

Up Front Regole Opzionali

Versione 1.1

Sommario

1.0 Mezzi mazzi	18.0 Armi del nemico	35.0 Resistenza di Squadra e Condizioni di Vittoria variabili
2.0 Uso della carta Pillbox	19.0 Fumo	36.0 Eroismo ed Indurimento in Battaglia
3.0 Esaurimento munizioni	20.0 Nebbia Visibilità	37.0 Cavalleria
4.0 Sabbie Mobili	21.0 Pistola e Pugnale	38.0 Reticolati
5.0 Sidecar	22.0 Fuoco Amico	39.0 Esplosivi
6.0 Veicolo da traino	23.0 Fuoco d'Area	40.0 Fanatismo
7.0 Altri Partigiani (Scenario I)	24.0 Alianti	41.0 Campi Minati e Sminatori
8.0 Mitragliatrice Pesante (HMG)	25.0 Appoggio Aereo	42.0 Opzioni di Piazzamento
9.0 Carte Inutili e differente composizione del mazzo	26.0 Unità Occultate e Protette	43.0 Campo di Battaglia predesignato
10.0 Protezione da parte di AFV	27.0 Trincee e Postazioni	44.0 Rimozione Filo Spinato
11.0 Cecchino	28.0 Ondata Umana	45.0 Slancio
12.0 Recupero autonomo	29.0 Perdita Trinceramento	46.0 Lanciagranate
13.0 Terreni iniziali	30.0 Frequenza di Fuoco	47.0 Attaccante/Difensore
14.0 Fiume e Palude	31.0 Colpo Critico	48.0 Paramedici e Feriti
15.0 Posizione in "cresta"	32.0 Leaders	49.0 Corpo a Corpo
16.0 Eventi casuali	33.0 Bocage	50.0 Equipaggio di AFV
17.0 Esploratore	34.0 Guado	51.0 Relitto di AFV
		52.0 Frequenza di Fuoco
		53.0 Terreni stabili

Queste regole non fanno parte del regolamento ufficiale ma sono state raccolte da idee di vari giocatori e qui solo riportate a scopo di diffusione. La AH/MMP é attualmente titolare di ogni diritto commerciale sul gioco UP FRONT.

1.0 Mezzi mazzi

L'uso di regole Opzionali può creare lo sbilanciamento di uno Scenario a favore del giocatore che ha convenienza al consumo delle carte (di solito il Difensore). Per controbilanciare questa situazione è possibile aggiungere un "mezzo mazzo" finale al gioco. Questo mezzo mazzo si ottiene rimescolando gli scarti al termine del numero di mazzi indicati per lo Scenario. Il Difensore (o il giocatore in vantaggio in quel momento, o uno dei due giocatori se non c'è vantaggio) divide in due il mazzo rimescolato, come vuole, ma senza contare le carte o confrontare tra loro gli spessori delle due parti del mazzo. Con le stesse condizioni ora l'avversario ora sceglie quale delle due metà sarà quella usata per concludere la partita.

2.0 Uso della carta Casamatta (Pillbox)

Normalmente la carta Casamatta (Pillbox) è una carta Inutile e viene usata solo in alcuni Scenari, dato che si ritiene che indichi una posizione preparata. La Casamatta però può anche rappresentare un Edificio particolarmente protettivo (-4 al Fuoco) posto nella terra di nessuno e quindi conquistabile e riconquistabile. In tal caso la Casamatta viene considerata una carta Edificio, con tutte le caratteristiche di questo (comprese quelle per le Condizioni di Vittoria).

Si può eventualmente prestabilire che la Casamatta sia in effetti una Postazione Fortificata, in tal caso si possono applicare anche le seguenti regole:

- in essa non vi possono stare più di 3 carte Personalità non AFV né IG;
- in essa non si possono usare Mortaio, Panzerfaust, Panzerschreck e Bazooka;
- ogni arma che usi il To Hit per sparare contro la Postazione ed ottenga un 5 nero estrae nuovamente per il To Hit e se colpisce ignora il TEM quando applica l'effetto, se ottiene un 6 nero estrae nuovamente per il To Hit e se colpisce, quando applica l'effetto, inverte il TEM in un +4.

Se è usata come un Terreno normale la Casamatta consente di giocare su di essa Fido Spinato e Fumo, può essere infiltrata e consente di attaccare in CC, e può essere piazzata all'inizio del gioco nella apposita fase di Piazzamento Terreno (oltre a poter essere scartata sull'avversario).

3.0 Esaurimento munizioni

In combattimento quando un'arma non funziona definitivamente (eliminata) il guasto è imputabile di solito all'esaurimento delle munizioni con cui sparare. Un arma eliminata può allora essere recuperata automaticamente se un uomo non inchiodato dello stesso Gruppo dell'uomo che ha l'arma malfunzionante aumenta di 1 la Frequenza di Eliminazione (i numeri che comportano l'eliminazione di un'arma da riparare) della propria arma come sola azione del Gruppo in quel turno, purchè si tratti dello stesso tipo di arma (e quindi di identiche munizioni).

Inoltre, se le unità sono a corto di munizioni sin dall'inizio della partita (previsto dallo Scenario) la cosa si rifletterà su una maggiore difficoltà a recuperare un'arma guasta. Di conseguenza la Frequenza di Eliminazione è aumentata di 1 o 2, a seconda dello Scenario, da subito.

Infine, se la scarsità di munizioni riguarda l'Artiglieria fuori mappa (OBA), il peggioramento della probabilità di essere efficace riguarderà la procedura di Richiesta della Missione di Fuoco (es. un peggioramento di 1 significa che la Missione si ottiene con un RN nero da 1 a 6).

4.0 Sabbie Mobili

Un Gruppo che entri in una Palude nella Jungla o nel Deserto (Soft Sands) rischia che il Terreno sia mortale per gli uomini. Si estrae immediatamente un RN non appena un Gruppo entra (ed ogni volta che gioca una carta Movimento) in Palude; se è rosso si effettua, con la stessa carta, un RPN per vedere quale degli uomini è finito nelle Sabbie Mobili e rischia di sprofondare. L'uomo deve immediatamente essere estratto o è KIA: per estrarlo il Gruppo deve compiere un'azione (in risposta allo scarto avversario della Palude) estraendo un RN che sia pari ad un RN nero > 2: ogni uomo non ferito non inchiodato (che non sia quello che sta affondando) aumenta di 1 la Frequenza dell'RN, e di 1 l'aumenta anche ogni carta Movimento in gioco sulla Palude.

(es. un Gruppo di 3 uomini finisce nelle Sabbie Mobili, l'uomo cadutovi viene salvato con un RN nero > 2 - 2 = 0; il Gruppo quindi gioca due carte Movimento per uscirne; estrae un RN quando gioca la carta Movimento, ed alla seconda estrae un RN rosso e quindi trova le Sabbie Mobili: chi cade in esse si salva con un RN nero > 2 - 4 = -2 quindi con tutti gli RN neri e con lo 0-1 rosso).

5.0 Motociclette e Sidecar

Alcune Nazionalità (in particolare la Germania) avevano sezioni di Fanteria Motorizzata molto veloci e dotate di Motociclette e Sidecar. Si può introdurre questo tipo di elementi nel gioco utilizzando segnalini e Carte Personalità apposite.

