

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



LEGENDA

- Partenza Operatore
- Partenza Unità di Supporto SAS
- Jeep Willys
- Barca a Remi
- Ufficiale dell'Asse
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [In avanscoperta]
- Batteria Antiaerea dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata Operatore

OBIETTIVI

- Camion del Convoglio dell'Asse
- Panzer III del Convoglio dell'Asse
- Semicingolato del Convoglio dell'Asse

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **4 + Jeep Willys, Hawker Typhoon + 4 Unità di Supporto SAS**
 Mazza Evento: **Verde**
 Finestra degli Eventi: **18/6**

"I piani dettagliati dei movimenti delle truppe nemiche che abbiamo ottenuto durante i nostri precedenti raid di intelligence ci hanno indicato diversi potenziali obiettivi, il primo dei quali ci dà l'opportunità di intercettare e distruggere un convoglio corazzato diretto verso ovest". - Nancy

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i cinque veicoli del convoglio (2 Semicingolati, 1 Camion e 2 Carri Armati Panzer III) prima che il convoglio esca dalla mappa e poi fuggire. I Semicingolati e i Panzer III sono bersagli Corazzati e possono quindi essere danneggiati solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate, Missili o Fusti di Carburante).

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa nella posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il proprio percorso nella successiva Fase Avanzata dell'Asse. Ricorda che il convoglio si muoverà sempre della velocità del suo veicolo più lento, in questo caso di 6 caselle a causa del Carro Armato Panzer III.

Ognuno dei cinque veicoli del convoglio fa guadagnare 2 Punti Vittoria e viene anche assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 14



VITTORIA MINORE - 12

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1





SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys,
Hawker Typhoon + 4 Unità di
Supporto SAS
 Mazza Evento: **Verde**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

OBIETTIVI

- Ufficiale dell'Asse
- Caveau



LEGENDA

- Partenza Operatore
- Partenza Unità di Supporto SAS
- Jeep Willys
- Barca a Remi
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Semicingolato dell'Asse [Pattuglia]
- Panzer III dell'Asse [Sentinella]
- Panzer III dell'Asse [Assalto]
- Batteria Antiaerea dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata Operatore

“Bene ragazzi, il nostro contatto SOE ritiene che la cassaforte in questo complesso contenga i progetti di una delle nuove e perfide armi del Fuhrer, le Wunderwaffe o “Armi Meravigliose”. Se tutto procede secondo i piani, domani all’ora del tè l’unico crucco a “Meravigliarsi” sarà quello che si chiederà dove siano andati a finire i suoi piani”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nell’uccidere l’Ufficiale dell’Asse () , prendere la sua chiave del caveau, usarla per accedervi () e poi fuggire con i piani.

Quando l’Ufficiale dell’Asse viene ucciso, un Operatore che entra nella casella contenente il suo cadavere raccoglierà la chiave di sicurezza. Per accedere ai piani, l’Operatore in possesso della chiave di sicurezza deve spendere 4 PA nel caveau. Nota che la chiave di sicurezza e i piani possono essere scambiati liberamente con un altro Operatore in una casella adiacente (usa un Segnalino Salute Veicolo () per rappresentare la chiave e i piani).

Se l’Operatore con i piani fa ritorno alla Tessera Entrata/Uscita, ottieni 5 Punti Vittoria. Viene anche assegnato 1 Punto Vittoria per ogni ulteriore Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 8



VITTORIA MINORE - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE






SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys, Jeep Willys di Supporto + 4 Unità di Supporto SAS

Mazzo Evento: Verde

Finestra degli Eventi: Nessuna

OBIETTIVI


-  Ufficiale dell'Asse
-  Ufficiale dell'Asse
-  Deposito dei Rifornimenti

LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Partenza Unità di Supporto SAS
-  Jeep Willys
-  Jeep Willys di Supporto
-  Sentinella dell'Asse
-  Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
-  Semicingolato dell'Asse [Pattuglia]
-  Panzer III dell'Asse [Sentinella]
-  Kübelwagen del Convoglio dell'Asse
-  Fusto di Carburante
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata Operatore

“I cruchi stanno lanciando tutto quello che hanno contro le nostre forze che stanno avanzando e ciò ha lasciato la nostra guarnigione locale miseramente a corto di difensori. Penso che faremmo un grande torto a noi e al nostro reggimento se ora non montassimo in sella, passassimo di lì e li facessimo saltare tutti in aria!”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i quattro Depositi dei Rifornimenti () , uccidere i tre Ufficiali dell'Asse ( ) e poi fuggire. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un ordigno esplosivo distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Se suona l'allarme, l'Ufficiale dell'Asse nel Quartier Generale () si muoverà verso la Kübelwagen durante la Fase Avanzata dell'Asse. Una volta raggiunta, la Kübelwagen si muoverà all'inizio della successiva Fase Avanzata dell'Asse seguendo le regole per i convogli fino a che l'Ufficiale dell'Asse non fuggirà dalla mappa.

