



V ★ SABOTAGE

INFILTRATION ★ COMBAT ★ OPERATIONS

GHOST 

REGLES



★ CONTENU DE LA BOITE ★



1 paire de cartes opération



21 cartes événement



38 cartes XP



2 cartes terrain



4 pions fuite



12 pions chance



21 pions danger



1 planche d'autocollants



8 dés rouges



16 fiches commando recto/verso

BONUS EXCLUSIFS



6 pions commando (furtif/visible)



5 pions commando (état critique/uniforme allemand)



40 pions SS



Tuiles intérieur/extérieur (7 petites, 2 moyennes, 1 grande)



1 pion Ministre



4 paires de cartes opération



1 carte terrain



6 cartes commando

★ EVENEMENTS ET DES ROUGES ★

CARTES ÉVÉNEMENT

Lors de la mise en place d'une partie avec au moins un mode de jeu de *Ghost*, vous devez ajouter les cartes événement de cette extension à la pile de cartes événement, puis la mélanger.

DÉS ROUGES

Les dés rouges comportent deux faces « 6 » et aucune face « 1 ». Note : le terme « dé » désigne les dés bleu foncé de la boîte de base.

★ TROIS MODES DE JEU ★

Cette extension compte 3 modes de jeu : XP, Campagne et Loup Solitaire. Vous pouvez jouer avec un seul de ces modes ou en combiner plusieurs.

MODE XP (XP)


Le mode XP permet à vos commandos d'acquérir de nouvelles capacités (cartes XP).

Les commandos commencent chaque nouvelle opération/campagne sans carte XP (sauf en mode Loup Solitaire). Ils conservent les cartes XP acquises jusqu'à la fin de l'opération/campagne.

Mise en place

- Pour votre première partie avec cette extension, laissez les 6 cartes XP avec une médaille entourée de rouge dans la boîte de jeu.
- Dans le cas où vous jouez avec le mode Loup Solitaire, placez les cartes XP portant la mention « Mode Loup Solitaire uniquement » à côté des autres cartes XP, sinon rangez-les dans la boîte de jeu.
- Formez 2 piles avec les cartes XP jaunes et bleues, puis mélangez chaque pile.
- Mélangez les pions « danger » face cachée, formez une pile à côté des cartes XP.

Acquérir une carte XP

Chaque fois que vous accomplissez 1 objectif  d'une carte terrain, désignez 1 commando sur le terrain concerné, puis effectuez les deux étapes ci-dessous. Certains objectifs nécessitent plusieurs étapes. Dans ce cas, le commando désigné fera l'acquisition d'une carte XP seulement lorsque toutes les étapes seront accomplies. *Exemples : rejoindre un personnage puis l'escorter jusqu'à une trappe ou bien placer une charge de TNT sur un objectif puis la faire exploser.*

Note : dans l'extension *Résistance*, après avoir parlé avec les civils du terrain « Gare » ou après les avoir sauvés sur le terrain « École », désignez le commando qui recevra la carte XP.

1. **Ajouter un pion « danger »** : dès qu'un commando doit acquérir une carte XP, tirez d'abord 1 pion « danger » sans le révéler et ajoutez-le à la réserve ennemie.

2. **Acquérir une carte XP** : le joueur qui contrôle le commando désigné tire 1 carte XP jaune et 1 carte XP bleue. Il en choisit 1 et la place à côté de la carte de son commando, puis replace l'autre sous sa pile d'origine.

Chaque commando peut posséder un **maximum de 3 cartes XP**. En mode Loup Solitaire, la limite est fixée à 6.

Si tous les commandos possèdent déjà le maximum de cartes XP, le commando désigné par les joueurs peut choisir de remplacer une de ses cartes XP par la nouvelle. **Dans ce cas, n'ajoutez pas de pion « danger » à la réserve ennemie (ignorez l'étape 1).**



Jouer un pion danger

Important : lors de l'étape de renfort ennemie, chaque fois que vous tirez un pion « danger », tirez immédiatement 1 autre pion dans la réserve ennemie jusqu'à obtenir un pion ennemi régulier, d'élite ou Ø qui arrivera par la même entrée ennemie. Après avoir placé les renforts ennemis et effectué les tests de furtivité éventuels, appliquez l'effet de tout pion « danger » sur ce terrain. L'effet du pion « danger » s'appliquant pendant l'étape de renfort ennemie, vous devez toujours attendre la fin de cette étape avant de pouvoir utiliser un pion « +1 PA ». Si vous avez tiré plusieurs pions « danger » et/ou « chance » (voir plus loin), décidez dans quel ordre les jouer. Si vous avez tiré plusieurs exemplaires du même pion « danger », l'effet est cumulatif.