Ad un uomo può essere assegnata una Motocicletta applicando ad esso un segnalino "Motocicletta". Un uomo ferito o dotato di un'arma Secondaria, una MG o una LATW non può guidare una Motocicletta. Una o più Motociclette devono formare un Gruppo a sé stante, non possono mescolarsi con altre Carte Personalità. Un Gruppo contenente Motociclette può giocare anche carte Movimento non appartenenti alla propria Nazionalità e facenti parte di carte Divide, ed usare carte per Inutili come se fossero carte Movimento. Un Gruppo in Motocicletta si considera trovarsi esclusivamente sull'ultima carta Terreno o Movimento giocata: quindi anche se ci sono più carte Movimento si applicano i modificatori solo dell'ultima, e basta una sola carta Movimento giocata su un Terreno perché la Motocicletta sia considerata fuori del Terreno (e quindi non ne riceva i Modificatori). Naturalmente per uscire dal Fiume serve sempre una carta Guado o un

Movimento + RN nero, mentre per uscire da Palude basta una carta Movimento qualsiasi. La Motocicletta può Impantanarsi nei Terreni in cui ciò può avvenire (ha Bog 3/w6) e subisce gli stessi effetti del Campo Minato delle unità appiedate. Una Motocicletta non Malfunziona mai. Il fuoco da una Motocicletta è dimezzato, e se in Movimento è ulteriormente dimezzato. Una Motocicletta può essere abbandonata e ripresa in qualsiasi momento, ma ciò vale come unica azione del Gruppo per il turno (e per riprendere serve un tentativo riuscito di Acquisire); tuttavia se in un Gruppo ci sono più Motociclette l'azione di abbandono/raccolta considera simultanea per tutte. Un uomo in Motocicletta non può Infiltrare ma può essere Infiltrato, ed è considerato Disarmato nel corpo a corpo.

Il Sidecar è invece una vera e propria Carta Personalità con le seguenti caratteristiche: MG con FP 2/3/4/5/6/6, Bog 4/w6, Ovr: 0; dal lato opposto è PINNED: Requires RALLY 2. Morale e Panico sono caratteristici della Nazionalità (es. Germania Morale = 5 Panico = 5). In pratica il Sidecar è considerato una Carta a Personalità Multipla (con 2 uomini) e segue le regole di questo tipo di carta (vedi Cannoni di Fanteria) Come per le Motociclette deve formare un Gruppo a sé stante (o con altri Sidecars) e non può cumularsi con Motociclette (e viceversa). Il Sidecar non può essere abbandonato, i due uomini che sono a bordo sono considerati indissolubilmente legati ad esso. Il Sidecar non può raccogliere né portare armi secondarie, e se colpito da fuoco di armi che usano il tiro per colpire subisce sempre l'effetto non in casella (esplosivo). Un Gruppo contenente Sidecars può giocare anche carte Movimento non appartenenti alla propria Nazionalità e facenti parte di carte Divide, ed usare carte Inutili come se fossero carte Movimento. Un Gruppo in Sidecars si considera trovarsi esclusivamente sull'ultima carta Terreno o Movimento giocata: quindi anche se ci sono più carte Movimento si applicano i modificatori solo dell'ultima, e basta una sola carta Movimento giocata su un Terreno perché il Sidecar sia considerato fuori del Terreno (e quindi non ne riceva i Modificatori). Naturalmente per uscire dal Fiume serve sempre una carta Guado o un Movimento + RN nero, mentre per uscire da Palude basta una carta Movimento qualsiasi. Il Sidecar può Impantanarsi nei Terreni in cui ciò può avvenire (ha Bog 4/w6) e subisce gli stessi effetti del Campo Minato delle unità appiedate. Il fuoco dalla MG del Sidecar si effettua normalmente (dimezza solo se in Movimento), e se questa Malfunziona non può essere effettuato Investimento. Un Sidecar non può Infiltrare ma può essere Infiltrato, ed è considerato Disarmato nel corpo a corpo e costituito da 2 uomini (per cui per eliminarlo bisogna vincere due CC). Un Sidecar che venga ferito riceve invece un Comandante Ucciso, e spara con la penalità indicata da questo segnalino.

6.0 Veicolo da traino

I Cannoni di Fanteria vengono generalmente mossi con una certa difficoltà (due carte Movimento se non in Terreno Aperto). Nel gioco si evita di specificare il modo con cui vengono mossi questi cannoni, che date le loro piccole dimensioni (es. non sono previsti cannoni da 88) potrebbero anche essere spinti a mano o trainati da piccoli veicoli. Per simulare meglio questo aspetto del gioco ad ogni cannone viene assegnato un piccolo veicolo da traino (Jeep, Semicingolato ecc.) privo di armamenti, Aperto in alto ma carico di munizioni. Tale veicolo ha le sue caratteristiche di corazzatura, impantanamento ecc. ed è in genere disarmato, si considera una Carta a Personalità Multipla, ed in sua assenza (Inchiodato/Eliminato ecc.) il Cannone non solo non può essere spostato ma subisce anche l'effetto di un Esaurimento Munizioni (vedi sopra 3.0). Il costo del veicolo è compreso nel costo del Cannone, ed il fatto di avere una Carta Personalità in più compensa la maggior probabilità di eliminazione: infatti se il Cannone viene eliminato se ne va anche il veicolo (con sua Rotta automatica, ma guadagno di 1 solo Punto Vittoria).

Il Cannone, per muoversi, deve essere agganciato al Veicolo, mentre per sparare deve essere sganciato. Queste operazioni si effettuano in un Terreno (non in Movimento) come azione di Gruppo di ridisposizione delle carte Personalità: il Cannone posto in posizione 1 può sparare (sganciato), posto in posizione 2 (dietro il Veicolo) è trainato.

Come compenso alla maggior difficoltà di gestione del movimento il Cannone può essere sempre spostato con una sola carta Movimento, anche in Terreno non Aperto, salvo che in Palude o Fiume (che possono essere giocati su di un Cannone) che richiedono sempre due carte Movimento.

Qui sotto ci sono alcuni possibili esempi di Veicolo da traino.

Germania: Kettenkrad (per cannoni sino a 50 mm) Bog 5/7, Armor -2/-1 (-3/-2), -2 to Hit agli attacchi di Cannone, Morale 5, Panico 5.

USA: Jeep (per cannoni sino a 50 mm) Bog 3/5, Armor -2/-1 (-3/-7), -1 to Hit agli attacchi di Cannone, Morale 4, Panico 5.

7.0 Altri Partigiani (Scenario I)

Nel gioco base lo Scenario I prevede lo scontro tra unità di Fanteria Tedesca (in realtà le Ersatztruppe erano di Seconda Linea) contro Partigiani Russi ed eventualmente Francesi (Maquis). Tale Scenario può essere giocato rievocando altri scontri storici ben noti, come quelli tra dispersi Giapponesi (nelle isole aggirate dal "salto della rana" nel Pacifico) e Marines USA, o con i Giapponesi a caccia dei partigiani Inglesi (a Burma) o Americani (nelle Filippine) rimasti dopo l'invasione a combattere come Guerriglieri sulle montagne o nella Jungla, o infine con i Partigiani Italiani del 1943-45. Tuttavia, per completezza storica e giusto riconoscimento vanno aggiunti altri combattenti Partigiani, generalmente ignorati ma altrettanto importanti, di quel periodo.

7.1 Ex colonia: mentre i Giapponesi venivano lentamente ricacciati dal Pacifico, molti paesi che erano colonie prima della guerra si organizzarono in eserciti partigiani che combattevano in appoggio agli Alleati. Una volta sconfitto il Giappone, però, queste Nazioni si trovarono di fronte a tentativi di restaurazione coloniale che poterono combattere e spesso vincere grazie all'organizzazione militare di cui si erano dotati. Così la lotta degli Hukbalahap nelle Filippine contro gli USA consentì nel 1945 di portare all'indipendenza del paese, ma per molti fu una cosa più lenta. Gli Inglesi non mollarono l'osso dell'India e della Birmania (dove l'Anti Fascist People Freedom League combatté sino all'indipendenza). Gli Olandesi si macchiarono di atrocità per conservare l'Indonesia,

e solo nel 1948, dopo anni di Resistenza, si ritirarono. Al Vietnam andò anche peggio: la lotta dei Viet-mihn proseguì sino al 1954 contro i Francesi, che passarono la palla agli USA, lasciando una situazione che sfociò in vera e propria guerra sino al 1975, con la sconfitta americana. Così è possibile ricreare questi scontri Partigiani del primo dopoguerra con i seguenti Ordini di Battaglia: a) USA contro Partigiani (Filippine); UK contro Partigiani (India/Birmania); Olanda contro Partigiani (Indonesia); Francia contro Partigiani (Vietnam). Come carte personalità per i partigiani si possono usare i Giapponesi con modifiche adeguate, mentre per le Potenze Coloniali usare le Squadre indicate Scenario A (Squadra – tipo o quelle dello Scenario P.