Ognuno dei quattro Depositi dei Rifornimenti e l'Ufficiale dell'Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 18



VITTORIA MINORE - 16

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

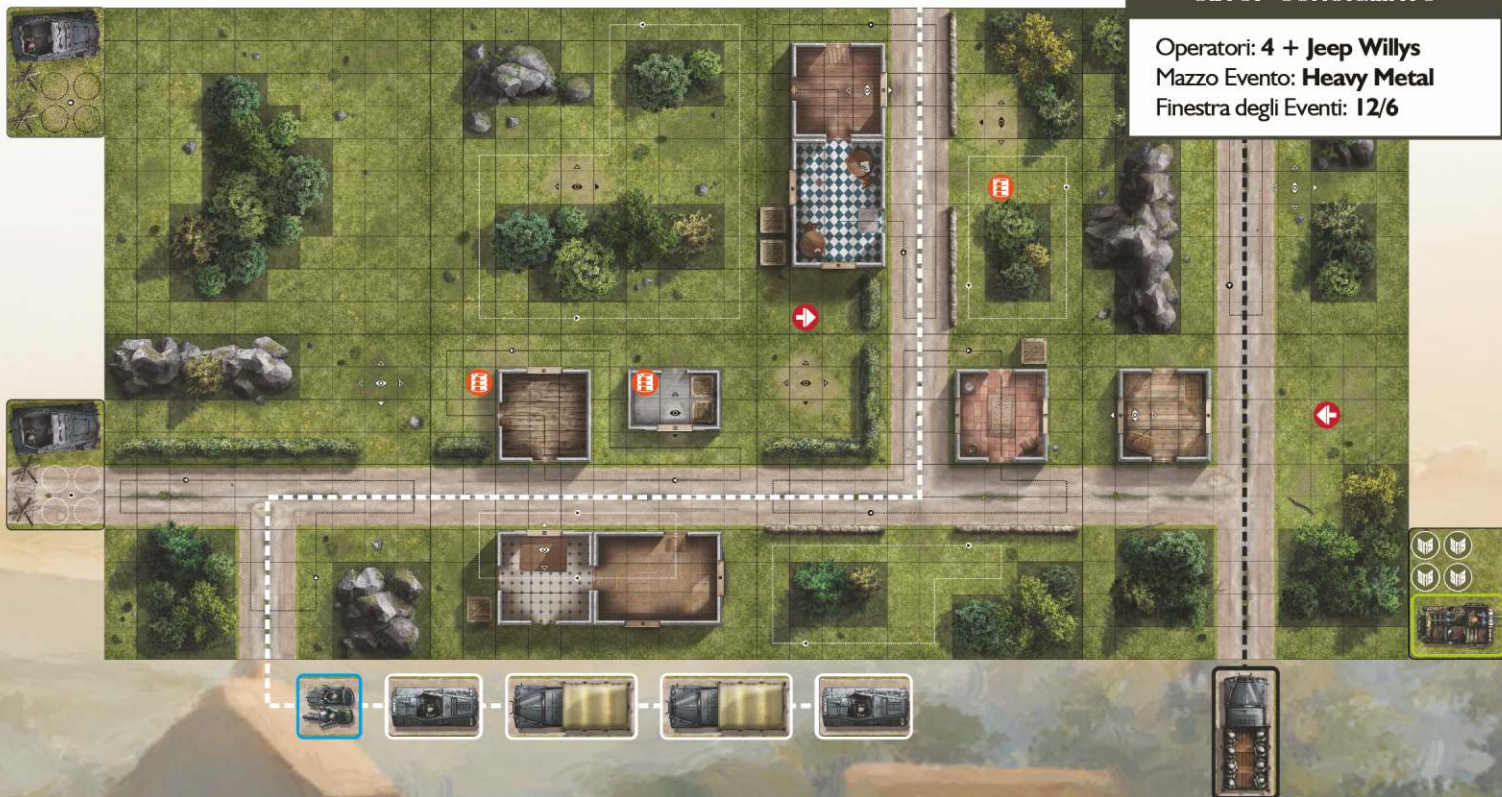
DIFFICILE

HEAVY METAL - ROMBO DI TUONO

CONVOGLIO

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys
Mazzo Evento: **Heavy Metal**
Finestra degli Eventi: 12/6



“Bene ragazzi, questo villaggio si trova su una delle principali vie di rifornimento crucche. Convogli corazzati passano regolarmente di qui ed è il luogo perfetto per un'imboscata”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i quattro veicoli del convoglio (2 Autoblindo Corazzati e 2 Camion) prima che escano dalla mappa e poi fuggire. Gli Autoblindo Corazzati sono bersagli Corazzati e possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante ecc.).