Tirez et ajoutez 1 pion renfort ennemi supplémentaire pour chaque entrée ennemie (que l'alarme soit activée ou non). Rappel : si un de ces pions renfort est un pion « danger » ou « chance », tirez immédiatement 1 pion ennemi dans la réserve ennemie jusqu'à obtenir un pion ennemi, élite ou Ø.



Les ennemis se déplacent 1 fois pendant l'étape de renfort ennemie (2 fois si un Officier allemand - extension *Résistance* - se trouve sur leur case). Note : ils se déplaceront à nouveau lors de l'étape de déplacement ennemie.



Si tous les commandos sont furtifs lors de l'étape de déplacement des ennemis, ignorez la direction sur la carte événement tirée au début du tour. Tirez une nouvelle carte événement et appliquez la direction en bas de cette carte (ne jouez pas l'effet de la carte) puis défaussez-la. Note : si vous tirez plusieurs pions de ce type lors d'un même tour, l'effet ne s'applique qu'une seule fois.



Jusqu'à la fin de ce tour, effectuez tous les tests de furtivité en ajoutant 1 dé (comme s'il y avait 1 ennemi de plus).



Chaque commando lance 1 dé pour 1 de ses pions d'armes ennemies (MP40, StG44 ou MG42). Si le résultat est 1, l'arme ne fonctionne plus : placez son pion dans la défausse d'équipement.

Important : après avoir joué l'effet des pions « danger », placez-les sur la carte terrain du terrain suivant (et non dans la réserve ennemie). Lors de la mise en place du prochain terrain, s'il y en a un, vous devrez replacer ces pions dans la réserve ennemie.

Jouer une carte XP

Important : l'effet d'une carte XP s'applique uniquement au commando qui la possède.

Jouer une carte XP coûte 0 PA. Les cartes XP bleues sont utilisables aux conditions indiquées sur chacune de ces cartes. Les cartes XP jaunes sont limitées à 1 utilisation par terrain (retournez chaque carte après utilisation).

Attention : un commando éliminé perd définitivement toutes ses cartes XP (remplacez-les sous leurs piles respectives).

MODE LOUP SOLITAIRE

Le mode Loup Solitaire, recommandé pour les joueurs expérimentés, permet de jouer un terrain, une opération ou une campagne avec 1 seul commando. Ce mode doit **toujours** être combiné avec le mode XP. Rappel : vous pouvez cumuler jusqu'à 6 cartes XP en mode Loup Solitaire.

Mise en place

Après avoir choisi un terrain seul, une opération ou une campagne (voir plus bas), commencez par effectuer sa mise en place. Choisissez ensuite 1 commando (voir point 1 ci-dessous). Il commence sa mission avec un nombre de cartes et de pions basé sur le nombre de commandos qui devraient normalement participer à l'opération ou au terrain (si vous jouez sur un terrain seul), voir point 2 ci-dessous. Rappel : le nombre de commandos est indiqué dans le coin inférieur droit de la première carte opération ou de la carte terrain si vous jouez sur un seul terrain.

1. Choisissez 1 commando :

Dans tous les cas, le commando que vous choisissez peut être le Death Cheater. Si vous ne jouez pas avec ce personnage, choisissez une des deux options suivantes :

- si vous jouez uniquement avec la boîte de base, sélectionnez 1 commando de cette boîte;
- si vous jouez avec l'extension *Résistance* ou *Secret Weapons*, sélectionnez 1 commando de cette extension ou de la boîte de base.

Dans tous les cas, votre commando peut être accompagné du chien Gander (qui n'est pas considéré comme un commando).



