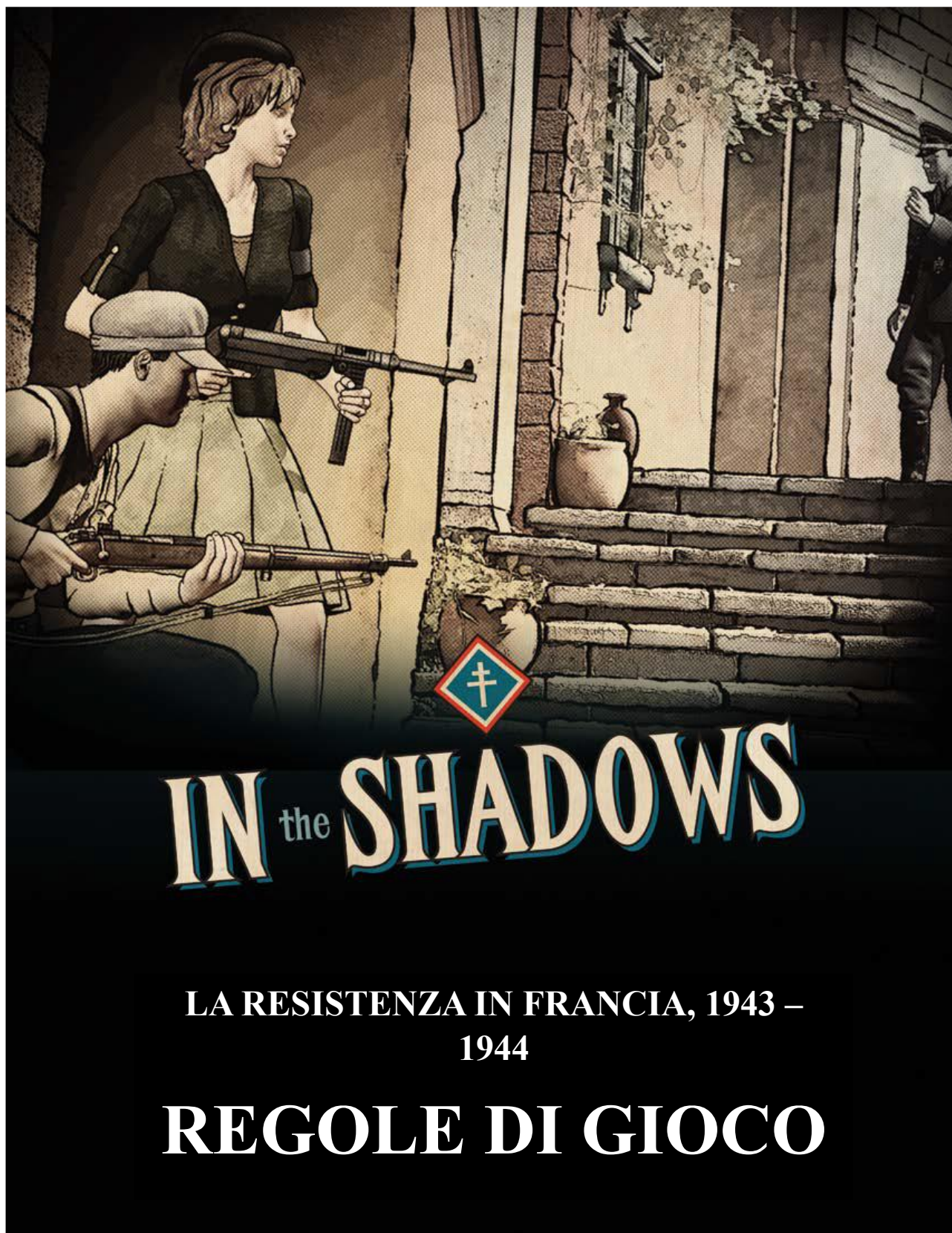




INTRODUZIONE

È una fredda notte di Capodanno. Il popolo francese, dopo aver sofferto due anni sotto il controllo nazista, ha ancora motivo di sperare. Nelle case sicure sparse per il paese, i membri della Resistenza francese alzano un bicchiere e condividono magre razioni. Gli Alleati hanno liberato Algeri, i sovietici stanno combattendo a Stalingrado e uomini e donne coraggiosi si uniscono alle loro fila ogni giorno. La lotta è tutt'altro che finita, ma ogni atto di resistenza li avvicina di un passo alla propria liberazione. Nelle eleganti sale dell'aristocrazia parigina l'atmosfera è cupa. Ufficiali tedeschi e collaborazionisti francesi sorseggiano champagne pregiato e cenano in eleganti banchetti con un senso di definitività. La macchina da guerra nazista ha bisogno di più risorse per continuare la sua lotta contro l'aggressione alleata. Più risorse significano che i terroristi della "resistenza" devono essere messi sotto scacco. L'orologio batte la mezzanotte. È il 1° gennaio 1943.

Nell'Ombra è un gioco di carte per due giocatori sulla lotta disperata della Resistenza francese contro le forze naziste occupanti e collaborazioniste tra gennaio 1943 e giugno 1944. I giocatori assumono il ruolo della Resistenza o dell'Occupazione mentre entrambi i gruppi si scontrano nella Francia occupata dai tedeschi.

Resistenza

Questo giocatore conduce operazioni segrete per indebolire l'autorità dell'Occupazione e far crescere il movimento di Resistenza.

Occupazione

Questo giocatore cerca di scoprire e sradicare le cellule della Resistenza ovunque possano trovarle, estraendo risorse e lavoro forzato per supportare lo sforzo bellico in corso. I giocatori usano le carte Evento per svolgere attività durante i loro turni. Il successo o il fallimento di queste attività è determinato dalle carte Risoluzione al posto dei dadi.

Questo set di regole è usato solo per partite con 2 giocatori. Se stai giocando da solo, rimetti questo opuscolo nella scatola: non lo userai. Usa invece le Regole di gioco in solitario.

COMPONENTI DELLA SCATOLA

- 6 cellule della Resistenza rosse
- 2 Informatori rossi
- 4 unità Maquis gialle
- 6 unità Milice blu
- 10 unità tedesche nere
- 1 Tabellone perforato
- 6 pedine Azione bianche e 6 nere
- 20 carte Evento (11 carte Evento Resistenza, 9 carte Evento Occupazione)
- 28 carte Risoluzione
- 34 carte Persona, Luogo ed Evento in Solitario.
- 2 carte di Aiuto al giocatore
- 1 libretto delle regole multigiocatore
- 1 libretto delle regole in Solitario

CARTE EVENTO

Un mazzo di carte, ciascuna raffigurante un nome di Evento con uno sfondo colorato (rosso per la Resistenza e grigio per l'Occupazione), testo dell'Evento, un seme e punti per le azioni. Una carta Evento attiva sempre il suo testo Evento all'inizio della Fase Azione di un giocatore, prima che il giocatore utilizzi i punti azione (**PA**) per eseguire azioni.

CARTE RISOLUZIONE

Un mazzo di carte che determina il successo o il fallimento delle azioni Imboscata, Arresto, Reclutamento, Sabotaggio e Rivelare. Non pescare carte Risoluzione quando completi altre azioni. Dopo aver risolto un'azione, se la carta Risoluzione è contrassegnata con "RIMESCOLARE" in cima, rimescola l'intero mazzo.