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa nella posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il percorso indicato durante la successiva Fase Avanzata dell'Asse.

Ognuno dei quattro veicoli del convoglio fa guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 12



VITTORIA MINORE - 10

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Ufficiale dell'Asse
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [In avanscoperta]
- Camion Trasporto Truppe dell'Asse [Pattuglia]
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Camion del Convoglio dell'Asse
- Autoblindo Corazzato del Convoglio dell'Asse

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



LEGENDA

- Partenza Operatore
- Cane da Guardia dell'Asse
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Semicingolato con Lanciafiamme dell'Asse [Pattuglia]
- Semicingolato con Lanciafiamme dell'Asse [Sentinella]
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Segugio del mare

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4
Mazzo Evento: **Hot Dogs**
Finestra degli Eventi: 9/3

“Buongiorno signori. Il complesso a est è una base di rifornimento per mini sottomarini o, come li chiamano i crucchi, “Segugi del mare”. Quando un sottomarino attracca per fare rifornimento e riarmarsi, abbiamo un breve lasso di tempo per cogliere l’opportunità di farlo saltare in aria”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sui propri Punti di Partenza. La loro missione consiste nel distruggere il Segugio del mare () e poi fuggire. Il Segugio del mare ha 7 Punti Salute, è Corazzato e può essere distrutto solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante ecc.).

Se la Carta Evento Speciale viene pescata, il Segugio del mare uscirà dalla mappa nella Fase Avanzata dell'Asse successiva. Se gli Operatori non riescono a distruggere il Segugio del mare prima che esca dalla mappa, la missione fallisce.

Distruggere il Segugio del mare fa guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 6



VITTORIA MINORE - 5

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1



JÄGER - IL GRANDE RAID



RAID



LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Jeep Willys
-  Barca a Remi
-  Sentinella dell'Asse
-  Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
-  Sturmbot dell'Asse [Pattuglia]
-  Fusto di Carburante
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata/Uscita Operatore




OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse
-  Deposito dei Rifornimenti

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys
 Mazzo Evento: **Marrone chiaro**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

“Proprio dall'altra parte di questo fiume, i crucchi stanno accumulando carburante e munizioni pronti per essere caricate sulle barche. Qualche bomba Lewes nel mezzo dovrebbe creare uno spettacolo pirotecnico”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i quattro Depositi dei Rifornimenti () , uccidere i due Ufficiali dell'Asse () e poi fuggire. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante ecc.). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un ordigno esplosivo distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Ognuno dei quattro Depositi dei Rifornimenti e i due Ufficiali dell'Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita.

VITTORIA MAGGIORE - 16



VITTORIA MINORE - 14

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1







LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Sentinella dell'Asse
-  Motocicletta del Convoglio dell'Asse
-  Fusto di Carburante
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata/Uscita Operatore




OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse
-  Deposito dei Rifornimenti

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 2
 Mazza Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

“Bene, allora ragazzi, sto cercando dei volontari perché diano una mano a smantellare rapidamente un avamposto dei crucchi. È poco difeso, quindi dovrebbe essere un lavoro abbastanza veloce per un paio di noi”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i tre Depositi dei Rifornimenti () e uccidere l'Ufficiale dell'Asse () e poi fuggire. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante ecc.). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un ordigno esplosivo distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Ognuno dei tre Depositi dei Rifornimenti e l'Ufficiale dell'Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 9 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 10



VITTORIA MINORE - 9



SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys
 Mazza Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: 15/6



“Ok ragazzi, conoscete la procedura: abbiamo un convoglio di camion di rifornimenti dell’Asse diretti al fronte e siamo stati incaricati di farli esplodere. A quanto pare ci siamo guadagnati una certa reputazione per questo genere di cose”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i cinque veicoli del convoglio (2 Semicingolati Stummel e 3 Camion) prima che il convoglio esca dalla mappa e poi fuggire. I Semicingolati Stummel sono bersagli Corazzati e possono quindi essere danneggiati solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate, Fusti di Carburante ecc.).

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa nella posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il percorso indicato nella successiva Fase Avanzata dell’Asse.