7.2 Etiopia: un discorso a parte merita l'Etiopia, colonia italiana sino alla liberazione da parte degli Inglesi nel 1941. Già prima della guerra la "pacificazione" non era mai stata completamente ottenuta, con l'entrata in guerra dell'Italia nel giugno 1940 la Resistenza Abissina si moltiplicò sotto forma di agguati alle linee di rifornimento, ai reparti isolati ecc. E pochissimi Abissini avevano armi da fuoco, più spesso le uniche armi in loro possesso erano lance e scudi, ed un fanatismo colossale. Così ciascun Guerriero Etiopico ha Morale = 6 e Panico = 7, cioè muore ma raramente fugge! La sua arma è una lancia, con le seguenti caratteristiche: RR4 = 1 Fp, RR5 = 3 Fp, in CC = +6 (!), comunque +2 contro Italiani (anche se disarmato). La lancia Malfunziona (cioè il Guerriero esaurisce le lance che ha) con X = 2-6 rosso. I Guerrieri hanno un solo SL, e la Squadra è composta da 30 elementi (!). La Squadra Italiana che li affronta è quella dello Scenario A (o comunque con quel valore in Punti Costruzione DYO) o quella dello Scenario E.

8.0 Mitragliatrici (MG)

Un Gruppo con una Mitragliatrice Media (MMG) può essere formato al massimo da due unità (MG e Assistente). La Mitragliatrice Media non spara in movimento (Eccezione: la MMG Tedesca spara come una LMG) e se si vuole muoverla deve essere Assistita, quindi prima va smontata come azione di Gruppo (riceve un segnalino "MG Smontata"), spostata (carta Movimento e poi Terreno) ed infine rimontata sempre come Azione di Gruppo, con

rimozione del segnalino "MG Smontata". L'atto di rimontare comprende automaticamente l'assegnazione di Assistente. Una MG Media abbandonata non viene rimossa ma resta sul Terreno ed al Raggio in cui si trova, può essere recuperata tramite Trasferimenti Individuali o di Gruppo (sempre al massimo 2 uomini), e può raggiunta e distrutta dal nemico che arriva a RR5 rispetto alla posizione della MG, come Azione di Gruppo.

La Mitragliatrice Pesante (HMG) è un arma molto potente che non è stata introdotta nel gioco base perché può squilibrare una partita sin dall'inizio. Le seguenti regole consentono di utilizzarla in modo da compensare l'acquisto in DYO con penalità (oltre che con l'elevato costo).

- è un Multimen Crew da 2 elementi, quindi richiede un Rally 2 per recuperare (con possibili recuperi parziali), combatte in CC con un uomo in più e può avere un Commander Killed (al secondo viene eliminata);
- deve formare un Gruppo da sola e non può avere Armi Secondarie; se il Gruppo è eliminato resta comunque l'arma ed il Terreno e l'HMG può essere recuperata ed usata trasferendo almeno tre uomini, che una volta acquisita l'arma vengono sostituiti dalla carta Personalità HMG; possono raccogliercela anche due soli uomini ma in tal caso l'unità avrà un segnalino Commander Killed finché non entrerà "nella carta" un terzo uomo. Ogni recupero (compreso l'ingresso di un terzo uomo) dovrà essere effettuato come azione di Gruppo e non può essere effettuato da uomini Inchiodati né se l'HMG è Inchiodata.
- i suoi valori di Rottura e Recupero dipendono dal tipo (segnalini diversi per Nazionalità);
- non può sparare né essere piazzata in Fiume o Palude, non può trincerarsi, non può essere mai spostata.

Le Carte Personalità per le HMG sono le seguenti:

Tipo	Mor	Pan	Punti	RR0	RR1	RR2	RR3	RR4	RR5	Giappone					Type 92					4	4	111	9	10	11	12	13	14	0	6r	5-6					
										CC	Mal	NA	Rip	Elim	CC	Mal	NA	Rip	Elim																	
20 mm	4	5	171	11	12	13	14	15	16	0	6r	5-6r	0-6	6r	4	98	9	10	11	12	13	14	0	6r	5-6	4	127	9	10	11	12	13	14	0	6r	5-6
Maxim M1910	4	4	98	9	10	11	12	13	14	0	6r	5-6r	1-6	5-6r																						
M1917 A1	4	6	158	10	11	12	13	14	15	0	6r	5-6r	0-6	5-6r																						
Vickers Mark I	4	5	157	10	11	12	13	14	15	0	6r	5-6r	0-6	5-6r																						

9.0 Carte Inutili e differente composizione del mazzo

Le carte Inutili nel mazzo hanno la funzione di ridurre le capacità di una Nazionalità e di ostacolare, in generale, l'effettuazione di azioni a ritmo continuo, costringendo i giocatori a pianificare le proprie attività e comunque ad attendere di avere risorse adeguate. È possibile aumentare ulteriormente queste "difficoltà" inserendo un certo numero di carte Inutili supplementari (generalmente da 5 a 10). Queste carte dovrebbero essere completamente prive di dati come RN o RPN conservando il retro "classico" (si possono usare carte di mazzi fuori uso opportunamente "lavorate") e se vengono estratte come RN o RPN si ignorano ed si estrae un'altra carta. Queste carte Inutili potranno essere usate al solito come Terreno Aperto giocate a dorso in alto. E' poi possibile variare questa opzione a piacere, dichiarando tali carte extra come Inutili solo per una Nazionalità, e consentirne l'utilizzo per l'una e/ o l'altra in qualche forma (vedi Eventi, 16.0).

Un'alternativa all'aggiunta di carte è quella di toglierne alcune (sin dall'inizio del gioco o rimuovendole durante lo stesso), in particolare i 6 neri o una carta per ogni numero RN: anche se ciò può sbilanciare il gioco le altre RSS possono agire in modo da ripristinare l'equilibrio.

10.0 Protezione da parte di AFV

Nel gioco gli AFV forniscono un modificatore di -1 al fuoco diretto contro Gruppi adiacenti allo stesso RR. In realtà non è realistico che un AFV possa proteggere un Gruppo che si trova all'interno di un Edificio o in una Trincea, comunque non nello stesso Terreno e quindi ad una certa distanza. Si può invece stabilire che gli AFV non diano alcuna protezione ad un Gruppo adiacente allo stesso RR ma lo diano ad unità poste nello stesso Gruppo. Di conseguenza risulta possibile per alcuni uomini passare "dietro" l'AFV con uno spostamento laterale individuale: il Gruppo diviene composto da AFV e uomini, e quindi l'AFV dà ad essi la protezione normale. Lo spostamento avviene secondo le normali regole di spostamento individuale, tenendo presenti le seguenti cose:

- non è possibile formare Gruppi "misti" durante il piazzamento iniziale;
- il Gruppo può contenere sino ad un massimo di 4 Personalità non Veicolari, o un singolo Cannone;
- il Veicolo si trova "davanti" alla Fanteria, quindi in posizione 1, e la fanteria non può sparare;
- il Terreno su cui si trova l'AFV agisce anche sugli uomini (TEM, ecc.);
- ogni fuoco "boxed" (anticarro) che va a segno sul AFV non si applica agli uomini, mentre ogni altro fuoco ha effetto su entrambi (NB: un AFV chiuso non va conteggiato come bersaglio se il Gruppo misto subisce un fuoco che avrebbe effetto solo sul lato "Aperto");
- il Gruppo "misto" può muovere ma con i vincoli sia degli AFV che degli uomini; il Filo Spinato non va scartato ma dopo aver testato per l'Impantamento dell'AFV esso resta sugli uomini e viene rimosso con le consuete procedure;
- il Gruppo "misto" non può separarsi "longitudinalmente", cioè l'AFV o gli uomini non possono avanzare o indietreggiare separatamente; gli uomini possono lasciare il Gruppo solo con trasferimenti laterali;

- l'AFV dà agli uomini un -1 di modifica al fuoco contro loro diretto;
- un Cannone dietro un AFV può essere trainato (vedi sopra, 6.0).