COMPONENTI PER DUE GIOCATORI



Cellule della Resistenza



Informatori



Unità Maquis



Unità Milice



Unità tedesche



Pedoni Azione

SEGNALINI



Round di Gioco



Allerta



Autorità



Operazioni
Resistenza



Punti
Azione



Risorse Confiscate/
STO



Risorse
Occupazione



Pearl
Witherington



Il Macellaio
di Lione



Carte Evento



Carte Risoluzione

I rimanenti componenti non si usano nel gioco a due giocatori e possono essere rimessi nella scatola

LA MAPPA DEL GIOCO



Spazi della Mappa

La mappa rappresenta distretti e zone nella Francia occupata nel 1943-44. A ciascuno dei tre distretti è assegnato un seme (⊕⊗) ed è composto da quattro zone con nome. Le regioni grigie al di fuori della Francia non sono distretti e non contengono zone. Queste regioni grigie (⊕) sono accessibili solo dalle unità tedesche. Le regioni marrone chiaro (Spagna, Svizzera e Regno Unito) non possono essere raggiunte da nessuna unità. Nel diagramma a pag. 5, l'area blu contigua ① è il distretto. L'area etichettata "R3" ② è una zona.

Tracciato Autorità ③

L'Autorità determina come viene misurata la vittoria per entrambi i giocatori. Ogni spazio sotto lo spazio "INIZIO" delinea:

- Il numero richiesto di unità che la Resistenza deve avere sulla mappa per vincere.
- Il livello Minimo di Risorse dell'Occupazione che l'Occupazione deve avere per essere idonea a vincere.

Lo spazio "CNR è formato" sul tracciato dell'Autorità si applica solo quando il segnalino dell'Autorità si trova su o sotto quello spazio. Le unità di Resistenza richieste sono sette e il livello Minimo di Risorse dell'Occupazione è uno quando il segnalino si trova su quello spazio.



Operazioni della Resistenza 4

Il segnalino Operazioni della Resistenza avanza in senso orario con ogni azione di Sabotaggio eseguita con successo dal giocatore della Resistenza. Alcuni spazi sul cerchio Operazioni della Resistenza riducono il costo base delle azioni Muovere Nascosti e Nascondere Resistenza. Gli effetti sul cerchio Operazioni della Resistenza si applicano solo quando il segnalino si trova sullo spazio indicato. Quando il segnalino Operazioni della Resistenza entra nello spazio "Ridurre l'Autorità", sposta immediatamente il segnalino Autorità verso il basso di uno spazio.

Risorse dell'Occupazione 5

Le azioni di Raccolta fanno avanzare il segnalino Risorse Confiscate lungo la linea ferroviaria situata sulla mappa. Il segnalino inizia in P1 6 e termina nello spazio sulla regione grigia della mappa. Quando il segnalino Risorse Confiscate entra nello spazio , sposta immediatamente il segnalino Risorse dell'Occupazione verso il basso di uno spazio. Se quello spazio è coperto da un'unità della Resistenza, aggiungi quell'unità al Pool Reclutamento.

La Casella Scomparsi 7

Le unità della Resistenza che sono state arrestate o rimosse dalla mappa a causa di Eventi vengono piazzate nella Casella Scomparsi. Le unità piazzate in questa casella non sono considerate sulla mappa e non possono essere esaminate o capovolte. Rientrano in gioco solo tramite Eventi.

Tracciato Punti Azione 8

Entrambi i giocatori tengono traccia dei punti azione man mano che vengono spesi nel corso del loro turno. I punti Azione non possono mai essere trattiene o conservati per i turni futuri.

Pool di Reclutamento

Le unità della Resistenza che non sono sulla mappa, nella Casella Scomparsi o sul tracciato Risorse dell'Occupazione vengono piazzate di fronte al giocatore Resistenza a faccia in giù e costituiscono il Pool di Reclutamento. Queste unità sono disponibili per il posizionamento con l'azione Reclutamento.

Tracciato del Round 9

Indicate il round di gioco corrente su questo tracciato con il segnalino fornito.

Semi

In ogni zona c'è un'icona di seme assegnata accanto alla lettera e al numero che designa la zona. Costa 1 PA in più eseguire un'azione non di movimento in una zona se la zona e l'evento sono semi diversi.

Il seme è considerato corrispondente in tutti i distretti e zone e negli spazi Risorse Confiscate. Tutti gli altri semi contano come semi corrispondenti solo per le zone contrassegnate con lo stesso simbolo.

Nota Storica: i semi rappresentano la mancanza di operazioni coordinate tra vari gruppi della Resistenza e le sfide che l'occupazione che l'Occupazione affrontò nel trovare gruppi locali di Resistenza in varie località senza supporto della Milice (milizia) e degli informatori.

Consultate la **Legenda delle icone sulle carte Risoluzione** per la spiegazione

CARTE EVENTO

Nome dell'Evento e Fazione

Testo storico

Testo dell'Evento

Seme

Punti Azione




CARTE RISOLUZIONE




PEZZI DEL GIOCO

Nascosti e Scoperti

Le Cellule di Resistenza e i Maquis sono nascosti (a faccia in giù) o scoperti (a faccia in su), e mostrano un  per Cellule e Maquis o un  per gli Informatori. Cellule e Maquis entrano sempre in gioco dal loro lato Nascosto. Le unità possono eseguire azioni in entrambi gli stati, ma solo le unità scoperte sono vulnerabili all'Arresto.

Informatori



Una Cellula della Resistenza con un  sul suo lato scoperto. Quando sono scoperti, gli Informatori non possono essere usati per azioni della Resistenza o essere presi di mira dagli Eventi.

Unità della Resistenza



Tutti i Maquis, le Cellule nascoste e le Cellule con un  sul loro lato scoperto costituiscono unità della Resistenza e contano per il numero di unità richiesto per una vittoria della Resistenza.

Unità di Occupazione



Tutte le unità Milice (Milizia), Tedesche e Informatori (Cellule scoperte con un  sul loro lato scoperto). Le unità di Occupazione non vengono mai rimosse dalla mappa.

Segnalini di Allerta

Ogni zona può avere un solo segnalino di Allerta. I segnalini di Allerta devono essere rimossi immediatamente quando:

- un'unità di Occupazione entra nella zona per qualsiasi motivo.
- viene eseguita un'azione di Arresto nella zona (anche se non ha successo).
- non rimangono unità nella zona.



PIAZZAMENTO DEL GIOCO

1. Mescola le carte Evento e le carte Risoluzione e mettile da parte. Poi distribuisce due carte Evento a ogni giocatore. Possono esaminarle durante le fasi di preparazione che seguono.
2. Posiziona il segnalino Autorità sullo spazio INIZIO del Tracciato Autorità.
3. Posiziona il segnalino Risorse Confiscate nello spazio grigio Risorse Confiscate in P1.
4. Posiziona il segnalino Risorse Occupazione nello spazio  sul tracciato Risorse Occupazione.
5. Posiziona tre Cellule Resistenza non Informatori e tre Maquis negli spazi designati del tracciato Risorse dell'Occupazione.
6. Il giocatore della Resistenza posiziona il segnalino Operazioni della Resistenza in qualsiasi spazio del cerchio.
7. Posiziona un'unità tedesca in ciascuna delle seguenti zone: M1, M2, M3, M4, R4, P2. Posiziona un'unità tedesca in ogni regione tedesca. Posiziona due unità tedesche in P1.
8. Posiziona un'unità Milice (milizia) in ciascuna delle seguenti zone: M1, P1, P3, P4, R2 e R3.
9. Il giocatore della Resistenza gira le Cellule della Resistenza rimanenti a faccia in giù, le mescola e ne seleziona casualmente tre da posizionare in qualsiasi zona della mappa.
10. Il giocatore Resistenza posiziona l'unico Maquis rimasto in una qualsiasi zona blu  della mappa.



LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni round è composto dalle seguenti fasi.

1. Fase dell'Iniziativa
2. Fase di Azione
3. Fase Finale

Fase dell'Iniziativa

Ogni giocatore pesca carte dal Mazzo Eventi finché non ne ha due in mano. Ogni giocatore sceglie quindi una carta Evento dalla propria mano e la piazza coperta davanti a sé. I giocatori rivelano la propria carta simultaneamente.

Il giocatore con la carta con il valore AP più alto sceglie chi agisce per primo. In caso di parità, decide il giocatore della Resistenza. La persona scelta diventa il "giocatore che agisce".