Ognuno dei cinque veicoli del convoglio fa guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 12 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 14



VITTORIA MINORE - 12

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Jeep Willys
- Barca a Remi
- Sentinella dell’Asse
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Camion del Convoglio dell’Asse
- Semicingolato Stummel del Convoglio dell’Asse

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

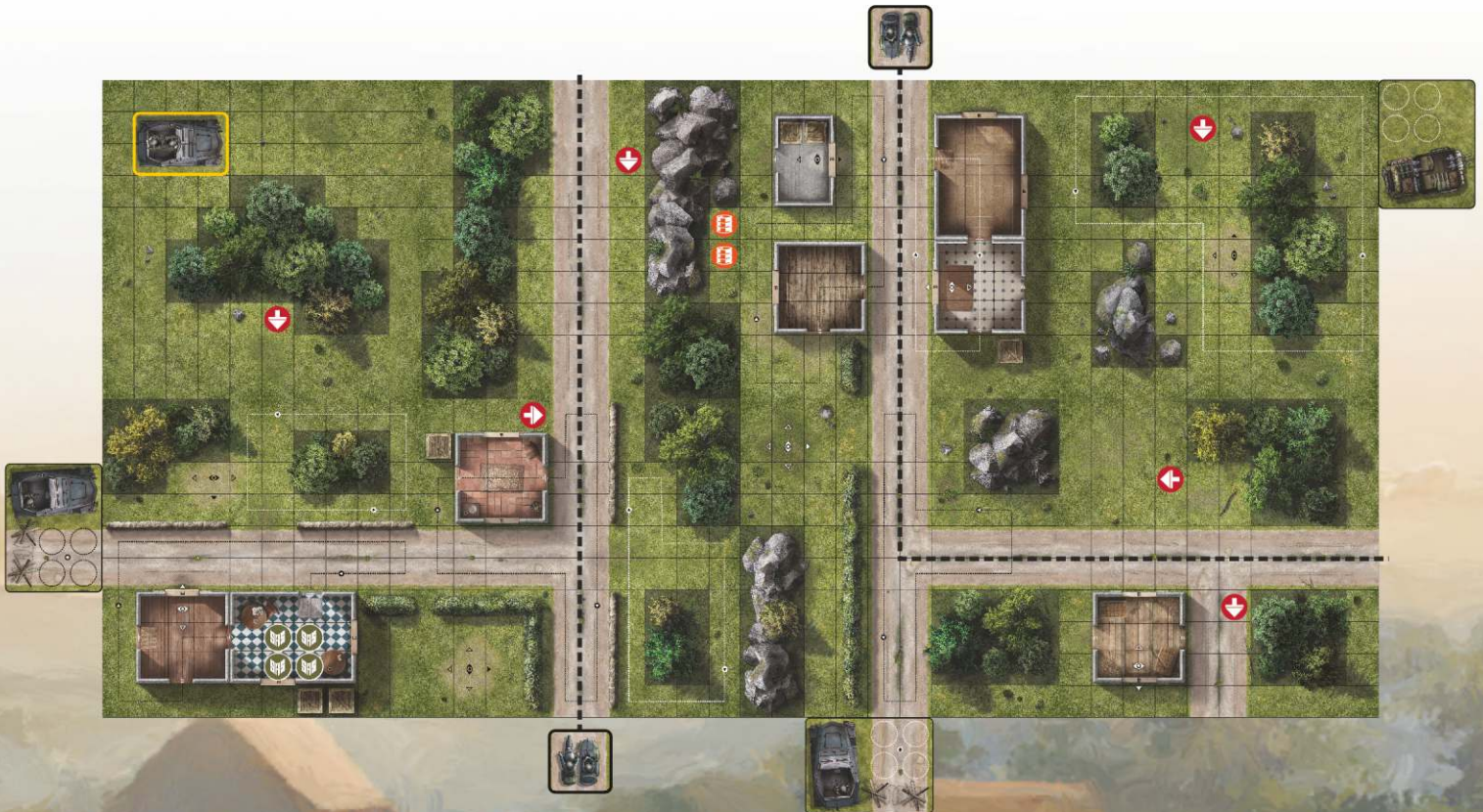
4

3

2

1





“La Willys è dall'altra parte della strada, ma a quanto pare i crucchi alla fine si sono stancati di prenderle di santa ragione e hanno intensificato i loro sforzi per catturarci. Come ben sapete, se veniamo catturati verremo fucilati come spie, quindi la resa non è un'opzione”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste semplicemente nel fuggire, facendo ritorno alla Jeep Willys che li attende.

Viene assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 3 Punti Vittoria.