IMPORTANT : CARTE XP « BINÔME »

Vous **devez** sélectionner la carte XP « Binôme » lorsque vous jouez une des opérations ou terrains suivants :

Opérations :

- Snowflake (*V-Sabotage*)
- Wipe (*V-Sabotage*)
- Flail (*Résistance*)
- Victory (*Résistance*)
- Knighthood (*Résistance*)
- Steam (*Résistance*)
- Atlanteia (*Secret Weapons*)
- One Eyed Ghost (*Ghost*)

Terrains :


- Base Souterraine (*V-Sabotage*)
- Route de Forêt (*V-Sabotage*)
- Tour Eiffel (*Résistance*)
- Atelier d'Ingénieurs (*Secret Weapons*)
- Bocage Normand (*Ghost*)


2. Prenez vos cartes XP, vos pions « chance » et « équipement » :


NOMBRE DE COMMANDOS	PIONS CHANCE	CARTES XP LOUP SOLITAIRE	ÉQUIPEMENT
Commandos prévus pour l'opération ou le terrain (si vous jouez sur un terrain seul)	Nombre de pions « chance » à tirer aléatoirement. Ajoutez-les à la réserve ennemie.	Nombre de cartes XP « MODE LOUP SOLITAIRE UNIQUEMENT » à choisir. Voir encadré ci-dessus. N'ajoutez pas de pion « danger » dans la réserve ennemie pour ces cartes.	Nombre de pions à choisir dans la réserve d'équipement sauf les pions MG42 et StG44 . Note : vous pouvez remplacer tout ou partie des pions équipement de départ de votre commando par ces pions.
A1	0	0	0
A2	2	1	1
A3	4	2	1
A4	6	2	2
A5	8	3	2
A6	10	3	3


Jouer les pions chance


Important : lors de l'étape de renfort ennemie, chaque fois que vous tirez un pion « chance », tirez immédiatement 1 autre pion dans la réserve ennemie jusqu'à obtenir 1 pion ennemi régulier, d'élite ou Ø, qui arrivera par la même entrée ennemie. Après avoir placé tous les renforts ennemis et effectué les tests de furtivité éventuels, appliquez l'effet du pion « chance ». Si vous avez tiré plusieurs pions « danger » et/ou « chance », décidez dans quel ordre les jouer. Note : si vous avez tiré plusieurs exemplaires du même pion « chance », l'effet est cumulatif.


 Retirez 1 pion « -1 PA » sur la carte d'1 commando OU 1 commando peut effectuer 1 action de plus avant la fin du tour.

 Choisissez 4 ennemis sur le terrain, sauf ceux sur votre tuile et ceux qui protègent un objectif. Retirez-les et remplacez-les dans leur réserve. Ne les remplacez pas par un pion équipement.

 S'il n'y a aucun commando visible, l'alarme est désactivée. Sinon, 1 commando reçoit 1 pion « +1 PA » OU il peut effectuer 1 action de plus avant la fin du tour.

 S'il y a au moins 4 entrées ennemies sur ce terrain, retirez définitivement l'une d'elles. Sinon, remplacez dans leur réserve tous les ennemis avec une masse qui ne protègent pas d'objectif (incluant ceux sur la table derrière une entrée des ennemis).

 Retirez définitivement 1 pion « repéré » de la réserve ou, si ce n'est pas possible, de la défausse d'équipement et remplacez-le par 1 pion « fuite ». Note : si vous manquez de pions « fuite », ce pion « chance » devient sans effet lorsqu'il apparaît. Lorsqu'un pion fuite apparaît sur une tuile contenant des ennemis, ces derniers s'enfuient : retirez-les du terrain comme s'ils avaient été éliminés (remplacez chacun d'eux par 1 pion équipement), puis défaussez le pion « fuite ».

 **Pion fuite**

Important : après avoir joué l'effet des pions « chance », placez-les sur la carte terrain du terrain suivant (et non dans la réserve ennemie). Lors de la mise en place du prochain terrain, s'il y en a un, vous devrez replacer ces pions dans la réserve ennemie.

Terrains en parallèle

Lorsque vous jouez en mode Loup Solitaire sur deux terrains en parallèle, jouez la phase des ennemis sur tous les terrains en jeu, y compris si votre commando a fini son tour en quittant un terrain par une trappe (il est alors absent des deux terrains).



MODE CAMPAGNE

Le mode campagne permet de jouer des parties plus longues en enchaînant plusieurs opérations et en conservant ce qui a été acquis entre chacune d'elles.



Sélection des opérations

- Les opérations que vous allez sélectionner doivent toutes impliquer le même nombre de commandos.
- Choisissez au moins 2 opérations. La seule limite est le nombre d'opérations dont vous disposez. Ces opérations doivent appartenir soit à V-Sabotage (avec ou sans Ghost), soit à V-Sabotage (avec ou sans Ghost) et 1 autre extension.