11.0 Cecchino

A volte le regole prevedono che la carta Cecchino sia o Inutile per uno (di solito l'Attaccante) o entrambi i giocatori. Dato che in questo modo non è concesso un controllo "fine" delle capacità del Cecchino (quando entrambi lo hanno la parte più forte - l'Attaccante - è favorita) si può introdurre la seguente regola.

Si può "ridurre" l'efficacia di un Cecchino applicando una penalità al RN estratto per la risoluzione. Così, ad es., se ad un Cecchino con un KIA 4-6 si applica un -1 alla risoluzione esso cadrà effettivamente solo con un RN 5 o 6. Maggiore è la riduzione minore è l'efficacia del Cecchino per quella parte, al punto che tali carte possono diventare Inutili per chi le ha in mano.

La riduzione è fissa per lo Scenario, e può essere proporzionale alla Qualità della Truppa. Inoltre con tale concetto si può variare anche l'effetto del Test di Individuazione, nel senso che un risultato di Eliminazione del Cecchino comporta non la sua perdita ma l'applicazione di una penalità, volta per volta aumentata per ogni successiva eliminazione. In caso di applicazione di questa ulteriore regola conviene rendere più facile l'eliminazione facendo in modo che venga ottenuta anche con un risultato di RN nero uguale all'RN estratto per il fuoco del Cecchino.

È possibile anche variare in "eccesso" l'efficacia di un Cecchino aumentando i "range" del suo effetto allo stesso modo della riduzione. Infine, è possibile modificare anche l'effetto dell'individuazione del Cecchino avversario ed estenderla anche alle situazioni in cui riesce ad avere effetto (e non solo quando manca il bersaglio).

Un'altra variante prevede che il Cecchino entri a far parte della Squadra (vedi "Salvate il soldato Ryan"). Si tratta di un'uomo armato di fucile di precisione, assegnato con RSS o DYO (l'uomo più il costo del Cecchino). La carta Cecchino può così essere usata sia come scarto con le regole normali (un altro cecchino amico) che come azione del Gruppo effettuata dall'unità Cecchino. Questa colpisce e causa effetti corrispondenti ai valori presenti sulla carta Cecchino usata, ma applica una serie di "modifiche" alla Frequenza per colpire prevista:

- aumenta la Frequenza: +1 per specialità Cecchino (cioè l'uomo ha questa abilità intrinseca per il suo ruolo), +1 se bersaglio in movimento (anche se AFV), +1 per carta Filo Spinato presente sul bersaglio, +1 per Fuoco Elevato.
- riduce la Frequenza: -1 per carta Fumo presente, -X per TEM Terreno, -1 per sparante in movimento, -X per Fuoco da Terreno penalizzante (Fiume, ecc.).

Ovviamente il Cecchino non può sparare se Inchiodato, e se eliminato il recupero dell'arma non dà all'unità che la possiede lo status di Cecchino.

La scelta del bersaglio può richiedere un RN una volta dichiarato il Gruppo attaccato. Se l'RN è nero il giocatore sceglie il bersaglio del Cecchino, se è rosso si effettua una scelta con RPN.

12.0 Recupero autonomo

Giocare una partita e perderla perché non si è pescata una carta Recupero per lungo tempo può sbilanciare il gioco e renderlo meno attraente. Quindi si consente, all'inizio del turno di un giocatore, di tentare il Recupero di un proprio uomo Inchiodato anche senza l'uso di una carta Recupero. Tale azione è completamente gratuita anche se conta come una giocata: il Gruppo che la effettua può effettuare altre azioni ma il giocatore subisce le limitazioni allo scarto della sua Nazionalità.

Il Recupero non è automatico ma richiede un Test Morale: si estrae un RN per l'uomo scelto e se il valore è nero e minore (non uguale) al Panico (non al Morale) dell'uomo esso recupera, altrimenti resta Inchiodato. Se si estrae un 6 rosso l'uomo è Eliminato (niente Controllo Ferita, è considerato KIA). Al Test però si applica un -1 se l'uomo è in Edificio o Bosco (Jungla, Oasi) ed un +1 se è in Campo Aperto o in Movimento. Si applica inoltre un -1 se l'uomo è in Gruppo con un Leader non Inchiodato a sua volta (un Leader non applica tale modificatore a sé stesso). Tutti i modificatori sono cumulativi, ma un RN rosso fa fallire in ogni caso il test.

Questa regola può essere applicata in senso peggiorativo/migliorativo, a seconda di una serie di circostanze come lo status di Attaccante/Difensore o della Qualità della Truppa, in vari modi: variazione del numero di Recuperi Autonomi che la Nazionalità può effettuare, dei bonus applicabili, dei risultati che portano ad eliminazione ecc.

Il test non può però essere utilizzato da AFV o Unità Multiuomo (IG, ecc.), che richiedono invece carte Recupero.

13.0 Terreni iniziali

Troppo spesso una partita è condizionata subito dalla quantità e tipo di Terreni pescati da un giocatore nella sua prima mano. In alcuni Scenari al Difensore viene data una compensazione immediata per la sua inferiorità materiale attraverso la disponibilità di Terreni particolari (es. Casamatta) o assicurati già dall'inizio (es. Scenario "Rimozione del Blocco").

Dato che però raramente nella realtà un combattimento inizia con uno o più Gruppi in Terreno Aperto (a meno di un Imboscata), si fare in modo che i due avversari possano ciascuno avere una maggiore probabilità di avere dei Terreni sin dall'inizio, e che questo non dipenda dalla fortuna di pescare una "mano" iniziale migliore di quella avversaria ma solo da un'eventuale posizione vantaggiosa ottenuta con più tempo a disposizione, cosa che può fare solo chi difende una posizione. Quindi si distinguono, rispetto alla posizione iniziale dei due avversari, tre tipi di Scenario:

- **Paritario:** entrambi i giocatori hanno diritto a mettere un Terreno protettivo su ciascun proprio Gruppo. Per far ciò a turno, a partire da chi inizia, il giocatore estrae carte dal mazzo fino a pescare un Terreno, quindi lo piazza su un Gruppo a sua scelta (proprio o avversario), quindi lo stesso fa l'avversario. Si procede in questo modo finché entrambi non hanno piazzato un numero di Terreni pari al numero di Gruppi che possiedono. Se i giocatori hanno un numero diverso di Gruppi chi ne ha di più continua il piazzamento finché non ha esaurito le proprie possibilità. Ovviamente non è possibile piazzare un Terreno su un Gruppo che già ne ha uno, ed è obbligatorio piazzare il Terreno pescato. Terminata la procedura si rimescola il mazzo, eventuali Terreni da eliminare non vengono rimossi in questo momento.
- **Squilibrato:** il Difensore applica immediatamente le eventuali regole speciali di Scenario (es. Casamatta). Si procede quindi come per il caso precedente, ma con l'importante differenza che è il Difensore a piazzare tutti i Terreni, come vuole.
- **Difensivo:** si seguono le regole standard ma, al termine della fase di Piazzamento Iniziale Terreni, il Difensore può piazzare Trincee su ogni proprio Gruppo che si trovi in Terreno Aperto. Ciò può valere anche se il Trinceramento è in un Terreno che non lo consente (es. Città), in quanto rappresenta una qualche forma di riparo che la Difesa ha il tempo di prepararsi.