Lo sapevate? Il 18 ottobre 1942 l'Alto Comando delle Forze Armate tedesche emanò "l'Ordine Commando". L'ordine stabiliva che tutti i commando degli Alleati catturati in Europa e in Africa dovevano essere giustiziati sommariamente senza alcun processo, anche se in uniforme o se avessero tentato di arrendersi.

VITTORIA MAGGIORE - 4



VITTORIA MINORE - 3

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Sentinella dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Semicingolato dell'Asse [Sentinella]
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Uscita Operatore

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4
Mazzo Evento: **Kickstarter**
Finestra degli Eventi: **Nessuna**

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **5 + Jeep Willys***
 Mazza Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: **15/3**

*Il 5° Operatore è quello catturato, che può essere utilizzato solamente una volta liberato.



“Uno dei nostri ragazzi è stato catturato dal nemico e rischia un’ecuzione sommaria oggi pomeriggio. Non ho nemmeno bisogno di chiedere dei volontari per questa operazione, vero ragazzi? Andiamo lì dentro, lo recuperiamo e diamo ai crucchi una bella lezione prima di tornare a casa”. - Jock

Gli Operatori (M) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel liberare l’Operatore catturato (C) prima dell’ecuzione. Quando selezionano gli Operatori per la missione, i giocatori devono designare quale Operatore sarà catturato.

Se la Carta Evento Speciale viene pescata o se suona l’allarme prima che l’Operatore catturato venga liberato, l’Operatore catturato viene giustiziato nella Fase Attacco dell’Asse e la missione fallisce.

L’Operatore catturato non può fare nulla fino a che un altro Operatore non si muove in una casella a lui adiacente entro la sua Linea di Vista. A quel punto l’Operatore catturato è libero e può muoversi e combattere come gli altri Operatori.

Viene assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 5 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 5



VITTORIA MINORE - N/A

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Jeep Willys
- Barca a Remi
- Sentinella dell’Asse
- Fusto di Carburante
- Semicingolato dell’Asse [Pattuglia]
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Operatore Catturato

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



LEGENDA

- Partenza Operatore
- Jeep Willys
- Sentinella dell'Asse
- Semicingolato dell'Asse [Sentinella]
- Motocicletta dell'Asse [In Avanscoperta]
- Motocicletta del Convoglio dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Camion del Convoglio dell'Asse

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **4 + Jeep Willys**
 Mazza Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: **12/6**

“La strada a est è una delle principali vie di rifornimento del nemico, intendo scorrazzare come i briganti di un tempo, portando un regno di terrore a tutti i crucchi abbastanza sfortunati da passare di lì”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i quattro Camion del convoglio prima che escano dalla mappa e poi fuggire.

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio sul bordo della mappa sulla posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il percorso indicato nella successiva Fase Avanzata dell'Asse.

Ognuno dei quattro veicoli del convoglio fa guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 10 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 12



VITTORIA MINORE - 10

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1





LEGENDA

-  Partenza Operatore
-  Jeep Willys
-  Sentinella dell'Asse
-  Semicingolato dell'Asse [Sentinella]
-  Kübelwagen del Convoglio dell'Asse
-  Fusto di Carburante
-  Tessera Generazione Bianca
-  Tessera Generazione Nera
-  Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

-  Ufficiale dell'Asse

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4 + Jeep Willys
 Mazza Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: 12/6

“I danni subiti nel bombardamento della prigione crucca della scorsa notte hanno fatto sì che il comandante e il capo degli interrogatori siano temporaneamente ospitati nel vicino villaggio. La sorveglianza è ancora stretta, ma sulla carta questa sembra la migliore occasione che abbiamo per eliminarli entrambi in un colpo solo”. - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nell'uccidere entrambi gli Ufficiali dell'Asse (👉) e poi fuggire.

Quando la Carta Evento Speciale viene pescata, piazza il convoglio con la Kübelwagen sul bordo della mappa sulla posizione indicata qui sopra. Il convoglio entrerà sulla mappa e seguirà il percorso indicato nella successiva Fase Avanzata dell'Asse. La Kübelwagen dell'Asse si fermerà quando avrà raggiunto lo spazio fuori dall'edificio in cui si trova un Ufficiale dell'Asse. L'Ufficiale dell'Asse lascerà l'edificio e salirà sul veicolo. Il convoglio proseguirà lungo il proprio percorso nella successiva Fase Avanzata dell'Asse. Se la Kübelwagen esce dalla mappa con un Ufficiale dell'Asse a bordo, la missione fallisce.

