

## SOUTIEN COMMANDO



*Un agent anglais vient d'être parachuté. Aidez le dans sa mission en lui apportant équipement et ressources.*

Livrez 2 Armes à l'espion un jour, puis 1 Argent et 2 Nourriture un jour suivant.

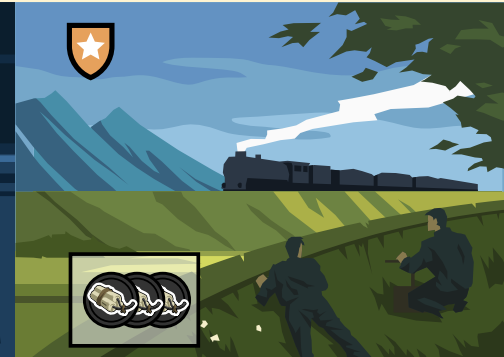
## GUÉRILLA



*Des Français ont rejoint la Milice à la solde des Nazis. Il est nécessaire d'envoyer un message à ces traîtres de la France Libre !*

Eliminer toutes les unités Milice. Cette mission doit être remplie en dernier.

## SABOTAGE FERROVIAIRE



*Les Renseignements nous informent qu'un train allemand, transportant des Panzers vers le front, passera dans 10 jours.*

Livrez 3 Explosifs à cet emplacement. Cette mission **DOIT** être remplie entre les jours 6 et 9.

## LES ALLIÉS ARRIVENT !



*Les alliés ont débarqué et il est temps de libérer la ville ! Pour cela il faudra du Courage et des Armes.*

Possédez au moins 3 Armes et 4 points de moral à la fin de la partie.

## SABOTAGE



*Une usine d'armement est située non loin du village. Préparez les lieux en vous y infiltrant 2 fois, puis faites-la exploser dès que possible !*

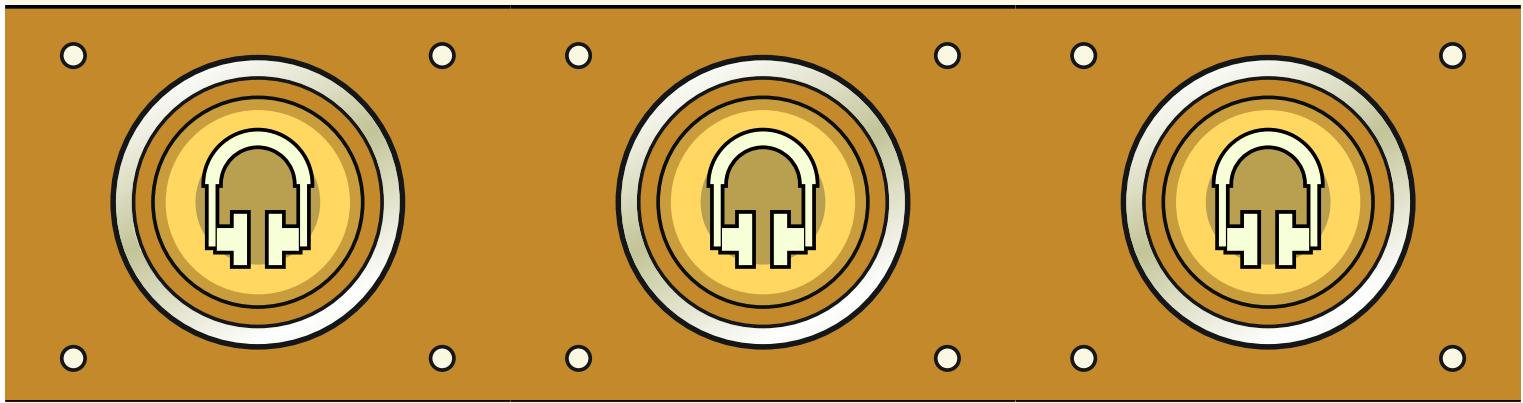
Un résistant doit infiltrer l'usine 2 jours différents, puis y retourner un troisième jour pour livrer les Explosifs.

