

FLN

Operaciones

Reagrupamiento (3.3.1) + Extorsión, Subversión

Propósito: Añadir fuerzas, aumentar Oposición, influir en el Contador de Francia.

Localización: Cualquier Sector, Ciudad sin Apoyo, Marruecos/Túnez (*si son independientes*). Contador de Francia.

Coste: 1 Recurso por casilla/acción/contador seleccionados.

Procedimiento: Coloca 1 Guerrilla o reemplaza 2 con una Base. Si hay Base, puedes colocar en su lugar tantas Guerrillas como la Población más Bases, o girar todas las Guerrillas a Ocultas. En 1 casilla seleccionada con Control o Base FLN, elimina Terror y Agita ² hasta 1 nivel. Si es el Contador de Francia, modifica el marcador 1 casilla.

Marcha (3.3.2) + Extorsión, Subversión

Propósito: Mover Guerrillas.

Localización: Cualquier nº de casillas.

Coste: 1 Recurso por destino.

Procedimiento: Mueve Guerrillas a casillas adyacentes. Si la casilla a la que se mueve tiene Apoyo O las Guerrillas cruzaron una frontera internacional, Y las fichas que mueven más los cubos del Gobierno pasan de 3, Activa las Guerrillas (si cruzan frontera internacional, añade el Estatus de Zona Fronteriza al nº de cubos del Gobierno). Si es la misma Wilaya, pueden Marchar de nuevo.

Ataque (3.3.3) + Extorsión, Emboscada.

Propósito: Eliminar al enemigo.

Localización: Cualquier nº de casillas con Guerrillas y enemigos.

Coste: 1 Recurso por casilla seleccionada.

Procedimiento: Activa todas las Guerrillas. Tira 1d6: si \leq nº de Guerrillas, elimina 2 fichas y déjalas Bajas (Policía primero, después Tropas, después Bases); elimina 1 Guerrilla Atacante por cada ficha francesa eliminada. -1 a la Asignación por cada Base eliminada. Guerrillas eliminadas a Disponibles y Bajas alternativamente, primero a Disponibles. Si salió un "1", coloca 1 Guerrilla Oculta.

Terror (3.3.4) + Extorsión, Subversión

Propósito: Neutralizar Apoyo.

Localización: Casillas con Guerrillas Ocultas (no con Pob 0).

Coste: 1 Recurso por casilla seleccionada.

Procedimiento: En cada casilla seleccionada, Activa 1 Guerrilla. Añade 1 marcador de Terror (si no hay ya), cambia la casilla a Neutral.

Actividades Especiales ¹

Extorsión (4.3.1) (cualquier nº de casillas)

Propósito: Ganar Recursos.

Op. Adjunta: Cualquiera.

Localización: Cualquier casilla con Pob 1+ con Guerrillas Ocultas y Control FLN.

Procedimiento: En cada casilla, Activa la Guerrilla y añade 1 Recurso.

Subversión (4.3.2) (máx. 2 casillas)

Propósito: Eliminar o reemplazar cubos argelinos.

Op. Adjunta: Reagrupamiento, Marcha o Terror.

Localización: Hasta 2 casillas con Guerrillas Ocultas y cubos argelinos.

Procedimiento: Elimina un total de 2 cubos argelinos (Tropas o Policía) de las casillas, o reemplaza 1 Policía argelina con una Guerrilla Oculta. Los cubos eliminados van a Disponibles.

Emboscada (4.3.3) (máx. 2 casillas)

Propósito: Asegurar el éxito del Ataque.

Op. Adjunta: Ataque.

Localización: Hasta 2 casillas con Guerrillas Ocultas.

Procedimiento: Cada uno de esos Ataques Activa 1 Guerrilla Oculta únicamente, tiene éxito automáticamente (no tires). Elimina 1 ficha enemiga; no elimines Guerrillas si se elimina una ficha francesa. -1 a Asignación si se elimina 1 Base.

Victoria (7.0)

Gobierno: Apoyo Total + Asignación pasa de **35**.

FLN: Oposición Total más Bases pasa de **30**.

Tras la Propaganda final: el más cercano a su objetivo gana (7.3)

Notas:

1: Si el evento OAS está en juego, se puede llevar a cabo esta Capacidad en lugar de una Actividad Especial; véase 5.3.1.

2: Agitación: Primero, elimina marcadores de Terror, después modifica la casilla 1 nivel hacia Oposición. La casilla debe de tener Control del FLN. Cuesta 1 Recurso por marcador de Terror eliminado o nivel cambiado, incluso si la Operación era gratuita (3.1.2, 5.5).