Vengono assegnati 2 Punti Vittoria per ogni Ufficiale dell'Asse ucciso, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 7 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 8



VITTORIA MINORE - 7

9

FACILE

8

NORMALE

7

DIFFICILE

6

5

4

3

2

1



SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 3
Mazzo Evento: **Rosso granata**
Finestra degli Eventi: **Nessuna**



Stiamo collaborando con la Resistenza locale e gli agenti del SOE per colpire due obiettivi a breve distanza l'uno dall'altro. Sincronizzare l'operazione sarà complicato, ma se ce la faremo i cruchi subiranno un duro colpo". - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i due Depositi dei Rifornimenti (📦), uccidere l'Ufficiale dell'Asse (👉) e poi fuggire uscendo dal lato est della mappa. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante ecc.). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un Fusto di Carburante, una Granata o una Bomba Lewes distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Ognuno dei due Depositi dei Rifornimenti e l'Ufficiale dell'Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che esce sano e salvo dal lato est della mappa.

Entrambe le missioni Notte Silenziosa hanno luogo contemporaneamente e vengono giocate allo stesso tempo assicurandosi che siano sincronizzate ad ogni Fase Finale. Se suona l'allarme in una mappa, l'allarme suonerà anche nell'altra durante la Fase Finale.

VITTORIA MAGGIORE - 9



VITTORIA MINORE - 8

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Barca a Remi
- Sentinella dell'Asse
- Semicingolato dell'Asse [Pattuglia]
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Mista

OBIETTIVI

- Ufficiale dell'Asse
- Deposito dei Rifornimenti

9

8

7

6

5

4

3

2

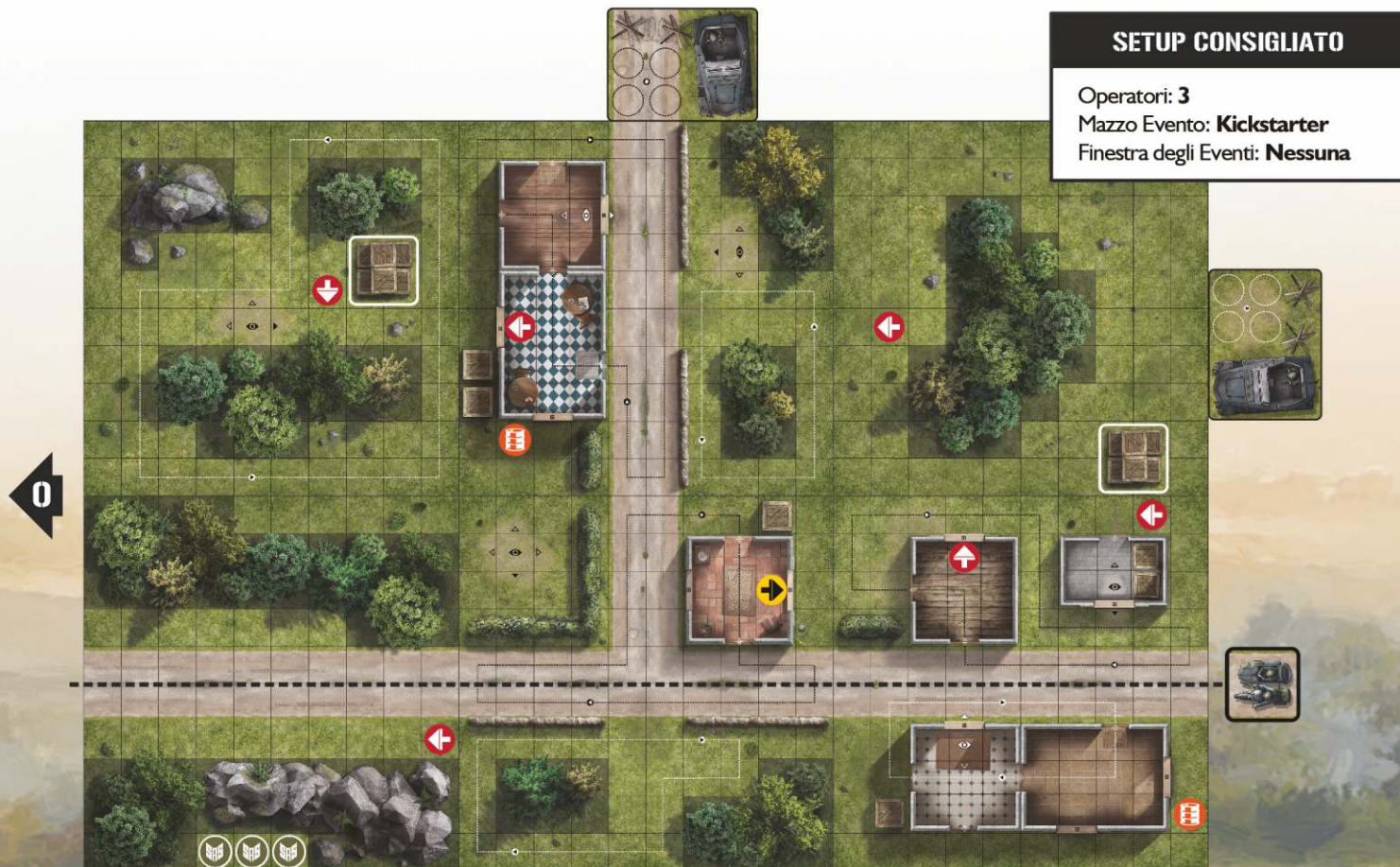
1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 3
 Mazzo Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