Fase di Azione

Per prima cosa, viene risolto l'Evento sulla carta del giocatore che agisce. Se l'Evento ha una banda rossa, il Giocatore della Resistenza esegue l'effetto Evento. Se l'Evento ha una banda grigia, il Giocatore dell'Occupazione esegue l'effetto Evento. Una volta risolto l'Evento, il giocatore che agisce esegue un numero qualsiasi di azioni con i punti azione forniti dalla carta Evento finché tutti i punti non sono stati spesi o il giocatore passa.

Ogni volta che il giocatore della Resistenza sceglie di tentare lo stesso tipo di azione (ad esempio, Sabotaggio) più di una volta nella stessa zona usando la stessa carta, un'unità nascosta deve essere scoperta in quella stessa zona. **Se non ci sono unità nascoste in quella zona, la Resistenza non può ripetere l'azione lì.** Il giocatore dell'Occupazione può sempre tentare lo stesso tipo di azione più di una volta in una zona se ha i PA richiesti. L'altro giocatore diventa quindi il giocatore che agisce e ripete questi passaggi per la sua carta. Una volta fatto questo, passa alla Fase Finale.

Fase Finale

Esegui i seguenti passaggi in ordine:

1. Se il segnalino Risorse Confiscate si trova nello spazio  Risorse Confiscate, reimposta il segnalino sullo spazio grigio in P1.
2. La Resistenza gira tutti i Maquis scoperti nelle zone blu  sul loro lato nascosto.
3. La Resistenza può piazzare un Maquis dal Pool Reclutamento in qualsiasi zona blu .

Una volta completati questi passaggi, fai avanzare il segnalino Round, gira i segnalini Pearl Witherington e Il Macellaio di Lione sul loro lato frontale (se piazzati) e procedi al round successivo. Se è la fine del Round 9, controlla invece quale giocatore ha soddisfatto le sue condizioni di vittoria.

AZIONI DELLA RESISTENZA

Muovere Scoperto

Muovere una Cellula della Resistenza o Maquis scoperti in una zona adiacente. **1 PA.**

Muovere Nascosto

Muovere una Cellula della Resistenza o Maquis nascosti in una zona adiacente. **2 PA.**

Nascondere Resistenza

Gira una Cellula della Resistenza o un Maquis scoperto sul lato nascosto. **1 PA + 1 PA per unità di Occupazione nella zona dell'unità di Resistenza + penalità per seme non abbinato.**

Nota: eseguire l'azione Nascondere Resistenza quando il segnalino Operazioni della Resistenza si trova nello spazio "Nascondere Resistenza Ignora le Unità di Occupazione" sul cerchio comporta comunque la penalità aggiuntiva di 1 PA per seme non abbinato.

Imboscata

In una zona con un Maquis, pesca una carta Risoluzione per rimuovere un'unità tedesca o Milice. Se hai successo, posiziona il Milice in una zona adiacente o l'unità tedesca in una delle due regioni grigie , a seconda dei casi. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Reclutare

In una zona con un'unità Resistenza, pesca una carta Risoluzione per posizionare un'unità della Resistenza sul suo lato nascosto dal Pool Reclutamento. **Speciale:** La Resistenza può reclutare a Lione (R1) anche se un'unità della Resistenza non è presente. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Sabotaggio

In una zona con un'unità della Resistenza e senza un segnalino Allerta, pesca una carta Risoluzione per far avanzare il segnalino Operazioni della Resistenza sul cerchio. Se c'è più di un'unità Resistenza nella zona, il giocatore può pescare una seconda carta Risoluzione dopo aver visto la prima, ma deve accettare il risultato della seconda carta. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

ESEMPI DI AZIONI DELLA RESISTENZA



L'effetto dell'Evento è stato eseguito sulla carta Evento della Resistenza. Il giocatore della Resistenza ora esegue azioni usando i cinque PA. Innanzitutto, la Resistenza tenta il Sabotaggio nella zona P4 per 1 PA, perché corrisponde al seme della sua carta. La Resistenza pesca una carta Risoluzione. Il Sabotaggio fallisce, ma viene piazzato un segnalino Allerta.



Poi, la Resistenza tenta un'Imboscata nella zona R3 per 2 PA perché questa zona non corrisponde al seme della sua carta. La Resistenza pesca una carta Risoluzione e l'Imboscata riesce. La Resistenza sceglie di rimuovere l'unità tedesca da R3 e la piazza in una delle due regioni tedesche.



Con i 2 PA rimanenti della propria carta, la Resistenza esegue un'azione Muovere Nascosto. La Cellula nella zona M4 si sposta nella zona M3 per 2 PA (il costo dell'azione per il movimento non è influenzato da semi non abbinati).

AZIONI DELL'OCCUPAZIONE

Muovere Milice, Tedeschi o Informatori

Sposta una Milice, un'unità tedesca o un Informatore scoperto in una zona adiacente. Un'unità di Occupazione può muoversi in una zona con un segnalino di Allerta per 0 AP. Immediatamente dopo che la prima unità di Occupazione si è mossa in una zona con un segnalino di Allerta, rimuovi il segnalino di Allerta. **1 PA.**

Raccolta

Sposta il segnalino Risorse Confiscate sulla mappa di uno spazio verso la Germania. Se il segnalino entra nello spazio , sposta immediatamente il segnalino Risorse dell'Occupazione di uno spazio verso il basso sul tracciato Risorse dell'Occupazione e aggiungi l'unità della Resistenza che occupa quello spazio al Pool Reclutamento (se presente). La penalità per seme non abbinato si applica se l'icona del seme nello spazio Risorse Confiscate appena entrato (cerchio grigio) sulla mappa non corrisponde al seme della carta del giocatore attivo. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Nota storica: l'azione Raccolta rappresenta il lavoro forzato di prigionieri e lavoratori coscritti, nonché il sequestro di risorse e lo sfruttamento economico vitali per lo sforzo bellico tedesco. Molti di coloro che riuscirono a evitare la politica del lavoro forzato si rifugiarono in clandestinità per evitare la deportazione o la prigionia.

Scoprire

In una zona con un'unità di Occupazione, seleziona un'unità della Resistenza e pesca una carta Risoluzione. Se hai successo, gira l'unità della Resistenza nascosta selezionata sul lato scoperto. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Informatore

In una zona con un'unità di Occupazione, esamina il retro di una Cellula di Resistenza nascosta. Se l'unità è un Informatore, puoi scoprire l'Informatore e un'unità di Resistenza nella stessa zona. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Nota: il giocatore della Resistenza non può mescolare le proprie Cellule di Resistenza una volta che sono sulla mappa. L'unica volta in cui può toccare questi pezzi è quando vengono posizionati, scoperti o spostati.

Arresto

In una zona con un'unità di Occupazione, pesca una carta Risoluzione. Se ha successo, rimuovi l'unità scoperta selezionata dalla zona e posizionala nella Casella Scomparsi. Se presente, rimuovi qualsiasi segnalino Allerta nella zona (anche se l'azione Arresto non ha successo). Se nella zona sono presenti due o più unità tedesche, il giocatore può pescare una seconda carta Risoluzione dopo aver visto la prima, ma deve accettare il risultato della seconda carta. **1 PA per prendere di mira una Cellula o 2 PA per prendere di mira un Maquis + penalità per seme non abbinato.**

Rappresaglia

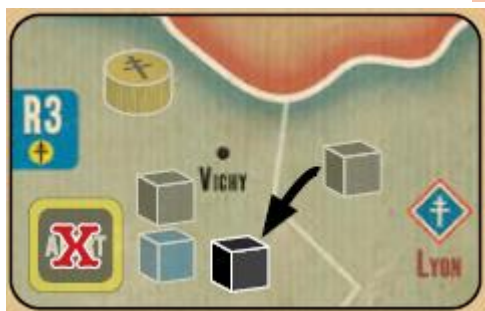
In una zona con un segnalino di Allerta e un'unità tedesca, capovolgi tutte le unità di Resistenza nascoste sul lato scoperto. **1 PA + penalità per tuta non abbinata.**

Nota storica: le rappresaglie rappresentano la politica tedesca di classificare qualsiasi francese arrestato come ostaggi che potrebbero essere giustiziati come rappresaglia per l'uccisione di soldati di occupazione tedeschi.