14.0 Fiume e Palude

Questi Terreni rendono molto difficile per chi ci cade dentro il riuscire ad uscirne. Tuttavia vi è una certa incongruenza nelle loro regole: infatti, se è prevedibile la difficoltà di attraversarli non si capisce perché vi debba essere la stessa difficoltà nell'uscirne tornando indietro e cambiando direzione di marcia. Così questa regola consente di evitare le necessità del Guado per il Fiume e del doppio Movimento per la Palude, consentendo di uscire da questi Terreni anche giocando un Movimento Retrogrado. Unica differenza, per il Fiume si può usare anche una carta Movimento che abbia un RN nero (in fondo nel Fiume non si resta impantanati).

Sempre per evitare di sbilanciare il gioco sin dall'inizio con l'uso di Fiume o Palude, durante la Fase di Piazzamento Terreni non si può piazzarli su un Gruppo, salvo che in Scenari di Jungla o se sia previsto da RSS.

15.0 Posizione in "cresta"

Si tratta di regole per la disposizione di unità tra diversi Livelli di Elevazione (LE), come nell'espansione sul combattimento in montagna o semplicemente per il fuoco tra Gola, Collina ed altri Terreni. La posizione "in cresta" rappresenta la possibilità di un Gruppo di nascondersi dietro le irregolarità (avvallamenti e sporgenze) del Terreno, penalizzando il fuoco avversario senza inficiare il proprio.

Per ottenere tale posizione un Gruppo deve trovarsi in un Terreno di LE più alto di quello contro cui ci si mette in cresta, o deve essere in Gola/Collina rispetto ad un Terreno dello stesso LE, e scartare una carta Movimento che sia anche Guado.

La posizione fornisce allora un ulteriore -1 di TEM al Fuoco di attacchi diretti contro il Gruppo in cresta, e non applica i modificatori al fuoco contro il Gruppo derivanti dalle carte Movimento in gioco o su di esso giocate. Tuttavia il Trinceramento di un Gruppo in cresta non può essere effettuato, e viene ovviamente perso quando il Gruppo va in "cresta" (perché si gioca una carta Movimento).

Gli IG non possono dichiararsi in posizione di cresta. Un AFV può farlo solo se supera un controllo per l'impantanamento, e se ci riesce è dichiarato a scalo giù per il fuoco anticarro (perforante o AP, effetto boxed).

Si può uscire dallo stato di cresta scartando una carta Movimento come unica azione del Gruppo nel turno: in tal caso il Gruppo tornerà nel Terreno in posizione "normale". Altrimenti si può uscirne semplicemente giocando una carta Movimento per il Gruppo.

16.0 Eventi casuali

In guerra possono comunque accadere cose che, pur parzialmente indipendenti dai desideri del nemico, mettono a rischio i soldati. Anche quando questi sembrano relativamente al sicuro. Alcuni di questi eventi sono già coperti dalle regole base o opzionali (es. sabbie mobili), altri vanno sotto la voce "disagi" e sono rappresentati dall'uso del Filo Spinato, altri infine sono veri e propri attacchi avversari (Cecchino, Campo Minato ecc.). Tuttavia altre situazioni non sono trattate, ad esempio il crollo della casa in cui ci si è rifugiati, di un albero, l'incappare in una mina o granata inesplosa che decide di funzionare ecc. Questi eventi possono essere simulati con l'uso della carta Campo Minato, carta che in molti Scenari è inutile e che quindi può venire utilizzata attivamente.

Il giocatore può allora utilizzare la carta Campo Minato giocandola su un Gruppo avversario che si trovi su un Terreno non piazzato inizialmente (cioè in cui il Gruppo è entrato muovendo). Si estrae quindi una carta e si consulta l'RPN della colonna corrispondente al valore di Fuoco del Campo Minato giocato: se tale RPN è Nero l'Evento attacca il Gruppo con il valore indicato da quell'RPN. L'attacco non può produrre KIA, quindi se il totale è maggiore o uguale al KIA dell'unità essa è invece Inchiodata, se è già Inchiodata non c'è alcun effetto supplementare.

17.0 Esploratore

L'Esploratore è un'unità di Fanteria con le seguenti particolarità:

- non ce ne può essere più di uno per Nazionalità nello schieramento;
- può formare un Gruppo da solo, anche mediante Trasferimento Individuale Laterale;
- è disarmato, se raccoglie un'arma (anche se questa è Malfunzionante) perde le sue caratteristiche di Esploratore finché non abbandona nuovamente l'arma;
- quando forma un Gruppo da solo può effettuare una azione di Esplorazione.

Per poter effettuare un'Esplorazione l'Esploratore deve trovarsi in un Terreno e con un Raggio di valore pari o superiore a quello di ogni altro Gruppo della stessa Nazionalità. In tal caso il giocatore estrae per l'Esploratore un RPN sulla colonna "4", applicando i seguenti spostamenti di colonna (+ = a destra, - = a sinistra) a seconda di varie condizioni: in Fiume +2, in Palude +2, in Terreno Aperto +1, in Collina -2, in Bosco -1, in Boscaglia -1, se ferito +3, di Notte +2, con Nebbia +1. Come si vede alcuni dei Modificatori sono alternativi, altri sono cumulativi. Il giocatore può modificare ulteriormente lo spostamento di colonna giocando una carta Nascondo (che essendo negativa dà spostamenti a sinistra).

Se il RPN finale è Rosso l'avversario deve giocare a carte scoperte fino alla fine del turno del giocatore che ha usato l'Esploratore.

Nella tabella qui sotto sono indicate le caratteristiche degli Esploratori delle Nazionalità Maggiori.

Nazionalità	Rank	Morale	Panico	Punti
U.S.	PFC	4	6	32
Germany	PFC	4	5	30
U.S.S.R.	PVT	4	4	22
Britain	PFC	4	5	30
Japan	PFC	4	4	23
France	PVT	4	5	25
Italy	PFC	4	4	22

18.0 Armi del nemico

Durante la 2^a Guerra Mondiale non era insolito per i soldati trovarsi ad usare le armi catturate al nemico, e non solo raccoglierle durante un combattimento ma equipaggiarvisi e fornirle ai propri alleati. Alcune armi erano talmente valide che le forze di occupazione di un paese le produceva direttamente nelle industrie originali (es. la Germania utilizzava i Panzer 35 e 38 cecoslovacchi della SKODA)

La maggior parte degli eserciti aveva inoltre una procedura standard d'uso per le armi catturate. Una piccola parte veniva inviata ad un centro di valutazione, che ne analizzava la qualità e l'utilizzabilità, provvedendo alla creazione di un programma di addestramento supplementare su tali armi per le reclute. La maggior parte delle armi invece restava ai soldati al fronte, che ne apprendevano l'uso con la pratica sul campo, con una predilezione particolare nel trattenere per sé le piccole armi come coltelli e pistole. Alcune unità erano poi specializzate nella raccolta ed uso di armi nemiche, come l'83^a Divisione di

Fanteria USA, che aveva non solo centinaia di veicoli avversari di ogni tipo, ma interi convogli di armi leggere catturate.

Il gioco base prevede già la cattura e l'uso di armi catturate al nemico durante uno Scenario. Le regole qui indicate riguardano invece la possibilità di averle sin dall'inizio di uno Scenario DYO.