Stiamo collaborando con la Resistenza locale e gli agenti del SOE per colpire due obiettivi a breve distanza l'uno dall'altro. Sincronizzare l'operazione sarà complicato, ma se ce la faremo i cruchi subiranno un duro colpo". - Jock

Gli Operatori (👤) iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste nel distruggere i due Depositi dei Rifornimenti (🏠), uccidere l'Ufficiale dell'Asse (👉) e poi fuggire uscendo dal lato ovest della mappa. I Depositi dei Rifornimenti possono essere distrutti solamente utilizzando ordigni esplosivi (Bombe, Granate o Fusti di Carburante ecc.). Un Tiro di Attacco eseguito con successo utilizzando un Fusto di Carburante, una Granata o una Bomba Lewes distruggerà un Deposito dei Rifornimenti.

Ognuno dei due Depositi dei Rifornimenti e l'Ufficiale dell'Asse fanno guadagnare 2 Punti Vittoria, più 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che esce sano e salvo dal lato ovest della mappa.

Entrambe le missioni Notte Silenziosa hanno luogo contemporaneamente e vengono giocate allo stesso tempo assicurandosi che siano sincronizzate ad ogni Fase Finale. Se suona l'allarme in una mappa, l'allarme suonerà anche nell'altra durante la Fase Finale.

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Fusto di Carburante
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera

OBIETTIVI

- Ufficiale dell'Asse
- Deposito dei Rifornimenti

VITTORIA MAGGIORE - 9



VITTORIA MINORE - 8

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



SETUP CONSIGLIATO

Operatori: 4
 Mazzo Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

LEGENDA

- Partenza Operatore
- Camion
- Ufficiale dell'Asse
- Sentinella dell'Asse
- Motocicletta dell'Asse [Pattuglia]
- Motocicletta dell'Asse [Sentinella]
- Fusto di Carburante
- Cima della Scala
- Base della Scala
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Uscita Operatore

OBIETTIVI

- Magazzino

“Ok ragazzi, ieri sera, coperto dal rumore del vostro russare, sono riuscito a forzare la serratura della porta della nostra cella. Preparatevi, una volta che la guardia sarà sparita dalla vista, ci daremo alla fuga. Non dimenticate di prendere il vostro equipaggiamento dal magazzino mentre uscite”. - Jock

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione consiste semplicemente nel fuggire, facendo ritorno alla Jeep Willys che li attende.

Ogni Operatore deve spendere 4 PA nel magazzino () per recuperare il proprio equipaggiamento. Un Operatore non può utilizzare l'Equipaggiamento o l'Attrezzatura sulla propria Plancia Operatore finché non li recupera.

Le Caselle Cima della Scala () e Base della Scala () sono considerate adiacenti l'una all'altra ai fini del movimento (per muoversi da una Casella Scala ad un'altra occorre spendere 1 PA) e vi è LdV tra le due caselle.

Viene assegnato 1 Punto Vittoria per ogni Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 3 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 4