ESEMPI DI AZIONI DELL'OCCUPAZIONE



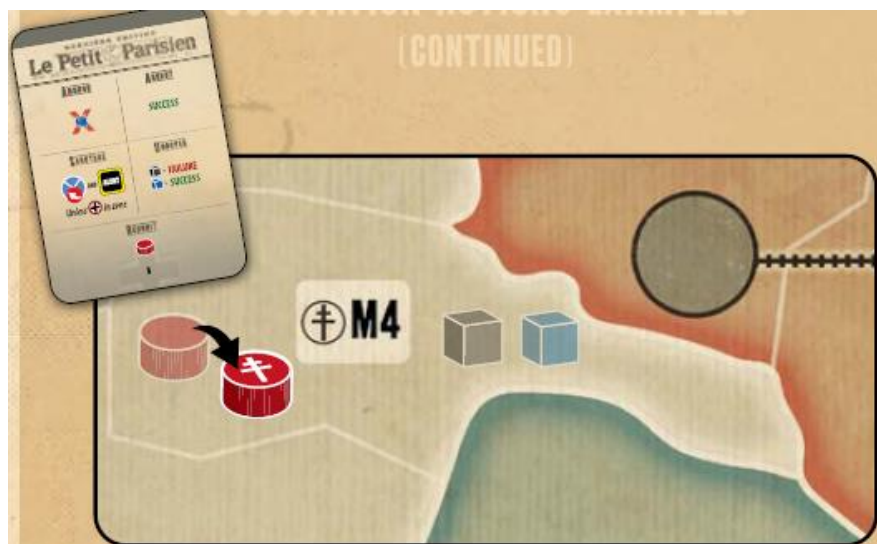
Dopo che l'effetto dell'Evento è stato eseguito sulla loro carta Evento, l'Occupazione eseguirà azioni usando i sei  AP. Per prima cosa, l'Occupazione esegue una Rappresaglia nella zona R3 per 1 AP perché il seme corrisponde a quello della loro carta Evento. Questo scopre i Maquis.



Poi, l'Occupazione sposta un'unità tedesca da R1 a R3. Normalmente ciò costerebbe 1 AP, ma il segnalino Allerta in R3 riduce questo costo a 0 AP. Una volta che l'unità tedesca entra nella zona, il segnalino Allerta viene rimosso.



Successivamente, l'Occupazione tenta di Arrestare i Maquis in R3 per 2 PA. L'Occupazione pesca una carta Risoluzione con risultato di fallimento ①. Tuttavia, l'Occupazione può pescare una seconda carta perché ci sono due unità tedesche nella zona. La seconda carta Risoluzione pescata è un successo ②. I Maquis vengono rimossi e piazzati nella Casella Scomparsi.



Dopo l'arresto, l'Occupazione tenta di Scoprire la Cella nella zona M4. Ciò costa 2 PA perché la zona non corrisponde al seme sulla sua carta Evento. L'Occupazione pesca una carta Risoluzione e scopre con successo la Cella.



Con solo 1 PA rimanente, l'Occupazione non ha abbastanza punti per tentare di Arrestare la Cellula in M4. Invece, l'Occupazione esegue l'azione Raccolta per spostare il segnalino Risorse Confiscate nello spazio . Poiché il corrisponde a qualsiasi seme, questo costa solo 1 PA. Quando il segnalino Risorse Confiscate entra nella regione tedesca, il segnalino Risorse Occupazione viene spostato verso il basso di uno spazio e il Maquis lì presente viene immediatamente aggiunto al Pool Reclutamento.

VITTORIA

Durante una partita di *Nell'Ombra*, la vittoria è determinata in uno dei seguenti modi (le Risorse dell'Occupazione Minime e le unità Resistenza richieste sono annotate sugli spazi del tracciato Autorità):

1. Il giocatore **dell'Occupazione vince immediatamente** se non ci sono unità Resistenza sulla mappa e l'Occupazione ha raggiunto le Risorse Occupazione minime per il livello Autorità corrente.
2. Il giocatore **dell'Occupazione vince immediatamente** se il segnalino Risorse dell'Occupazione è nello spazio sette e il giocatore Resistenza ha meno del numero richiesto di unità sulla mappa.
3. Durante la Fase Finale del round 9, se le Risorse Occupazione minime sono state raggiunte e la Resistenza ha meno del numero richiesto di unità sulla mappa, il **giocatore dell'Occupazione vince**. Altrimenti, vince il **giocatore della Resistenza**.

ESEMPIO DI VITTORIA

Nella Fase Finale del round 9, Autorità è nel terzo spazio, a indicare che le Risorse Minime dell'Occupazione sono 3 e le unità della Resistenza richieste sono 6. Le Risorse dell'Occupazione soddisfano il minimo, ma la Resistenza non soddisfa il numero richiesto di unità (ce ne sono solo cinque perché l'Informatore non è un'unità di Resistenza). Il risultato è una vittoria dell'Occupazione. Alcuni risultati sono condizionati dalla presenza di unità specifiche e altri risultati sono possibili, ma questa tabella ha lo scopo di dare ai giocatori un'idea generale della composizione del mazzo di risoluzione.



COMPOSIZIONE DEL MAZZO RISOLUZIONE

IMBOSCATA		SABOTAGGIO		RECLUTAMENTO		SCOPRIRE		ARRESTO	
	47%		64%	 o 	11%		18%		50%
	21%	 	64%		57%		50%		29%
QUALSIASI 2		7%	 	54%		7%			
			 	3%					

Alcuni risultati sono condizionati dalla presenza di unità specifiche, altri sono possibili, ma questa tabella ha lo scopo di dare ai giocatori un'idea generale della composizione del mazzo Risoluzione.

NOTE STORICHE ALLE CARTE

Agent Provocateur

All'inizio dell'occupazione sotto il regime di Vichy, l'opposizione vocale era rara. L'Abteilung 3 monitorava gli individui sospettati di diffondere propaganda e partecipare a riunioni illegali. Identificava i siti utilizzati per il "reclutamento gollista" nel tentativo di stimare quanto si estendessero tali reti e di infiltrarsi in tali gruppi. Prima del 1943, l'obiettivo principale degli agenti era catalogare la ricchezza per lo sfruttamento da parte del governo tedesco e saccheggiare materie prime, opere d'arte, benzina, cibo e altri beni il più possibile.

Andrò a raccontarlo ai tedeschi

"J'irai le dire à la Kommandantur" era il titolo di un articolo su un giornale francese clandestino scritto da Robert Desnos nel 1940. Desnos fece appello al pubblico francese affinché si astenesse dal fare tra loro delle informazioni ai tedeschi occupanti. Mentre il sentimento potrebbe non aver dissuasato molti aspiranti collaborazionisti, la frase "Andrò a raccontarlo ai tedeschi" rimase nell'immaginario pubblico.

Brigate Internazionali

Formate durante la guerra civile spagnola, i membri sopravvissuti delle Brigate Internazionali non smisero mai di combattere contro il fascismo. Fin dall'inizio della Resistenza in Francia, questi uomini e donne coraggiosi utilizzarono le loro esperienze sui campi di battaglia della Spagna per combattere l'occupazione nazista. Svolsero un ruolo importante nei movimenti di Resistenza in tutta Europa e ora sono considerati eroi da molti nel mondo moderno.

Carlingue

La Carlingue era un gruppo di ausiliari francesi utilizzato per operazioni di controinsurrezione contro i Maquis. Formatosi nel 1941, si dice che molti dei membri fossero stati reclutati dalla malavita. La Carlingue era diretta dall'ex poliziotto Pierre Bonny e da Henri Lafont. Nonostante la loro funzione primaria di polizia segreta francese e collaboratori, la loro attività criminale si concentrava sulla vendita e distribuzione di beni del mercato nero durante l'occupazione.