## OPÉRATION VÉRITÉ



*Il faut aider la population locale à lutter contre la propagande. Mettez en place un journal clandestin qui apportera la vérité.*

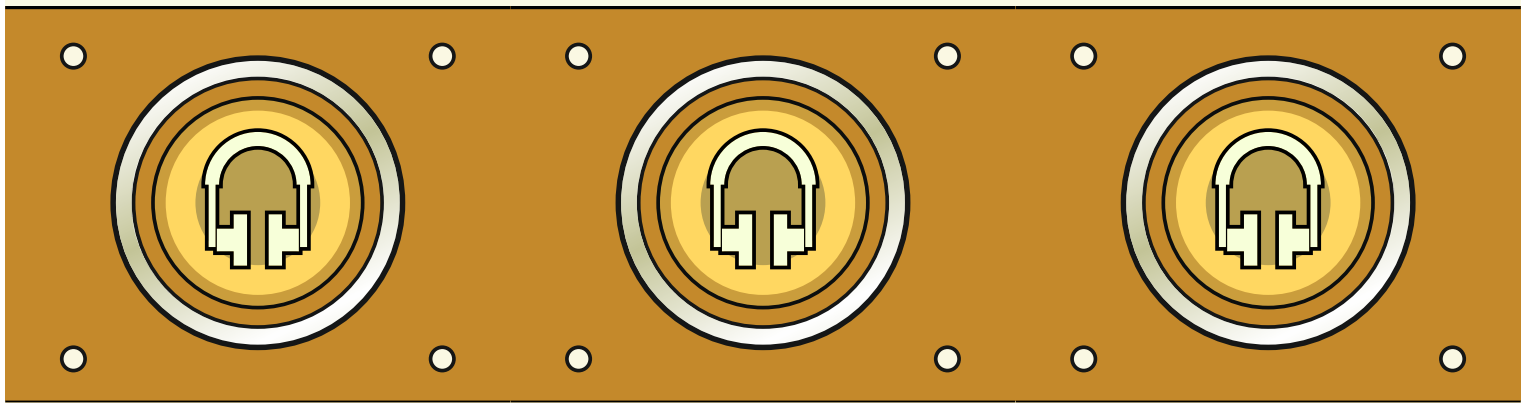
Livrez 2 Info à ces emplacements, 3 jours différents.



MISSION

MISSION

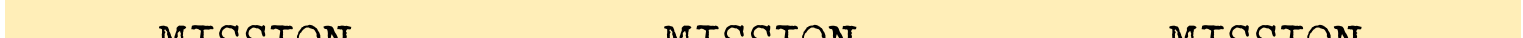
MISSION



MISSION

MISSION

MISSION



## LA MAISON DE L'OFFICIER

## AGENT DOUBLE

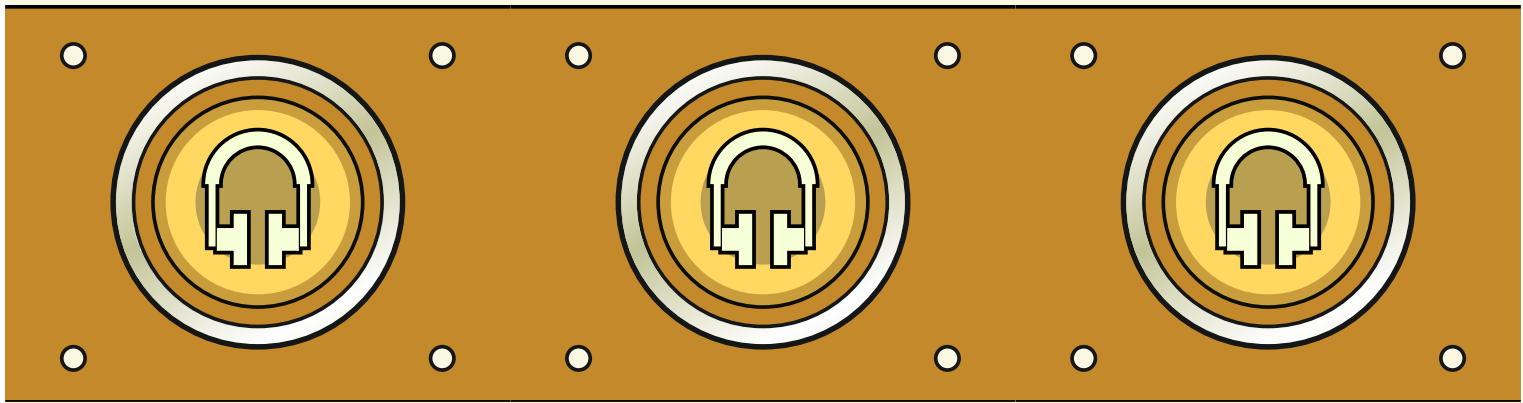


*Le commandant local a réquisitionné une maison luxueuse au nord de la ville. Faisons-lui comprendre que nous ne céderons jamais.*

Placez un résistant Rue Baradat, Pont-Lévêque et Pont du Nord pour peindre un graffiti (placez un marqueur pendant la phase d'action pour indiquer que le lieu est taggé). Enfin, placez un résistant ici pour finir la mission.