VITTORIA MINORE - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

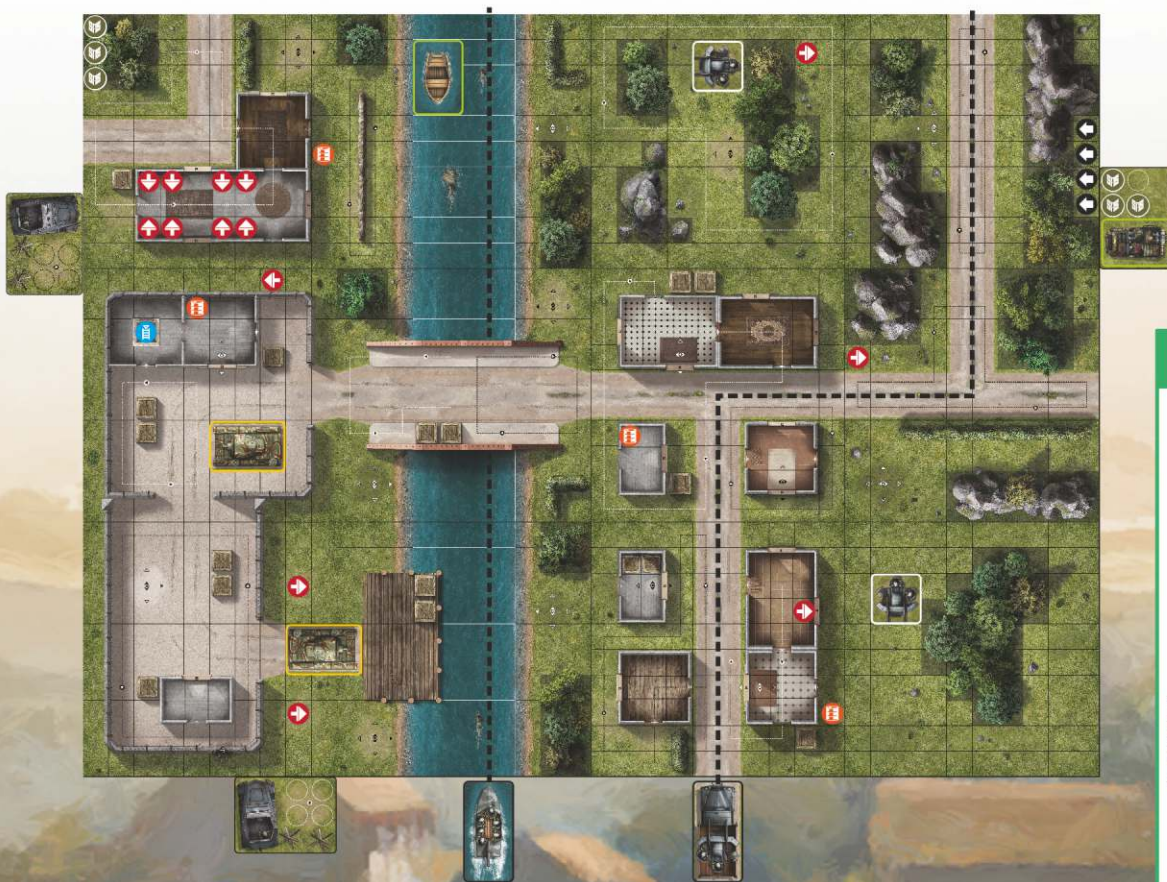
1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE



LEGENDA

- Partenza Operatore
- Partenza Unità Supporto SAS
- Jeep Willys
- Barca a Remi
- Sentinella dell'Asse
- Ufficiale dell'Asse
- Sturmboot dell'Asse [Pattuglia]
- Camion con Batteria Antiaerea dell'Asse [Pattuglia]
- Panzer III [Sentinella]
- Batteria Antiaerea dell'Asse
- Fusto di Carburante
- Cima della Scala
- Base della Scala
- Tessera Generazione Bianca
- Tessera Generazione Nera
- Tessera Entrata/Uscita Operatore

OBIETTIVI

- I Piani

SETUP CONSIGLIATO

Operatori: **6 + Jeep Willys, Hawker Typhoon** + **4 Unità di Supporto SAS**
 Mazza Evento: **Kickstarter**
 Finestra degli Eventi: **Nessuna**

“Nelle viscere di questa struttura di ricerca pesantemente difesa si trovano i piani di una super-arma dell’Asse soprannominata “Projekt Sternenstaub”. Non abbiamo idea di cosa si tratti, ma si dice che sia in grado di capovolgere le sorti della guerra in favore della Germania. Dobbiamo infiltrarci nel complesso e rubare questi piani ad ogni costo”. - Nancy

Gli Operatori () iniziano la partita sulla Tessera Entrata/Uscita. La loro missione è quella di infiltrarsi nel compound dell’Asse e rubare i piani ()

Le Caselle Cima della Scala () e Base della Scala () sono considerate adiacenti l’una all’altra ai fini del movimento (per muoversi da una Casella Scala ad un’altra occorre spendere 1 PA) e vi è LdV tra le due caselle.

Vengono assegnati 7 Punti Vittoria se l’Operatore in possesso dei piani raggiunge la Tessera Entrata/Uscita. Viene assegnato anche 1 Punto Vittoria per ogni altro Operatore che fa ritorno sano e salvo alla Tessera Entrata/Uscita. La missione fallisce se gli Operatori ottengono meno di 7 Punti Vittoria.

VITTORIA MAGGIORE - 12



VITTORIA MINORE - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FACILE

NORMALE

DIFFICILE