Cimade

L'evacuazione dei cittadini francesi dal confine tedesco alla Francia sud-occidentale diede il via al *Comité inter-mouvements auprès des évacués* (Cimade) per aiutare gli sfollati. Dopo l'occupazione, molti rifugiati furono internati nei campi francesi, dove Cimade poté risiedere e fornire assistenza. Mentre la deportazione degli ebrei accelerava nel 1942, i gruppi di Cimade si coordinarono con le parrocchie protestanti locali per nasconderli e farli uscire di nascosto dal paese. André e Magda Trocmé facevano parte di una rete di ministri che incoraggiavano le congregazioni a fornire rifugio. Secondo la ricercatrice Muriel Rosenberg, la circoscrizione di Le Chambon di Trocmés e le comunità dei villaggi circostanti fornirono rifugio e assistenza per la fuga a circa 2.000 rifugiati tra il 1940 e il 1945.

Documenti Falsi

Documenti falsi come documenti di identità, tagliandi, documenti di liberazione, esenzioni dal lavoro e certificati di veterano invalido erano essenziali per i viaggi e le attività di Resistenza. Furono creati laboratori per falsificare documenti utilizzando timbri rubati e replicati, scorte e dettagli ottenuti dagli uffici amministrativi comunali.

Uno dei più famosi falsari, Adolfo Kaminsky, sviluppò in un laboratorio improvvisato un processo per rimuovere le macchie di inchiostro filigranato dai documenti ufficiali utilizzando acido lattico e un metodo di fotoincisione per creare falsi dall'aspetto più autentico. Nel corso della guerra, le sue falsificazioni furono accreditate per aver salvato la vita a 14.000 persone.

Fuga

Un gruppo di ufficiali francesi imprigionati a Oflag XVII A coordinò una fuga audace, scavando un tunnel di 270 piedi sotto la prigione. Forse ancora più impressionante, i fuggitivi costruirono una cinepresa con parti di contrabbando e filmarono la vita all'interno del campo di prigionia e la loro fuga audace. Centoventisei prigionieri fuggirono in un periodo di due giorni e si fecero strada verso la libertà. La BBC ha trasmesso il loro documentario di 30 minuti, *Sous le Manteau*.

Il macellaio di Lione

Klaus Barbie era il capo dell'intelligence della Gestapo a Lione. Ordinò la tortura, la deportazione e l'omicidio di oltre 4.000 ebrei e combattenti della Resistenza durante la seconda guerra mondiale. Il suo soprannome, "Il macellaio di Lione", gli fu dato per il suo coinvolgimento personale nella tortura dei prigionieri, durante la quale spesso utilizzava fruste, cani, manganelli ed elettrocuzione. Poco dopo la guerra, il corpo di controspionaggio dell'esercito statunitense reclutò Barbie come risorsa per aiutare nelle attività anticomuniste. Quando il governo francese cercò l'estradizione di Barbie, il CIC lo aiutò a fuggire in Bolivia, dove gestì operazioni di commercio di armi e sostenne gruppi paramilitari di destra, esercitando la sua attività (vale a dire tortura e repressione dell'opposizione politica) al servizio di dittatori come René Barrientos Ortuño, Hugo Banzer e Luis Garcia Meza.

Jean Moulin

Moulin era un funzionario pubblico a Chartres quando i nazisti invasero la Francia. Invece di starsene in disparte, si lanciò subito in azione. Fu un attore chiave nell'unificazione del disorganizzato movimento di Resistenza e il fondatore del *Conseil*

national de la Résistance (CNR). Moulin fu tradito dagli informatori e arrestato dai nazisti nel 1943. Fu torturato da Klaus Barbie e morì in prigionia tedesca. Moulin è considerato un eroe nazionale e fu introdotto nel Panthéon nel 1964.

Joseph Darnand

Joseph Darnand fu un eroe decorato della prima guerra mondiale nell'esercito francese. Nel luglio del 1941 collaborò con Pétain e il regime di Vichy per formare il *Service d'Ordre Légionnaire* per supportare gli sforzi di controinsurrezione e aiutare a radunare gli ebrei. Nel gennaio del 1943, questo gruppo militare divenne la Milice. A Darnand fu conferito il grado di *Sturmabführer* delle *Waffen SS*. Nonostante ciò, la Milice non lavorò sempre bene a fianco dell'esercito tedesco. Nel 1944, la Milice impiegava oltre 35.000 collaboratori. Darnand fuggì in Germania dopo la liberazione della Francia per servire come parte del governo di Pétain in esilio a Sigmaringen fino alla sua cattura da parte degli Alleati. Fu riportato in Francia nel 1945 dove fu processato e giustiziato.

Josephine Baker

Josephine Baker, nata a St. Louis, era una donna singolare dai molti talenti. Utilizzò la sua celebrità come artista per amplificare il suo lavoro di attivista nella lotta per i diritti civili. Durante la seconda guerra mondiale, Baker lavorò come agente raccogliendo informazioni sull'occupazione nazista da condividere con il controspionaggio francese. Baker è stata introdotta nel Panthéon, la più alta onorificenza francese, nel 2021.

Notte e Nebbia

Il decreto *Nacht und Nebel* invertì la politica stabilita dalle autorità tedesche di presa di ostaggi, detenzione a lungo termine e sforzi di "rieducazione". Invece, in tutta l'Europa occupata dai tedeschi, alle autorità fu permesso di rapire individui ritenuti pericolosi per la sicurezza tedesca. Si stima che in Francia siano stati effettuati circa 5.000 rapimenti di questo tipo, dopodiché i prigionieri venivano regolarmente interrogati, spesso torturati e poi trasferiti nei campi di concentramento di Natzweiler-Struthof e Gross-Rosen.

Pearl Witherington

Agente dello *Special Operations Executive* britannico, Pearl Witherington guidò la rete SOE Wrestler nella Francia centrale. La sua rete fu responsabile di centinaia di operazioni di sabotaggio di successo contro l'occupazione nazista. Dopo la guerra, a Pearl furono negati gli onori perché era una donna. Tuttavia, persistette e alla fine ricevette le sue ali da paracadute 63 anni dopo, all'età di 92 anni.

Razionamento

Il sistema di razionamento durante l'occupazione forniva buoni che molti non erano in grado di riscuotere a causa della scarsità di cibo. Le requisizioni di cibo per le truppe e la popolazione civile in Germania mettevano a dura prova le scorte. La carenza di carburante, fertilizzanti e manodopera, combinata con la mancanza di partner commerciali e l'interferenza con i trasporti, contribuirono anche alla scarsità sia di cibo che di molti beni di prima necessità. Il mercato nero divenne quindi fondamentale per ogni famiglia. Sebbene le operazioni del mercato nero non fossero autorizzate dai nazisti, molti collaborazionisti riuscirono a sfruttare le loro posizioni per trarne profitto tramite racket di protezione e buoni falsi, e chiudendo un occhio sui negozi legittimi che vendevano beni a prezzi superiori a quelli ufficiali.

Réfractaires

I *réfractaires* erano persone che evitavano attivamente di essere mandate a svolgere lavori forzati nella Germania nazista. Si rifiutavano di rispettare gli ordini di leva obbligatoria e cercavano di eludere la coscrizione o di fuggire dai campi di lavoro nascondendosi in campagna. In alcuni casi, questi *réfractaires* sarebbero diventati membri dei vari movimenti di Resistenza in Francia.

Résistance-Fer

La "Resistenza di Ferro" era composta da ferrovieri della SNCF, la compagnia ferroviaria di proprietà statale francese. Sotto stretta sorveglianza, questi coraggiosi membri della Resistenza indebolirono il regime nazista attraverso il sabotaggio e monitorando i movimenti delle truppe. Le loro azioni giocarono un ruolo chiave nell'impedire le azioni di rifornimento naziste dopo il D-Day, che sarebbero state poi osannate nel film del 1946 di René Clément, *La Bataille du Rail*.