Par exemple, vous pouvez créer une campagne composée des 5 opérations suivantes : « Snowflake » (V-Sabotage), « Knighthood » (Résistance), « Time Pencil » (V-Sabotage), « Silence » (V-Sabotage) et « One Eyed Ghost » (Ghost) qui sont toutes des opérations prévues pour 4 commandos.

Mise en place avec extension

Si votre campagne inclut au moins une opération provenant d'une extension autre que Ghost, jouez **toutes** les opérations avec les éléments de l'extension choisie. Commencez par intégrer ces éléments comme indiqué dans la section « mise en place » du livret de l'extension choisie (p. 3).

Appliquez les règles suivantes lors de la mise en place de chaque terrain de V-Sabotage :

- **SECRET WEAPONS** / **RÉSISTANCE** ajoutez 1 baril de gaz sur toutes les tuiles moyennes et grandes (si vous manquez de pions, décidez quelles tuiles n'en recevront pas) ;
- **SECRET WEAPONS** ajoutez 1 nid de Goliath sur une tuile moyenne d'extérieur ou à défaut sur une grande tuile d'extérieur.

Règles

Lorsqu'une opération est achevée avec succès, continuez la campagne en démarrant l'opération suivante. De la même façon que lorsque vous enchaînez 2 terrains, chaque commando terminant une opération avec succès conserve tout ce qu'il possède pour débiter l'opération suivante : pions équipement, « -1 PA » ou « +1 PA », uniforme allemand, ainsi que les cartes XP (si vous jouez avec le mode XP).

Les pions équipement, les cartes événement ainsi que la réserve ennemie (incluant les pions Ø et la réserve d'ennemis d'élite) restent également en l'état.



★ OPERATION ONE-EYED GHOST ★

Nous vous recommandons de jouer cette opération avec le mode Loup Solitaire pour plus de fidélité aux événements historiques.

LÉO MAJOR (1921-2008)

Élevé à Montréal pendant la Grande Dépression des années 1930 dans une famille de 13 enfants où il a été victime de violences de la part de son père, Léo Major s'enrôle dans l'Armée canadienne en 1940. Après plus de trois ans d'entraînement intense, il participe au débarquement de Normandie le 6 juin 1944 où il parvient à percer un bunker, permettant à ses compagnons de le neutraliser. Plus tard dans la journée, il effectue la capture audacieuse d'un véhicule blindé anti-char allemand.

Après une escarmouche avec une patrouille d'une division SS, il perd son œil gauche à cause d'une grenade au phosphore. Bien qu'il aurait pu être réaffecté à l'arrière, il insiste sur le fait qu'il n'a besoin que de son œil droit pour tirer et continue de se battre avec un cache-œil qui lui vaudra d'être surnommé « le fantôme borgne » par les Allemands.

Plus tard, il parvient à détruire un char Panzer et à éliminer des soldats SS en embuscade contre son Régiment.

Une nuit de fin octobre, aux Pays-Bas, il est envoyé en mission de reconnaissance pour retrouver une patrouille de 50 soldats britanniques portés disparus. Après avoir affronté une patrouille de deux hommes, tuant l'un et soumettant l'autre, il parvient habilement à capturer une garnison de 93 hommes à lui seul. Sous le feu intense d'une batterie d'artillerie allemande, il emmène ses prisonniers vers la ligne de front canadienne et revient finalement au camp avec près de 100 prisonniers. Il est nommé pour recevoir la Distinguished Conduct Medal mais la refuse, jugeant que Montgomery, le général britannique censé le décorer, est incompétent.

En février 1945, en Allemagne, alors qu'il aide l'aumônier de son régiment à transporter les cadavres de soldats ennemis dans un véhicule de transport Bren, ce dernier roule sur une mine. L'aumônier et le chauffeur sont tués sur le coup, mais Léo Major atterrit sur le dos et tombe inconscient. On le transporte dans un hôpital de campagne à 50 km de là. Pendant le trajet, on doit s'arrêter toutes les quinze minutes pour lui faire des injections de morphine. Avec trois fractures dans le dos, les deux chevilles foulées et quatre côtes cassées, on lui annonce que la guerre est finie pour lui. Une semaine plus tard, il s'échappe de l'hôpital et convainc le chauffeur d'une jeep de le conduire à Nimègue où il passe un mois en convalescence avec une famille qu'il avait rencontrée plus tôt. Il rejoint son régiment dès qu'il le peut, fin mars 1945.