*Nous devons démasquer l'agent double connu uniquement sous le nom de « Dame Sombre »...*

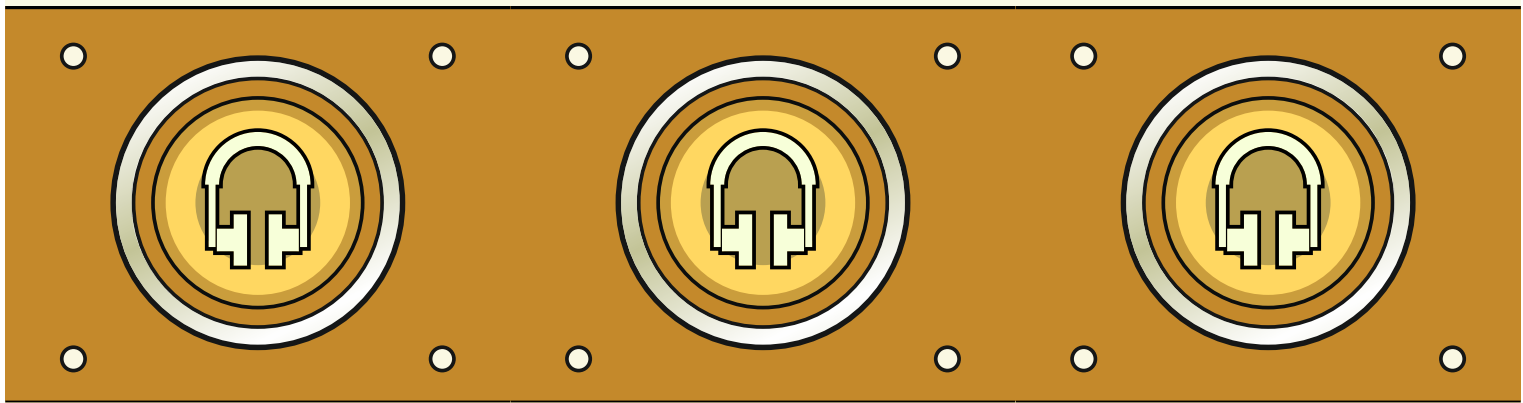
Visitez tous les lieux à l'ouest de la rivière (sauf Receleur et Hôtel). Ensuite, retournez la prochaine carte Patrouille : la « Dame Sombre » est au lieu 1. Visitez-le pour terminer la mission. Retirez un résistant du jeu.



MISSION

MISSION

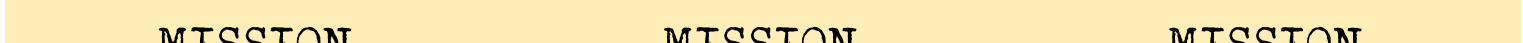
MISSION



MISSION

MISSION

MISSION



## INFILTRATION



*Pour avoir un coup d'avance sur nos ennemis, envoyez une taupe dans la Milice.*

Livrez 2 Info. Le Résistant doit rester jusqu'à ce qu'un autre livre 1 Arme et 1 Explosifs. Tant qu'il est ici, vous pouvez regarder la prochaine carte Patrouille avant le placement.

## ASSASSINAT



*Un avion allemand a atterri dans un Champ, à son bord a atterri un officier qui a annexé un Hôtel. Une occasion d'agir !*

Vous devez avoir 5 points de Moral pour remplir la mission, le Champ et un Hôtel à l'est sont inutilisables jusqu'à sa réalisation. Livrez 1 Arme et 1 Explosifs.

## FAITES SAUTER LES PONTS



*L'Occupation a profité d'un accès sans restriction à la ville depuis trop longtemps. Il est temps que ça cesse !*

Pour détruire un pont livrez 2 Explosifs au Marché Noir. A la fin de la journée, placez un marqueur sur un des ponts du Marché Noir. Ce pont est définitivement inutilisable.