Service du Travail Obligatoire (STO)

La Germania nazista istituì quella che sarebbe diventata la STO per costringere i cittadini francesi ai lavori forzati per lo sforzo bellico tedesco da giugno 1942 a luglio 1944, al fine di far fronte alla perdita di lavoratori dovuta ai crescenti dispiegamenti sul fronte orientale. Come principio del programma di volontariato iniziale amministrato dal Primo Ministro di Vichy Pierre Laval, il governo nazista promise di rilasciare un prigioniero di guerra francese per ogni tre lavoratori francesi requisiti per lavorare nei campi sul suolo tedesco; questi lavoratori erano "soggetti a svolgere qualsiasi lavoro che il Governo ritenesse necessario". Si stima che 80.000 prigionieri di guerra furono scambiati per i 240.000 lavoratori inviati in Germania. Sotto le successive amministrazioni della STO sotto Fritz Sauckel, le quote di lavoro di ulteriori 250.000 lavoratori francesi dovevano essere soddisfatte tramite la coscrizione rendendo il servizio di lavoro obbligatorio per tutti i cittadini nati tra il 1920 e il 1922. In pratica, il servizio era obbligatorio per i giovani uomini ma raramente imposto alle donne per paura che avrebbe fomentato una più ampia opposizione. In generale, lo STO aveva contribuito in modo considerevole a irritare l'opinione pubblica francese e a radunare migliaia di potenziali coscritti per la Resistenza.

Simone Segouin

Segouin si unì ai *Franco-Tireurs et Partisans* (FTP), un gruppo militante comunista della Resistenza. La sua prima incursione nell'attività della Resistenza fu la consegna di messaggi; in seguito passò al sabotaggio delle operazioni ferroviarie e alla cattura di soldati tedeschi. Alla fine divenne un simbolo della Resistenza, "La ragazza partigiana di Chartres". Dopo la guerra, fu promossa tenente e insignita della Croix de Guerre per l'eroismo in combattimento.

Sorveglianza dei Cittadini

Oltre alla minaccia di essere scoperta dalle armi francesi della Gestapo e dell'Abwehr, la Resistenza fu messa in pericolo anche dai concittadini che collaboravano con l'occupazione. Lettere avvelenate e denunce informarono la Kommandantur di potenziali attività di Resistenza. Nel 1943, Henri-Georges Clouzot diresse il film *Le Corbeau* su una comunità francese in cui gli abitanti ricevono lettere anonime che accusano singoli cittadini di vari crimini, il che alla fine incita alcuni a compiere azioni violente. Il governo di Vichy proibì il film dai cinema a causa del suo commento sulla natura distruttiva delle informazioni sui propri vicini. Nella Francia del dopoguerra, molti esponenti della sinistra sostennero il mantenimento del divieto per *Le Corbeau* e lo stesso Clouzot fu bandito a vita dalla regia in Francia, sebbene questa ingiunzione fu poi commutata in due anni, terminando nel 1947.

Stampa Clandestina

Operando in estrema segretezza, questi giornali e pubblicazioni clandestine servirono a indebolire l'occupazione nazista e i loro collaboratori francesi. Giornali come *Combat*, *Front National* e *Le Franc-Tireur* divennero il cuore pulsante del movimento della Resistenza, diffondendo notizie, storie di eroismo e inviti all'azione. Nel gioco, il Mazza Risoluzione è pensato per modellare i documenti e gli opuscoli raccolti dai comandanti che raccolgono informazioni, documenti e opuscoli che sono ormai diventati sinonimo della Resistenza francese.

SULLA RACCOLTA E SFRUTTAMENTO

Nel marzo 1942, un rapporto dello Stato maggiore dell'Esercito francese stimò che ogni giorno i tedeschi passavano merci per un valore di oltre 100 milioni di franchi dalla zona franca alla zona occupata. Dal 1940 al 1944, gli occupanti spesero un totale di quasi 127 milioni di franchi per acquistare merci sul mercato nero. Questo mercato parallelo diede loro l'opportunità di acquistare materie prime in Francia senza dover passare attraverso i normali canali o preoccuparsi di una burocrazia macchinosa. I servizi segreti giocarono un ruolo importante in questo processo. Il legame tra il mercato nero e i servizi segreti era particolarmente evidente nel caso dell'Abwehr, il servizio di intelligence militare. Fin dall'inizio, l'Abwehr fu strettamente associato al più grande dipartimento centrale di approvvigionamento per i tedeschi, gli uffici Otto. Gli uffici Otto beneficiarono dell'esperienza dell'Abwehr nell'arte di camuffare le transazioni illegali. Per l'Abwehr, la partnership portò ingenti somme, facilitando così la sua indipendenza amministrativa.

NOTE STORIOGRAFICHE

La narrazione gollista ha alimentato l'idea sbagliata che la Resistenza francese fosse un movimento unitario dal 1940 al 1944. Il mito era che la Francia si fosse liberata attraverso una Resistenza ben coordinata, con solo un po' di aiuto dagli Alleati, il che differisce nettamente dalla realtà. Quella realtà è meglio descritta come "Resistenza in Francia" che Resistenza francese. Le sacche di Resistenza sono sorte come movimenti separati, a sostegno di diverse motivazioni politiche ma in opposizione alla stessa cosa: l'occupazione. I primi resistenti erano composti in gran parte da individui che rischiavano di perdere di più di fronte a una Francia occupata. Questa Resistenza era composta da coloro che Vichy, le autorità tedesche e la società francese evitavano come stranieri, ebrei e comunisti. "Resistenza" è stata definita da de Gaulle, tuttavia, come Resistenza militare, solo per essere intrapresa dalla Francia libera. Le implicazioni di questa definizione hanno avuto un impatto importante su come altri avrebbero definito il termine e su come sarebbe stato infine giudicato da molti. Anche nel corso della progettazione di questo gioco, siamo stati avvicinati da alcuni che hanno espresso l'opinione che la Resistenza non avesse realizzato molto in Francia: il D-Day era stata la liberazione della Francia. L'impatto della Resistenza in Francia era stato minimo da una prospettiva militare, avevano sostenuto.

Ma la Resistenza era più di un fenomeno unidimensionale. La volontà di un individuo di resistere all'occupazione tedesca assumeva molte forme. André e Magda Trocmé istituirono rifugi sicuri tra i membri della chiesa per nascondere le famiglie ebraiche. Adolfo Kominsky sviluppò tecniche sofisticate per falsificare documenti ufficiali che salvarono la vita di migliaia di persone. Molti altri prestarono servizio come operatori radio e corrieri, mentre altri ancora stamparono e distribuirono giornali clandestini, scortarono aviatori abbattuti e portarono a termine operazioni con grande rischio per se stessi. Uno degli obiettivi che avevamo nella progettazione de *Nell'Ombra* era quello di conciliare quegli atti di Resistenza con il modo in cui i giocatori possono concepire in modo restrittivo la "Resistenza effettiva" come Resistenza militare per riconoscere le storie personali di eroismo che leggiamo nella realizzazione di questo gioco. Questo obiettivo generale ha plasmato le azioni che abbiamo offerto ai giocatori come Resistenza e ha anche perfezionato la nostra visione del successo dei giocatori nel modello. Con semi contrastanti sulle carte evento e costi elastici per le azioni, abbiamo cercato di basare il modello su più cellule e gruppi di Resistenza che lavoravano per realizzare cose diverse, ma che hanno lentamente aumentato la loro capacità di azione coordinata. Ci siamo anche sforzati di dimostrare che una Resistenza di successo dovrebbe essere giudicata lungo un continuum di quanto gli occupanti tedeschi avrebbero potuto esercitare la loro Autorità. Azioni come tentativi di sabotaggio e imboscate avrebbero ampliato le richieste poste alle forze occupanti, mentre il reclutamento, l'occultamento dei membri della

Resistenza e i viaggi segreti avrebbero protetto e fatto crescere le reti fino a un punto di svolta in cui contenere la Resistenza si sarebbe rivelato insostenibile per l'occupazione. Certo, parte della nostra insistenza nel creare una visione più sfaccettata della Resistenza nel nostro progetto era che quando leggiamo del passato, espandiamo la nostra empatia quando allo stesso tempo guardiamo con circospezione al futuro. La paura di come potremmo rispondere se messi in una posizione impossibile simile a quella della Francia dal 1940 al 1944 è più di un pensiero passeggero. A volte ci convinciamo di non fare gesti e azioni ritenuti troppo piccoli per avere un significato o un impatto duraturo. Invece, dovremmo considerare l'accrescimento di piccoli atti in azioni più grandi. C'è poco conforto nello sfidare l'Autorità, ma ce n'è ancora meno nel lottare contro il rimorso e una coscienza inquieta.