En avril, son régiment se rapproche de Zwolle, ville hollandaise de 50 000 habitants occupée par les Allemands qui opposent une résistance farouche à l'avancée alliée. Accompagné de son meilleur ami, Willy Arseneault, il se porte volontaire pour partir en mission de reconnaissance afin d'identifier les cibles d'un bombardement d'artillerie.

Alors qu'ils sont surpris par une embuscade allemande, son ami se fait tuer. Furieux, il élimine deux Allemands pendant que le reste du peloton s'enfuit. Il décide de continuer tout seul. Une fois dans la ville, il entre dans un bar où un officier allemand prend un verre. Léo Major le désarme. Lorsqu'il se rend compte que l'officier parle français, il lui dit que l'armée canadienne est prête à bombarder la ville au petit matin et que cela devrait faire beaucoup de victimes, tant parmi les troupes allemandes que parmi les civils. Il rend ensuite son arme à l'officier et prend un gros risque en le laissant partir.

Pendant la nuit, il court dans les rues de la ville en tirant et en lançant des grenades dans des maisons vides pour faire croire que la ville est envahie par les troupes canadiennes. Il tombe régulièrement sur des pelotons allemands, les capture et les accompagne hors de la ville pour les remettre aux troupes canadiennes-françaises.

Alors qu'il pénètre dans une maison pour prendre un peu de repos, il tombe sur le quartier général SS. Il se retrouve nez à nez avec 8 officiers, il en tue 4, tandis que les autres s'enfuient. Il met ensuite le feu à un QG de la Gestapo.

Dans la matinée, toutes les troupes allemandes ont fui la ville. Léo Major a libéré Zwolle tout seul!

Après la fin de la Seconde Guerre mondiale, alors que la Corée du Nord envahit son voisin du Sud, Léo Major est chargé de diriger un groupe d'éclaireurs. Il se révélera une fois de plus héroïque, en tenant tête pendant 3 jours à deux divisions d'infanterie de l'armée chinoise (environ 14 000 hommes) avec un groupe d'une vingtaine d'hommes seulement.

Léo Major est le seul soldat jamais crédité d'avoir libéré à lui seul une ville entière.

Chaque année, à Zwolle, des écoliers lisent des poèmes pour honorer la mémoire des libérateurs de la ville et de Léo Major en particulier.



★ DÉFIS ET MÉDAILLES ★

Les défis que vous avez relevés permettront à votre escouade de commandos d'acquérir des médailles réparties en 6 catégories : Combat, Équipement, Modificateurs de jeu, Terrains & Opérations, Commandos et Furtivité. Note : vous devrez jouer de nombreuses opérations pour obtenir les 6 médailles.

Après avoir terminé avec succès chaque terrain, vérifiez si vous avez accompli un ou plusieurs des défis listés ci-dessous. Pour chaque défi accompli :

1. Entourez le chiffre à côté du défi (il ne sera comptabilisé qu'une seule fois).
2. Dans la section Médailles sur la page suivante, cochez la quantité de cases correspondant à la somme des chiffres ainsi entourés en commençant par la première ligne (*King's recommendation for brave conduct*). Lorsque vous avez coché toutes les cases sur la ligne d'une médaille, vous l'avez obtenue. Collez alors l'autocollant de la médaille sur l'emplacement correspondant. Continuez à cocher les cases de la médaille située directement en dessous jusqu'à atteindre le grade le plus élevé : la célèbre *Victoria Cross*!

3. Dès que vous obtenez une médaille, placez l'autocollant correspondant sur la silhouette de la médaille, puis récupérez la carte XP sur laquelle est imprimée la médaille correspondante. Placez cette carte au-dessus du deck de sa couleur. Cette carte XP sera alors disponible pour toutes vos futures parties.

Exemple : après avoir complété un premier terrain avec succès, vous avez accompli ces défis : « N'utilisez aucun Panzerfaust [...] » (1 point) et « N'utilisez aucune grenade [...] » (1 point). Vous obtenez un total de 2 points, cochez alors 2 cases sur la ligne King's recommendation for brave conduct.