All'inizio di uno Scenario un giocatore può equipaggiare la sua Squadra con armi catturate. Per indicare che un uomo della propria Squadra ha un'arma nemica il giocatore mette il segnalino corrispondente a quell'arma sulla carta Personalità dell'uomo, e rimpiazza l'arma principale di quel soldato: l'arma originale non diventa Secondaria, il soldato è completamente sprovvisto di essa, e se egli perde l'arma ricevuta in sostituzione per malfunzionamento definitivo (cioè la rompe mentre cerca di ripararla) resta Disarmato. Un'arma catturata può essere presa solo da quelle Personalità che normalmente hanno fucili o mitragliette.

Dopo aver scelto uno Scenario, entrambi i giocatori devono stabilire se possono far entrare in gioco uomini dotati di armi nemiche. Ciò si ottiene estraendo un RN ciascuno, e chi ottiene un 6 (qualsiasi colore) può acquistare armi catturate sin dall'inizio.

Germania	USA	URSS	UK	Giappone	Francia	Italia
Mitra - 4	FSA - 2	FSA - 2	Mitra - 4	LMG - 25	LMG - 35	Mitra - 4
F d'Ass - 5	Carab - 3	Mitra - 4	LMG - 30	MMG - 60	MMG - 60	LMG - 25
LMG - 45	Mitra - 4	LMG - 40	MMG - 80	ATR - 2	Mor 50 mm - 30	MMG - 40
MMG - 100	BAR - 20	MMG - 60	ATR - 1	ATMM - 7	Mor 60 mm - 40	ATR - 1
ATR - 1	MMG - 80	ATR - 1	PIAT - 48	Glnch - 25		Mor 45 mm - 20
Pzfst- 25	Baz (I) - 45	ATMM - 7	Mor 50 mm - 30			
Pzsch - 60	Baz (II) - 50	Mor 50 mm - 35				
Mort 50 mm - 38	Mor 60 mm - 40					

I fucili automatici, i lanciafiamme, le radio e le cariche da demolizione non sono presenti nella tabella dato che quelle della propria Nazionalità sono facilmente disponibili. Il fatto che alcuni fucili abbiano un Potere di Fuoco zero a RR1 è dovuto a difetti degli standards di fabbricazione.

19.0 Fumo

Alle normali regole sul Fumo si applicano le seguenti aggiunte.

- Tutti gli Equipaggi di AFV sono dotati di Granate Fumogene (SG, Smoke Grenade). Indicati da un certo numero di segnalini SG che possono essere usati in qualsiasi momento come propria Azione di Gruppo purché l'AFV sia CE e non sia in Movimento. Per lanciare una SG l'unità deve giocare una carta Fumo della propria Nazionalità (o compatibile) scartando un segnalino SG. Il numero di SG disponibili è pari a 1 per gli AFV OT e a 2 per i non OT.
- Tutti gli AFV sono dotati di Scaricatori di Fumo (SD, Smoke Discharger). Rappresentati da un certo numero di segnalini SD che possono essere usati in qualsiasi momento come propria Azione di Gruppo purché il mezzo non sia in Movimento. Non serve giocare alcuna carta Fumo: il segnalino viene tolto dall'AFV, girato e piazzato sul Terreno, il retro del segnalino indica un Fumo e va considerato esattamente come una carta Fumo. Il numero di SD disponibili è pari ad 1 per gli AFV OT e per i non OT con entrambi gli Effetti (boxed e non boxed) pari o inferiori a 2, è pari a 2 SD con AFV non OT dotati di almeno un Effetto 3 o 4 e pari a 3 SD per gli AFV non OT con almeno un Effetto pari o superiore a 5.
- Alcuni AFV, Mortai e IG possono sparare granate fumogene (SS, Smoke Shell) anche su Gruppi propri esattamente come se sparassero ad un avversario (usando il Tiro per Colpire). Calcolare il RR con la formula $(5 - R_s + R_b)$, dove R_s = Raggio AFV/Mortai/IG che spara e R_b = Raggio del Gruppo su cui si cerca di piazzare Fumo. Per sparare SS non si deve usare una carta Fuoco ma una carta Fumo che, se il colpo va a segno, va piazzata sul Gruppo bersaglio. Gli AFV capaci di sparare Fumo devono avere almeno un Effetto (boxed e non boxed) pari o superiore a 4. I mortai devono avere un effetto pari o superiore a 2. Ogni unità può sparare sino a 3 proiettili di Fumo (usare un indicatore di Raggio per tener conto dei colpi già usati), indipendentemente dal fatto che il colpo vada a segno.
- Alcuni AFV, Mortai ed IG USA possono sparare, usando il Tiro per Colpire, granate al Fosforo Bianco (WP, White Phosphorus) su un Gruppo avversario. Per sparare SS non si deve usare una carta Fuoco ma una carta Fumo che va scartata e se il colpo va a segno sul Gruppo va applicato un segnalino WP. Tale Gruppo deve effettuare un Test Morale con tutti i suoi uomini: l'unità che lo fallisce è Inchiodata (in Rotta se già Inchiodata). Il segnalino viene rimosso se viene estratta una carta Brezza, se questa viene giocata (anche come Recupero) o se viene giocata sul Gruppo una carta Movimento (non scartata o giocata per una azione individuale o per rimuovere Wire) o Terreno. Finché il segnalino WP resta sul Gruppo questo all'inizio del proprio turno deve estrarre un RPN ed effettuare un Test Morale con quell'unità. Un AFV BU non risente del WP. Ogni arma che può sparare WP acquisisce un segnalino WP non appena estrae per una propria attività (Fuoco, Test Morale, Infiltrazione, Risoluzione di Cecchino contro l'avversario, Trinceramento ecc.) una carta che sia anche un RN 6 rosso.
- Alcuni AFV Tedeschi, a partire dal 07/44, sono dotati di una serie di cariche esterne di difesa anti-Fanteria che possono essere usate su BU e che penalizzano il valore di un attacco in CC di Fanteria contro il carro che li usa di 2.
- L'Artiglieria fuori mappa può usare Missioni di Fuoco che applicano al bersaglio un Fumo +2 che viene rimosso al termine di un mazzo (o in caso di Brezza).

Se un giocatore può acquistare armi catturate le può scegliere solo tra quelle della Nazionalità che gli è avversaria nello Scenario, e le può assegnare ai suoi uomini pagandole quanto indicato nella Tabella qui sotto. I valori numerici indicati sono da pagare in più oltre al costo base dell'unità scelta. Le armi presenti originariamente sulle carte Personalità che ricevono le nuove armi non danno origine a restituzione di punti.

Le armi nemiche acquistate da un giocatore all'inizio del gioco possono andare incontro a guasti ed essere riparate come le altre. I numeri indicati sul segnalino sono normalmente usati, applicando la 19.0 per il guasto e la 19.3 per la riparazione.

Le armi catturate durante lo Scenario seguono invece la 20.74. Ciò si spiega con l'addestramento ed esercizio fatto con un'arma detenuta da molto tempo, mentre uno stesso tipo ma appena ottenuta può avere particolarità o modifiche, o essere un modello leggermente diverso e quindi ostacolare l'uso e la riparazione.

La tabella qui sotto mostra il costo in punti di ogni arma nemica, in relazione al tipo di arma e la sua Nazionalità.