## BERGERS ALLEMANDS



*Les Nazis ont amené des Chiens pour aider les patrouilles. Utilisez du poison pour les éliminer !*

Livrez 1 Médicament et 1 Nourriture à cet emplacement, 3 jours différents. Tant que cette mission n'est pas remplie, aucune unité Milice ne peut être éliminée.

## MESSAGES CODÉS



*Nos communications ne sont plus sûres, il faut former un nouveau cryptographe pour mettre à jour les codes de cryptage de la Résistance.*

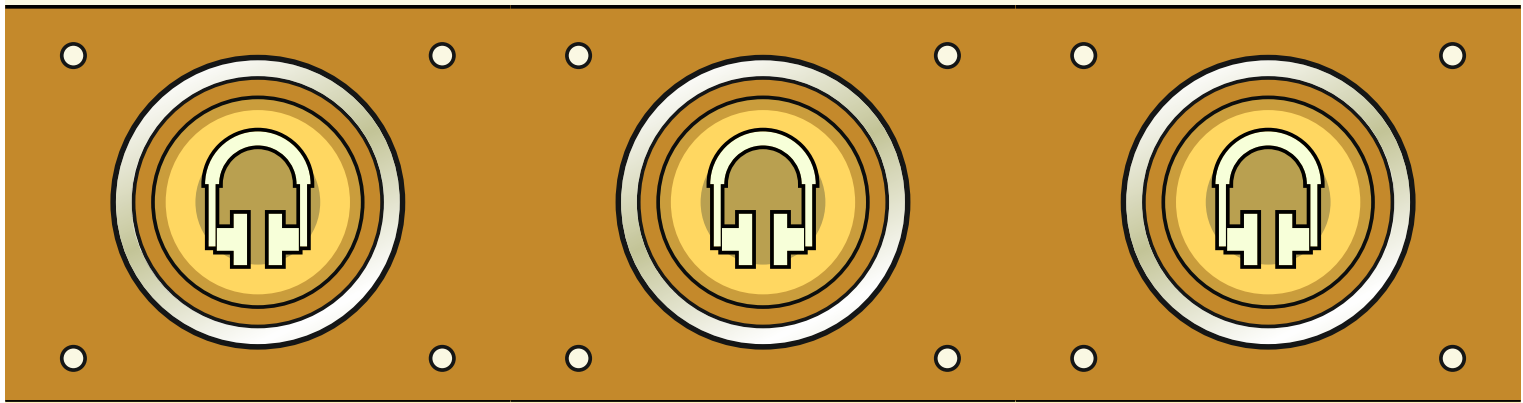
Avant la fin du jour 6, livrez 1 Argent, 1 Nourriture et 1 Arme et laissez un Résistant. Il sera indisponible jusqu'à la fin du jour 10.

## JOUR DE PARADE



*La milice parade fièrement autour de la ville. Apprenons-leur l'humilité...*

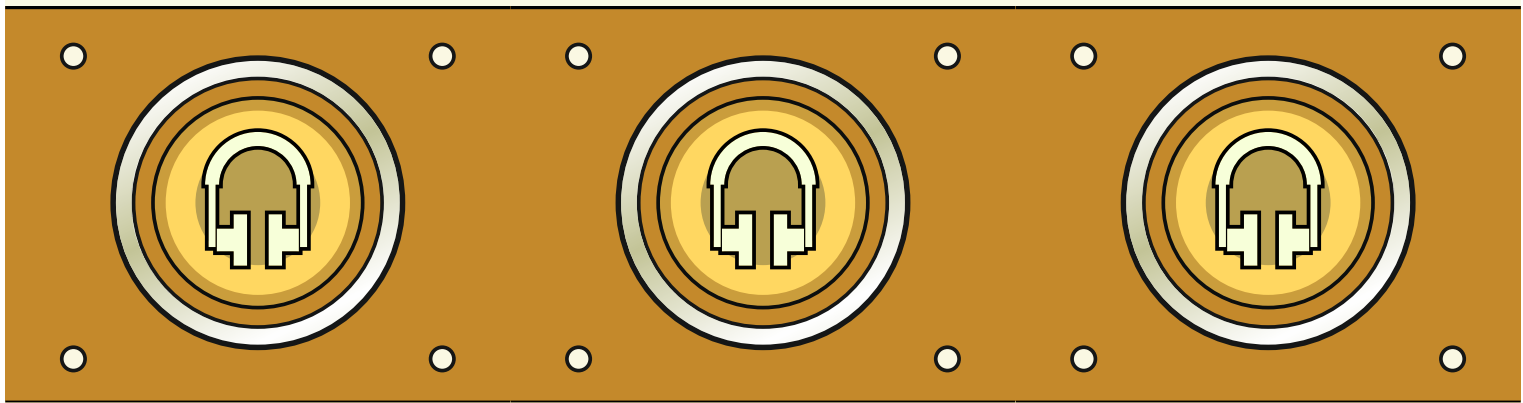
Livrez 1 Arme Rue Baradat, un jour de Parade (3, 6, 9, 12, ou 14). Le résistant est arrêté. Le Moral augmente de 1. Tant que la mission n'est pas réalisée, la route entre Baradat et le Receleur est bloquée les jours de parade.