NOTE DEI PROGETTISTI

Nell'Ombra è nato in un turbine. Abbiamo creato il gioco per la prima edizione del Consim Game Jam nell'ottobre 2020. Ci è stato chiesto di progettare un gioco originale utilizzando i componenti esistenti di uno dei giochi della serie COIN. E, come se non bastasse, avevamo solo 72 ore per farlo!

Facciamo un salto a maggio 2024 e siamo qui seduti, più vecchi di anni, un po' più saggi e pronti a condividere il nostro gioco con tutti voi. È incredibile pensare che tutto questo sia iniziato con una copia di *Falling Sky* e un mucchio di carte. Progettare un gioco è difficile, ma direi che svilupparlo è ancora più difficile! Lavorare per affinare e trasformare la tua arte in qualcosa che sia il più perfetto possibile è un processo faticoso. Complimenti a Jason Carr e al fantastico team GMT per averci accompagnato nei boschi oscuri dello sviluppo, così da poter uscire dall'altra parte. Non saremmo niente senza i nostri playtester. Tutti voi ci avete aiutato a raccontare questa storia e Dan e io vi saremo eternamente grati per il vostro aiuto. Vogliamo anche esprimere la nostra gratitudine e i nostri ringraziamenti a Chris Bennett. Uno dei tre moschettieri, Chris ha lavorato con noi durante la game jam ed è stato fondamentale per creare le fondamenta del gioco che si trova in questa scatola di fronte a voi. Grazie, Chris! Infine, dedichiamo questo gioco a tutti coloro che hanno perso la vita nella lotta per la libertà durante la Resistenza in Francia.

CREDITI

Ideazione del Gioco

Dan Bullock e Joe Schmidt

Sviluppo del gioco

Jason Carr

Revisione del Regolamento

Evan Yoak e Marco Poutré

Grafica e Illustrazioni

Terry Leeds

Test del Gioco

Dave Adams, Erin Becholt, Jim Burzelic, Andrew Carlson, Rachel Carpenter, Joe Dewhurst, Justine Dopke, Ottó Fogarasi, Scott Forbord, Marco Ghelardi, Joe Hill, Jeffrey Paul Jones, Jason MacDowell, Jean-Michel Rubio Nevado, Luc Olivier, Scott Pagliaroni, Todd Penland, Stephen Rangazas, Jean Clare Sarmiento, Karl Schmidt, Joe Schmidt Jr., Fred Serva, Dan Skogstad, Saverio Spagnolie, Dominick Turoski, Ibai Zabaleta.

Correttori di bozze

Scott Heenan, Michael Neubauer, Brent Pollock, David Spangler, David Wilkinson

Coordinamento della produzione

Kai Jensen

Direttore artistico

Justin Martinez

Produttori

Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Mark Simonitch e Rodger MacGowan

ICONE SULLE CARTE RISOLUZIONE

Di seguito è riportata una legenda che spiega l'iconografia per ciascuno dei risultati delle carte Risoluzione. Rimiscola il mazzo Risoluzione dopo che la carta contrassegnata con "Rimescolare" è stata messa negli scarti.

	Imboscata: Rimuovere una unità Milice o Tedesca
	Imboscata: Rimuovere una unità Tedesca
	Imboscata: Rimuovere una unità Milice
	Imboscata: Rimuovere due qualsiasi unità
	Sabotaggio: Avanzare le Operazioni della Resistenza
	Sabotaggio: Avanzare le Operazioni della Resistenza due volte
	Sabotaggio: Se vi è un Maquis nella zona, Avanzare le Operazioni della Resistenza
	Sabotaggio: Se vi è una Cellula nella zona, Avanzare le Operazioni della Resistenza e ponete un segnalino Allerta.
	Porre un segnalino di Allerta nella zona
A meno che non vi sia un nella zona	Onorate il risultato se non vi è un Informatore nella zona
SCOPRIRE	Scoprite una Cellula della Resistenza nella zona se in grado
SCOPRIRE	Scoprite una Cellula dei Maquis nella zona se in grado
	Reclutare: Ponete una Cellula della Resistenza nella zona
	Reclutare: Ponete un Maquis o una Cellula della Resistenza nella zona
	Reclutare: Se è in gioco l'evento <i>Il Macellaio di Lione</i> , ponete una Cellula della Resistenza nella zona
	Reclutare: Se è in gioco l'evento <i>Il Macellaio di Lione</i> , ponete un Maquis o una Cellula della Resistenza nella zona
	Se vi è un Informatore nella zona, ponete un segnalino Allerta nella zona
	Se vi è un Informatore nella zona, l'Azione fallisce
	Se vi è un Informatore nella zona, l'Azione ha successo
	Arresto/Scoprire: Se vi è un Informatore nella zona, l'Azione ha successo
	Arresto/Scoprire: Se vi è un'unità tedesca nella zona, l'Azione ha successo
	Arresto/Scoprire: Se vi è una Milice nella zona, l'Azione ha successo

Nota: le unità tedesche hanno maggiori probabilità di successo quando eseguono **azioni di Arresto**. Quando sia unità Milice che tedesche sono presenti per un Arresto, i giocatori dovrebbero consultare l'esito dell'unità tedesca. Al contrario, le unità Milice hanno maggiori probabilità di successo quando eseguono **azioni di Scoperta**. Quando sia unità Milice che tedesche sono presenti per un'azione di Scoperta, i giocatori dovrebbero consultare l'esito dell'unità Milice.

LE CARTE RISOLUZIONE

Le carte risoluzione sono di facile lettura avendo icone o la scritta:

FAILURE = FALLIMENTO

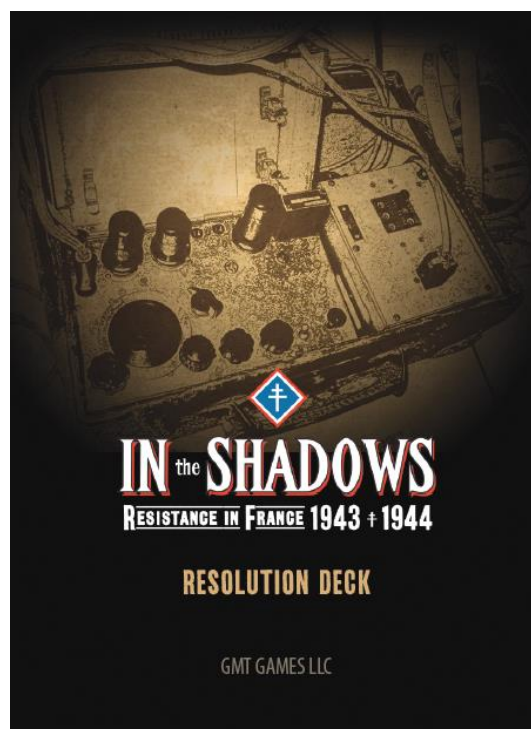
SUCCESS = SUCCESSO



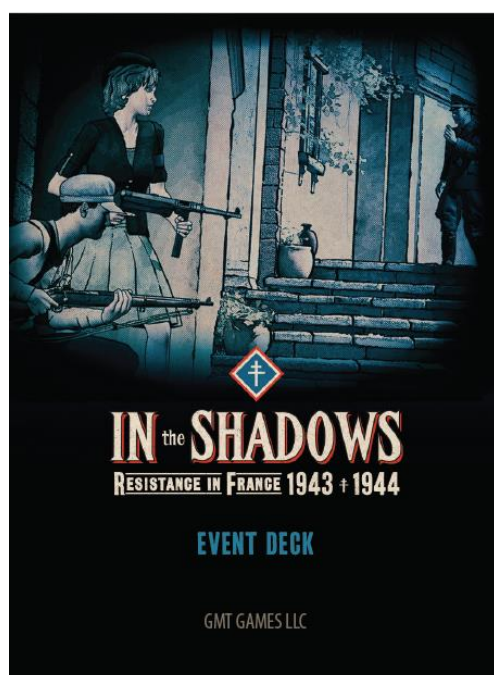
Nel caso in cui la parte alta contenga questa scritta, si deve RIMESCOLARE il mazzo