20.0 Nebbia e Visibilità

La Nebbia (come le altre condizioni di scarsa Visibilità come Pioggia o Nevicata) è una Condizione Atmosferica che ostacola la Visibilità e quindi riduce la possibilità di colpirla (anche se, una volta colpito un bersaglio, non ne riduce l'effetto). Essa agisce quindi sul To Hit riducendolo di un fattore dipendente dalla visibilità ed indicato nelle RSS. Lo stesso fattore viene applicato al Fuoco che non richiede il To Hit. La Visibilità è però influenzata anche dalla distanza (RR), quindi le RSS riportano una sequenza di fattori applicabili al Fuoco dipendenti appunto dal RR (es. RR0-1 = -2, RR3-4 = -1, RR5 = 0). Le Condizioni di Visibilità possono cambiare nel corso della partita nei seguenti modi:

- In caso di pioggia o neve si estrae un RN all'inizio di ogni nuovo mazzo, e se si ottiene un valore indicato nello Scenario come "range" di variazione atmosferica si avrà un miglioramento o peggioramento della Visibilità. Es: si estrae un RN 6 rosso la Visibilità peggiora, RN 6 nero migliora.
- In caso di Nebbia l'estrazione di una carta Brezza come RN/RPN la ridurrà (RSS) o eliminerà temporaneamente, l'estrazione di una carta Radio come RN/RPN invece la farà peggiorare o ricomparire (comparsa).

Ovviamente, in alcuni casi la riduzione della Visibilità si accompagnerà all'impossibilità di giocare carte Fumo (es. Pioggia, Neve).

21.0 Pistola

Normalmente tutti i soldati hanno armi da corpo a corpo, tra cui pistole, con cui effettuare combattimento ravvicinato. Tuttavia, quando perdono l'arma principale si trovano a combattere in corpo a corpo praticamente a mani nude. L'introduzione della Pistola come arma principale consente di risolvere in alcuni casi questa incongruenza, ed a introdurre gradi superiori a quello di sottufficiale nel gioco. La possibilità per gli uomini di avere un Pugnale li rende un po' più validi in Mischia se disarmati.

Un ufficiale (o comandante di Partigiani) è armato con una Pistola. Questa ha i seguenti valori: RR0-2 = NA, RR3 = 1, RR4 = 2, RR5 = 3, X6, CCV = +6. L'alto valore in Corpo a Corpo è dovuto alla maneggevolezza e facilità d'uso anche a brevissima distanza (arma d'arresto).

Ad ogni Squadra può essere assegnato un certo numero di pistole (mai più del 20% degli uomini). La Pistola è considerata un'Arma Secondaria speciale, che non provoca ingombro e quindi consente di acquisire altre armi. All'inizio del gioco i giocatori assegnano le pistole disponibili ai propri uomini. Ogni Pistola è incredibile, ma può essere recuperata da un'unità KIA come azione separata dal Recupero dell'arma principale di quell'unità. Nessun unità può avere due pistole. Una Pistola che malfunziona è scartata a meno che non sia l'Arma Principale dell'unità all'inizio della partita. La Pistola Secondaria può essere usata solo da un'uomo altrimenti disarmato: un'unità con arma malfunzionante non può usare la Pistola a meno che non butti via l'arma (che viene eliminata) e dichiarare che userà la Pistola (tale azione non costituisce azione del Gruppo).

Ugualmente, ad ogni Squadra può venire assegnato un certo numero di Pugnali. Anche questi come la Pistola sono un'Arma Secondaria speciale che non provoca ingombro e quindi consente di acquisire altre armi. Il pugnale non può essere però recuperato, non se ne possono avere due, e dà un +1 al CCV dell'unità.

Negli Scenari DYO ogni Pistola costa 25 punti ed ogni pugnale 10 Punti.

22.0 Fuoco Amico

Data la difficoltà a misurare la lunghezza dei colpi da parte dell'OBA è possibile che il suo Fuoco sia non solo fuori bersaglio ma addirittura vada a colpire le proprie unità. Ciò viene simulato con un "range" di "Xrosso" dell'OBA, tanto più elevato quanto più scarsa è la qualità degli Artiglieri (secondo Nazionalità) e le condizioni atmosferiche. Così, quando si tenta un'attacco di OBA se si estrae per il tentativo un NR rosso tra quelli indicati come Fuoco Amico il giocatore attaccato può scegliere un Gruppo dell'Attaccante e far applicare ad esso l'attacco dell'OBA. Es. In una Missione di Fuoco si estrae un RN 6 rosso, la Missione si applica su un proprio Gruppo a scelta dell'avversario.

23.0 Fuoco d'Area

Rappresenta un tipo di fuoco unboxed meno concentrato, diffuso su un'area maggiore, con la conseguenza che l'effetto si riduce ma aumentano le probabilità di colpire il bersaglio. Così, un giocatore può scegliere di usare Fuoco d'Area dichiarandolo prima di risolvere l'estrazione del Tiro per Colpire (o di una Missione di Fuoco per l'OBA) e dopo aver visto la giocata di eventuali carte Nascoste da parte del Difensore: in tal caso aumenterà di 1 la probabilità di colpire, ma se colpisce applicherà un effetto dimezzato (arrotondato per difetto). Nota che ciò può essere particolarmente conveniente contro unità che hanno una penalità dovuta alla posizione (es. Bosco o Movimento).

24.0 Alianti

Scenari particolari con l'uso di Alianti possono essere costruiti utilizzando le regole seguenti:

- L'Attaccante deve avere un gran numero di uomini (o punti DYO), dato che una buona parte di essi ha elevata possibilità di non arrivare vivo al combattimento e morire nell'atterraggio.
- Nel suo primo "round" l'Attaccante non fa altro che controllare l'atterraggio degli Alianti ed il suo esito, quindi il primo vero turno di gioco spetta al Difensore (che però può sparare solo se è previsto nelle RSS: per lo più è sorpreso, a meno che non sia stato avvertito). Nel turno successivo all'atterraggio l'Attaccante nuovamente non può far altro che i tentativi di Recupero degli uomini e/o delle armi. In pratica l'Attaccante comincia a poter far fuoco, Trincerarsi ecc. solo a partire dal suo 3° turno.
- Il Difensore piazza per primo, pesca le carte e piazza i Terreni sui suoi Gruppi, quindi l'Attaccante atterra. Per stabilire gli effetti dell'atterraggio l'Attaccante divide i suoi uomini in due Gruppi separati, quindi estrae le prime 3 carte del mazzo per il primo Gruppo cui assegna l'indicatore "A" e le successive 3 carte all'altro Gruppo, indicato con "B". Le carte rappresentano i Terreni incontrati dall'Aliante rispettivamente durante l'atterraggio. Si distinguono 3 casi: A) Le carte Filo Spinato, Campo Minato, e tutte le altre carte che sono Inutili o non sono Terreni valgono come Terreno Aperto. B) Edificio, Collina e Bosco sono Terreni "pericolosi" perché l'Aliante può urtare ostacoli prima di essere completamente atterrato. C) Gola, Fiume e Palude sono Terreni pericolosi solo se l'Aliante termina la sua corsa in essi e non se li sorvola atterrando. Se l'Aliante non incontra alcun tipo di Terreno pericoloso si ferma sull'ultima delle 3 carte e c'è effetto solo nel caso "C". Se invece l'Aliante incontra un tipo di Terreno non definito come Aperto si schianta e si ferma nella prima carta Terreno pericoloso incontrata, che diventa il Terreno iniziale per quel Gruppo di unità (quelle sopravvissute).
- Se l'Aliante atterra indenne le unità sbarcano senza problemi. Se invece si schianta si estrae un RPN per il Gruppo coinvolto: se è nero il giocatore deve inchiodare un numero di unità, a sua scelta, pari al valore del RPN estratto. A questo punto estrae un nuovo RPN e controlla sulla colonna corrispondente al numero di unità Inchiodate dallo schianto: se è nero è un nulla di fatto, se è rosso deve indicare come Ferito un numero di unità, scegliendole come vuole tra quelle Inchiodate o meno, pari al numero corrispondente al nuovo RPN estratto.
- Se il RPN estratto per lo schianto è rosso il giocatore deve inchiodare tutte le unità del Gruppo, ed indicare come Ferito un numero di unità, quelle che vuole, pari al valore del RPN estratto. A questo punto estrae un nuovo RPN e controlla sulla colonna corrispondente al numero di unità Ferite dallo schianto: se è nero è un nulla di fatto, se è rosso deve indicare come KIA un numero di unità, scegliendole come vuole tra quelle Ferite, pari al numero corrispondente al nuovo RPN estratto.
- Ad ogni estrazione si applicano modificatori in relazione al tipo di Terreno in cui è avvenuto lo schianto: Fiume, Edificio, Bosco e Palude +2, Boscaglia e Collina +1, Muro, Casamatta e Gola +0. I modificatori spostano del numero indicato di colonne il RPN, a sinistra la prima delle due estrazioni a destra la seconda.
- L'Attaccante ora dispone le unità sopravvissute come per una Disposizione Iniziale, mantenendole nello stato in cui si trovano (Ferite, Inchiodate ecc.). Il Raggio al quale vengono disposte le unità dipende da quale delle tre carte usate per l'atterraggio si è fermato l'Aliante: Raggio 2 per la prima carta, Raggio 1 per la seconda e Raggio 0 per la terza. Tutte le carte non conservate come Terreno Iniziale dall'Attaccante sono ora rimescolate nel mazzo. L'Attaccante pesca le carte della mano della sua Nazionalità e inizia il suo primo turno. Nel primo turno potrà recuperare le unità Inchiodate o cercare di raccogliere armi abbandonate dalle eventuali unità KIA.