MISSION

MISSION

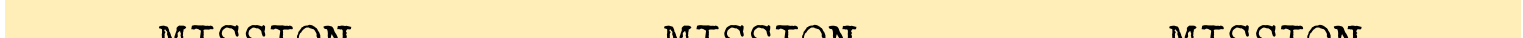
MISSION



MISSION

MISSION

MISSION



PATROUILLE

1



ÉPICIER

2



BASSE  
VILLE

3



DOCTEUR

PATROUILLE

1



RADIO B

2



ÉPICIER

3



MARCHÉ  
NOIR

PATROUILLE

1



PONT  
LÉVÊQUE

2



PONT DU  
NORD

3



DOCTEUR

PATROUILLE

1



RADIO B

2



RUE  
BARADAT

3



PONT  
LÉVÊQUE

PATROUILLE

1



PONT  
LÉVÊQUE

2



MARCHÉ  
NOIR

3



DOCTEUR

PATROUILLE

1



RADIO A

2



RUE  
BARADAT

3



ÉPICIER



PATROUILLE

PATROUILLE

PATROUILLE



PATROUILLE

PATROUILLE

PATROUILLE



**PATROUILLE**

①  RADIO A

②  PONT LÉVÊQUE

③  MARCHÉ NOIR

**PATROUILLE**

①  RECÉLEUR

②  RUE BARADAT

③  BASSE VILLE

**PATROUILLE**

①  ÉPICIER

②  PONT DU NORD

③  RECÉLEUR

**PATROUILLE**

①  RECÉLEUR

②  PONT DU NORD

③  PONT LÉVÊQUE



**MORAL**

ÉCHEC	1 5	2 4	3 4
4 4	5 3	DÉPART 3	7 2



**SOLDATS**

DÉPART 0	1	2	3
4	5	-1 Moral chaque fois que le nombre de Soldats augmente	



- Argent, Nourriture, Info, Médicament, Explosifs.



- Arme : utilisable une fois par tour pour supprimer 1 Milice.



- Ajoutez/Retirez 1 point de Moral.



- Recrutez 1 Résistant au Café.



- Ajoutez un spécialiste (si l'Hôtel est vide).



- Ravitaillement : ajoutez 1 Argent, OU 1 Arme, OU 3 Nourriture sur Champ vide.



- Ramassez les ressources (mais à un tour différent du ravitaillement).



- La mission est remplie sans avoir besoin de retourner à la Planque.



PATROUILLE



PATROUILLE



PATROUILLE

**MAQUIS**

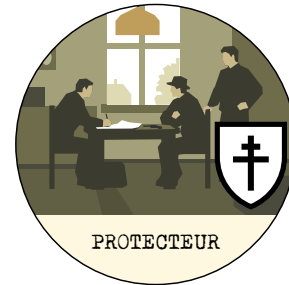
**MAQUIS**



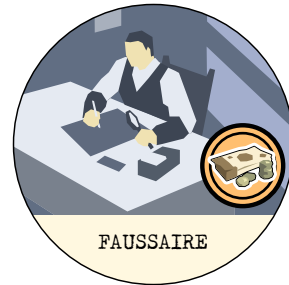
PATROUILLE



INFORMATEUR



PROTECTEUR



FAUSSAIRE



CONTREBANDIER



PROPAGANDISTE



CHIMISTE