Le azioni sono indicate nella carta di esempio e sono riportate sempre nella stessa posizione.

Consultate anche la *Legenda* a pagina 16 per il dettaglio dei risultati.



LE CARTE EVENTO





IL MACELLAIO DI LIONE

Come capo della Gestapo Klaus Barbie inviò 7.500 ebrei e partigiani francesi nei campi di concentramento ed ordinò l'esecuzione di oltre 14.000 altri.

Porre il segnalino per questo Evento in **R1**. Una volta per round, l'Occupazione può girare il segnalino per esaminare la carta tenuta dalla Resistenza o ignorare una carta **Risoluzione** pescata durante una azione **Scoprire** in qualsiasi zona e pescare una seconda carta.






JOSEPH DARNAND

Fondò il Service d'Ordre Légionnaire per combattere i rivoluzionari comunisti ma trasformò l'organizzazione per formare la Milice e dare la caccia alla Resistenza francese quale membro delle Waffen SS.

Le azioni **Arresto** nelle zone prive di unità tedesche possono pescare una seconda carta **Risoluzione** per il resto del round.





AGENT PROVOCATEUR

Sino al termine del round successivo, l'Occupazione può muovere gratuitamente un'unità tedesca in risposta ad una azione **Muovere Scoperto**, e le azioni **Muovere Nascosto** costano 1 AP aggiuntivo.





ANDRO' A DIRLO AI TEDESCHI

In una zona con un'unità tedesca adiacente o presente, rimuovere una Cella nascosta e portarla nella Casella **Scomparsi**.






CARLINGUE

Ausiliari francesi che lavoravano per la Gestapo per effettuare operazioni di controinsorgenza contro i Maquis. Erano in gran parte reclutati dal sottobosco del mondo criminale.

L'Occupazione può pescare 2 carte dal mazzo Evento. Scegliete 1 carta e tenete e restituite l'altra al mazzo Eventi e mescolate.



4



RAZIONAMENTO

“La vita è dura. Tutti dimagriscono. Un chilo di burro costa mille franchi. Un chilo di piselli 45 franchi. Un chilo di patate 40 franchi. Eppure non si trovano.” – Jean Guéhenno

Sino al termine del round successivo, avanzate le Risorse dell'Occupazione di 2 spazi quando il segnalino **Risorse Confiscate** entra nello spazio finale.



5



NOTTE E NEBBIA

Al termine di questo round, incrementate l'Autorità di 1 spazio se vi è un Maquis nella casella **Scomparsi**.



7



SORVEGLIANZA DEI CITTADINI

L'Occupazione può effettuare sino a 2 **azioni Informatore gratuite** in zone senza unità tedesche (ogni zona deve ancora avere un'altra unità di Occupazione).



7



DOCUMENTI FALSI

Sino al termine del round successivo, ignorate i risultati di Scoperta quando effettuate le azioni **Sabotaggio** e **Reclutamento**.



JOSEPHINE BAKER

A Baker fu data la Medaglia della Resistenza dal Comitato Francese per la Liberazione Nazionale per il suo importante lavoro di spionaggio contro l'occupazione.

La Resistenza può pescare 2 carte dal mazzo eventi. Scegliete 1 carta da tenere, e riponete l'altro nel mazzo Eventi e mescolate.



STAMPA CLANDESTINA

I giornali clandestini distribuiti durante l'occupazione tedesca, come **Libération** e **Combat** aggirarono la censura tedesca e di Vichy e crearono le fondamenta per la trasformazione della Francia dopo la liberazione.

La Resistenza può effettuare 2 azioni gratuite **Reclutamento** in zone con o adiacenti a Cellule come se fosse presente un'unità della Resistenza.



SIMONE SEGUIN

Con i **Francs-Tireur et Partisans**, Seguin servì da corriere, spiò bersagli di sabotaggio e fece imboscate a distaccamenti nemici.

La Resistenza può muovere 1 Maquis nascosto in una zona adiacente. Effettuate una azione gratuita di Imboscata. Pescate 2 carte **Risoluzione** e tenere il risultato che scegliete.





PEARL WITHERINGTON

Quale agente del **SOE**, Witherington si paracadutò in Francia e divenne l'unica donna a comandare una rete di Maquis specializzati in azioni di sabotaggio e ricognizione.

Ponete il segnalino per questo Evento in qualsiasi zona  o . Una volta per round, la Resistenza può girare il segnalino per ignorare una carta Risoluzione pescata per la loro azione in questa zona e pescare una seconda carta.






CIMADE

I **Comité inter-mouvements auprès des évacués (Cimade)** formavano una rete segreta con le parrocchie protestanti per nascondere gli ebrei e farli emigrare in Spagna e Svizzera.

In 2 zone adiacenti, la Resistenza può girare unità della Resistenza scoperte sul lato nascosto.





JEAN MOULIN

Primo presidente del **Conseil national de la Résistance (CNR)**, Moulin unificò vari gruppi della resistenza per aiutare a coordinare i loro sforzi.

Per il resto del round, le azioni Sabotaggio in zone  non pongono segnalini Allerta, indipendentemente dal risultato.





FUGA

Sino al termine del round, le azioni Reclutamento possono aggiungere unità dalla casella **Scomparsi** o dal pool **Reclutamento**.






BRIGATE INTERNAZIONALI

Le **Brigate Internazionali** erano unità militari che combatterono contro Franco durante la Guerra Civile Spagnola e che in seguito combatterono contro l'occupazione in Francia.

La Resistenza può muovere ogni Maquis in una zona adiacente.




RÉFRACTAIRES

Molti francesi che evitarono attivamente di essere reclutati per i lavori forzati in Germania furono attirati dalla Resistenza per nascondersi e combattere.

Se disponibile, prendete 1 Cellula o Maquis da qualsiasi spazio sul tracciato Risorse dell'Occupazione e ponetelo in qualsiasi zona.




RÉSISTANCE-FER

I lavoratori delle ferrovie francesi del SNCF (Compagnia Ferroviaria Nazionale Francese) furono la chiave per i sabotaggi delle infrastrutture durante le operazioni di resistenza.

Sino al termine del round successivo, la Resistenza può effettuare un **Movimento Nascosto** gratuito ogni volta che una unità della Milice o tedesca entra in una zona  o .



OPERAZIONI DELLA RESISTENZA



+

1

2

3

4

5

6

7

RISORSE DELL'OCCUPAZIONE

TRACCIATO DELL'AUTORITA'	
INIZIO	
7 	Risorse dell'Occupazione Minime 1
Formazione del CNR La Resistenza può usare o in qualsiasi zona	
6 	Risorse dell'Occupazione Minime 3
5 	Risorse dell'Occupazione Minime 4
4 	Risorse dell'Occupazione Minime 5
3 	Risorse dell'Occupazione Minime 6