Après avoir complété un autre terrain, vous avez accompli deux nouveaux défis : « Éliminez au moins 6 ennemis avec 1 Goliath [...] » (4 points) et « 1 seul commando a réussi à quitter le terrain en vie » (2 points). Vous devez maintenant cocher 6 cases. Commencez par les 3 dernières cases de la ligne King's recommendation for brave conduct: vous obtenez la médaille correspondante! Collez l'autocollant de cette médaille sur l'emplacement correspondant et ajoutez la carte XP « Endurance » sur le dessus du deck d'XP jaune. Vous devez encore cocher 3 cases sur la ligne en dessous.


Note : la *Victoria Cross* ne permet pas de débloquer de carte XP.

DÉFIS

COMBAT

- 2 ★ **SECRET WEAPONS** / **RÉSISTANCE** Éliminez au moins 8 ennemis avec 1 baril de gaz.
- 4 ★ **SECRET WEAPONS** Éliminez au moins 6 ennemis avec 1 Goliath (le Goliath éliminé ne compte pas).
- 4 ★ Éliminez au moins 8 ennemis dans le même tour depuis un 1 nid de MG42.
- 4 ★ Éliminez au moins 8 ennemis avec 1 seule charge de TNT.
- 7 ★ 2 commandos ou plus en état critique ont été soignés pendant le même tour.

ÉQUIPEMENT

- 1 ★ N'utilisez aucune grenade alors qu'au moins un commando en possède une.
- 1 ★ N'utilisez aucune trousse de soins alors qu'au moins un commando en possède une.
- 1 ★ N'utilisez aucun pied de biche alors qu'au moins un commando en possède un.
- 1 ★ **SECRET WEAPONS** N'utilisez aucun Panzerfaust alors qu'au moins un commando en possède un.
- 1 ★ **RÉSISTANCE** N'utilisez aucune paire de Jumelles alors qu'au moins un commando en possède une.
- 4 ★ Un commando possédant une arme bleue silencieuse (sans symbole ) ne l'a pas utilisée.

MODIFICATEURS DE JEU

- 2 ★ Lors de la mise en place, pour chaque ennemi régulier avec MP40 (■●), ajoutez 1 ennemi d'élite (sur la tuile contenant l'ennemi régulier). Si vous jouez avec une extension, choisissez des ennemis d'élite humains autant que possible.
- 4 ★ Vous n'avez utilisé aucun pion « +1 PA ».
- 4 ★ Ne placez aucun pion équipement après avoir éliminé des ennemis.
- 4 ★ Lors de chaque étape de renfort ennemie, remplacez autant d'ennemis avec Mauser (■) que possible par leur équivalent avec MP40 (■●). Ceci est valable également pour ceux avec une masse ou un masque à gaz (**SECRET WEAPONS** / **RÉSISTANCE**).
- 7 ★ Ajoutez 3 pions « danger » dans la réserve ennemie avant de commencer une opération composée d'au moins 4 terrains et terminez cette opération avec succès. Note : jouer l'opération One Eyed Ghost en niveau Vétéran vous permet d'accomplir ce défi.



TERRAINS & OPÉRATIONS

- 1 ★ Tous les commandos ont quitté un terrain avant le début du 5^e tour de jeu.
- 2 ★ 1 seul commando a réussi à quitter le terrain en vie.
- 4 ★ Jouez une opération complète en niveau Vétéran (sauf l'opération Green).
- 4 ★ Terminez avec succès une opération ou une campagne composée d'au moins 5 terrains.
- 7 ★ Terminez avec succès une campagne composée d'au moins 10 terrains.
- 7 ★ **GHOST** Terminez l'opération One Eyed Ghost en mode Loup Solitaire.

COMMANDOS

- 1 ★ Jouez un terrain complet avec la Sniper sans qu'elle ne reçoive de blessure.
- 1 ★ Jouez un terrain complet avec le Sapeur sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ Jouez un terrain complet avec le Médecin sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ Jouez un terrain complet avec l'Officier sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ Jouez un terrain complet avec l'Éclaireur sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **GHOST** Jouez un terrain complet avec Gander sans qu'il ne soit éliminé.
- 1 ★ **GHOST** Jouez un terrain complet avec le Death Cheater sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **RÉSISTANCE** Jouez un terrain complet avec l'Espion sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **RÉSISTANCE** Jouez un terrain complet avec l'Agent du SOE sans qu'elle ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **RÉSISTANCE** Jouez un terrain complet avec le Saboteur sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **SECRET WEAPONS** Jouez un terrain complet avec l'Artilleur sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **SECRET WEAPONS** Jouez un terrain complet avec l'Agent de Renseignement sans qu'elle ne reçoive de blessure.
- 1 ★ **SECRET WEAPONS** Jouez un terrain complet avec le boucher sans qu'il ne reçoive de blessure.
- 1 ★ 1 commando dispose de 3 cartes XP.
- 2 ★ 4 commandos disposent de 3 cartes XP.

FURTIVITÉ

- 1 ★ **RÉSISTANCE** Aucun commando n'est devenu visible à cause d'un chien.
- 2 ★ Vous avez éteint l'alarme.
- 2 ★ 2 commandos n'ont jamais été visibles.
- 2 ★ 2 commandos ont porté un uniforme simultanément (Gander n'est pas considéré comme un commando).
- 4 ★ Jouez un terrain complet sans activer l'alarme.

MÉDAILLES

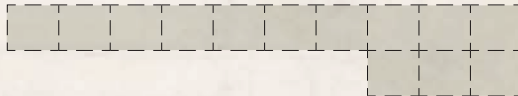
King's recommendation for brave conduct



Distinguished Service Medal



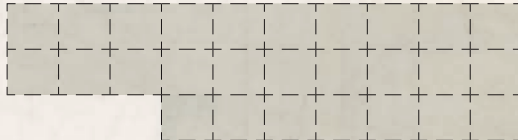
Military Cross



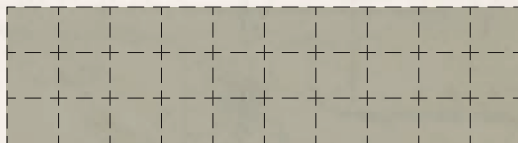
Order of the British Empire



Knight Commander of the Bath



Victoria Cross



Astuce : si vous ne souhaitez pas endommager ce livret, vous pouvez télécharger ces deux pages sur triton-noir.com et les imprimer.



★ BONUS EXCLUSIFS ★

COMMANDOS BONUS

Pour chaque commando bonus ajouté à la réserve des commandos, retirez un autre commando de votre choix (cette réserve est limitée à 5 commandos pour *V-Sabotage* ou 8 pour *Secret Weapons* ou *Résistance*).

Death Cheater, **Gander** et le **Sergent Bruno** peuvent être utilisés avec *V-Sabotage* et n'importe quelle extension.

Aneke et **VFIntel Officer** peuvent être utilisés uniquement lorsque vous jouez avec l'extension *Secret Weapons*.

Jamie Finnlock peut être utilisé uniquement lorsque vous jouez avec l'extension *Résistance*.

Gander est considéré comme portant un uniforme allemand. Il peut être visible (et donc déclencher l'alarme) mais conserve toujours les avantages de son uniforme. De plus, Gander ne compte pas comme un commando lorsque vous sélectionnez

vos commandos pour une opération ou un terrain. *Par exemple, si 2 commandos et Gander entrent sur un terrain prévu pour 2 commandos, l'alarme n'est pas automatiquement déclenchée.*

ENNEMIS SS

Les ennemis SS se distinguent des autres uniquement par leur uniforme noir (ils agissent avec les mêmes règles que les autres ennemis). Pour chaque pion SS ajouté à la réserve ennemie, retirez 1 pion ennemi correspondant (symboles identiques sur le pion).

OPÉRATIONS BONUS

Les 4 opérations bonus sont prévues pour être jouées avec *V-Sabotage*. Si vous les utilisez avec le mode campagne, considérez ces opérations comme faisant partie de *V-Sabotage*.

★ CREDITS ★

Création du jeu : Thibaud de la Touanne.

Direction Artistique : Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Scénarios : Fabrice Lamidey.

Illustrations : Vincent Filipiak, Bruno Tatti, Ronan Toulhoat.

Tuiles : Thibaud de la Touanne, Nicolas Lesbros.

Mise en page : Shannon Leclerc-Garand.

Relecture : Sandra Grès.

Traduction : Fabrice Lamidey.

Remerciements spéciaux à tous nos backers !

Tests : Christian Bergeron, Sébastien Berruel, Vincent Boutin, Jeanne Cabon, Alex Copin, Dan Curtis, Tamara Dimovski, Dan Halsall, Mathis Jelmoni, Laurence Laval, Robin Le Guyader, Claude Matifas, Stanislas Rado, Nathan Renaud, Clément Romain, Yoan Saboureau, Rémy Schlaeitzauer, Marie Wajsblat.







★ AIDE DE JEU ★

PIONS DANGER



Les ennemis se déplacent 1 fois pendant l'étape de renfort ennemie. Note : ils se déplacent 2 fois si un Officier allemand (extension *Résistance*) se trouve sur leur case.



Jusqu'à la fin de ce tour, effectuez tous les tests de furtivité en ajoutant 1 dé (comme s'il y avait un ennemi de plus).



Chaque commando lance 1 dé pour 1 de ses pions d'arme ennemie (MP40, StG44 ou MG42). Si le résultat est 1, l'arme ne fonctionne plus, placez son pion dans la défausse d'équipement.



Tirez et ajoutez 1 pion renfort ennemi supplémentaire pour chaque entrée ennemie supplémentaire pour chaque entrée ennemie (que l'alarme soit activée ou non). Rappel : si un de ces pions renfort est un pion « danger » ou « chance », tirez immédiatement 1 pion ennemi dans la réserve ennemie jusqu'à obtenir un pion ennemi, élite ou Ø.



Si tous les commandos sont furtifs lors de l'étape de déplacement des ennemis, ignorez la direction sur la carte événement tirée au début du tour. Tirez une nouvelle carte événement et appliquez la direction en bas de cette carte (ne jouez pas l'effet de la carte) puis défaussez-la.

PIONS CHANCE



Retirez 1 pion « -1 PA » sur la carte d'1 commando OU 1 commando peut effectuer 1 action de plus avant la fin du tour.



Choisissez 4 ennemis sur le terrain, sauf ceux sur votre tuile et ceux qui protègent un objectif. Retirez-les et remplacez-les dans leur réserve. Ne les remplacez pas par un pion équipement.



S'il n'y a aucun commando visible, l'alarme est désactivée. Sinon, 1 commando reçoit 1 pion « +1 PA » OU il peut effectuer 1 action de plus avant la fin du tour.



S'il y a au moins 4 entrées ennemies sur ce terrain, retirez définitivement l'une d'elles. Sinon, remplacez dans leur réserve tous les ennemis avec une masse qui ne protègent pas d'objectif (incluant ceux sur la table derrière une entrée des ennemis).



Retirez définitivement 1 pion « repéré » de la réserve ou à défaut de la défausse d'équipement et remplacez-le par 1 pion « fuite ». Note : si vous manquez de pions « fuite », ce pion « chance » devient sans effet lorsqu'il apparaît. Lorsqu'un pion fuite apparaît sur une tuile contenant des ennemis, ces derniers s'enfuient : retirez-les du terrain comme s'ils avaient été éliminés (remplacez chacun d'eux par 1 pion équipement), puis défaussez le pion « fuite ».



Pion fuite

APRÈS AVOIR FINI UN TERRAIN

Lorsque vous avez terminé un terrain avec succès et qu'il en reste encore au moins un à accomplir :

1. Vérifiez les défis et médailles accomplis et ajoutez toute carte XP débloquée sur la pile de sa couleur.
2. Démontez le terrain terminé :
 - Récupérez tous les pions « chance » et « danger » qui ont été tirés dans la réserve ennemie et remplacez-les dans cette réserve sauf si le terrain terminé était un terrain en parallèle : dans ce cas, complétez d'abord le second terrain avant de les replacer.
 - Retournez les cartes XP jaunes qui ont été utilisées sur le terrain terminé (elles sont de nouveau disponibles).
 - Placez les pions d'équipement de ce terrain dans leur défausse.
 - Placez les ennemis dans leur réserve.
 - Rangez les éléments du terrain (tuiles et pions).
 - Retournez la carte du terrain qui vient d'être accompli du côté avec l'illustration.

Laissez en l'état :

- La pile de cartes événement et sa défausse.
 - La réserve d'équipement et sa défausse.
 - Les pions d'ennemis d'élite et les pions Ø se trouvant sur la table.
 - Tous les pions sur les cartes des commandos ainsi que leurs cartes XP.
 - Tout commando vêtu d'un uniforme allemand (il commencera le terrain suivant avec son uniforme).
3. Mettez en place le terrain suivant sauf si le terrain terminé était un terrain en parallèle : dans ce cas, complétez d'abord le second terrain.