25.0 Appoggio Aereo

A differenza dell'OBA, la cui postazione di Fuoco è fissa, le unità a terra difficilmente riescono ad avere un contatto radio costante con un aereo, quindi l'Appoggio Aereo non è controllabile dal giocatore che ne usufruisce ma arriva spesso fuori tempo. Infatti, nel gioco, l'Appoggio Aereo assegnato dalle RSS si applica nel momento in cui l'avversario estrae per qualsiasi motivo un RN nero di valore elevato: le RSS specificano se ciò avviene solo con il 6 nero o anche col 5 o addirittura con il 4 (come poteva avvenire, ad es. in condizioni tipo Fronte Occidentale nel tardo 1944). Le indicheranno anche quante volte ed in quali mazzi si potrà avere l'Appoggio.

Terminata la situazione che ha portato all'estrazione scatenante l'Appoggio (un Fuoco, un Recupero ecc.) si applica immediatamente (anche nel turno avversario) l'Appoggio Aereo, la cui risoluzione è analoga a quella dell'OBA: scelta di un Gruppo bersaglio ed estrazione di RN nero modificabile da carte Nascoste del giocatore attaccato. La presenza

di un MG avversaria capace di sparare (non malfunzionante, non Inchiodata, non in Edificio/Casamatta) verso l'alto e disturbare così l'attacco applica ulteriori modificatori negativi all'estrazione di attacco: LMG = -1, MMG (anche Antiaerea di AFV CE senza Comandante Ucciso) - 2, HMG - 3. Alcuni AFV con capacità Antiaerea possono avere altri Modificatori. I Modificatori derivanti da più armi sono cumulativi.

Se l'attacco va a segno viene risolto con un valore di Fuoco specificato nelle RSS per l'aereo. Questo potrà essere capace di Attacco al Suolo (Strafing) e/o di Bombardamento: nel caso possa effettuare entrambe le cose il giocatore che lo controlla può scegliere quale tipo di attacco effettuare nella situazione, tenendo presente che una volta Bombardato l'aereo non avrà più questa opportunità.

26.0 Unità Occultate e Protette

Le unità Occultate sono quelle la cui presenza è nota all'avversario ma la composizione e posizione del Gruppo è ignota in quanto non dispiegata sul tavolo. Quando uno Scenario prevede la presenza di alcune unità Occultate il giocatore che le controlla, dopo che la Disposizione Iniziale e dei Terreni è stata fatta e prima di iniziare il primo turno, scrive su un foglio la lettera ID ed il Raggio al quale le unità si trovano, il numero di identificazione di ogni carta Personalità, la posizione all'interno del Gruppo, eventuali Armi Secondarie ecc. Il giocatore non può piazzare unità Occultate ad un Raggio maggiore di 4. Le unità Occultate possono essere svelate in qualsiasi momento nel proprio turno e piazzando un Terreno non Aperto (eccezione: se vengono scoperte dall'avversario, vedi più avanti).

Il giocatore può piazzare le unità Occultate sia in modo che abbiano lo stesso ID di altre sue unità sia in modo che nessun altro suo Gruppo abbia lo stesso ID.

Nel primo caso vengono svelate automaticamente non appena proprie unità arrivano in un Terreno (non in Movimento) che si trovi nella stessa posizione (lettera e Raggio) di quelle Occultate, ed immediatamente aggiunte al Gruppo (che può riordinarsi senza che ciò conti come azione). Se vengono svelate prima (per scelta o perché scoperte) il giocatore può effettuare una sola Azione per turno per uno solo dei due Gruppi con lo stesso ID, e tale azione non può essere di Fuoco diretto (cioè si può usare solo il Mortaio o l'OBA) per il Gruppo a Raggio più basso (rischierebbe di colpire le proprie unità).

Se un giocatore piazza unità Nascoste con un ID senza altre unità con lo stesso ID può lasciare vuoto lo spazio corrispondente durante il Piazzamento Iniziale.

Quando unità avversarie muovono nello stessa posizione (lettera e Raggio) delle unità Occultate il giocatore che le controlla è obbligato immediatamente a svelarle ed effettuare un in CC senza bisogno di Infiltrazioni (Agguato): semplicemente stabilisce per ogni unità che svela il bersaglio dell'attacco con un RPN e lo risolve immediatamente. Se, al termine di questa fase di Corpo a Corpo ci fossero ancora unità di entrambe le parti a RR0 il CC viene ripetuto, stavolta però esso viene effettuato dal giocatore che non aveva le unità Occultate. Si ripetono i CC alternandosi finché non sono rimaste solo unità di uno solo dei due avversari, che ora può giocare un Terreno dalla sua mano (o restare in Terreno Aperto) rimuovendo eventuali carte Movimento e Terreni preesistenti. Nota che le unità Occultate hanno il vantaggio della sorpresa che si esprime con la possibilità di risolvere per prime il CC.

L'uso della possibilità di piazzare unità Nascoste è sempre previsto dalle RSS o come DYO o come Opzione di Piazzamento (vedi 42.0 di queste regole).

Un Gruppo di unità normalmente piazzate ed in azione può cercare di nascondersi alla vista del nemico in modo da non essere molto visibile, essere quindi un po' più protetto dagli attacchi avversari. In tale situazione le unità sono definite Protette. A tale scopo si può giocare sul Gruppo non Infiltrato non in Movimento né in Terreno Aperto (o Campo Minato), Fiume o Palude una carta Nascosto che resta in gioco e si aggiunge alla TEM del Terreno. Tale carta viene rimossa non appena il Gruppo effettua una qualsiasi Azione, compreso l'uso di una carta Radio o di una carta che viene scartata (es. un Movimento per rimuovere Filo Spinato). Un Gruppo Nascosto aggiunge il valore della carta Nascosto ai tentativi di Infiltrazioni propri o avversari ed al valore in CC delle unità avversarie che attaccano unità del Gruppo Nascosto.

Infine, l'effetto dei ripari può rendere inutile un Fuoco: un attacco il cui valore di Fuoco sia ≤ -3 dopo che siano state giocate eventuali carte Nascoste non può essere effettuato. Si possono anche giocare (e sommare i relativi valori) più carte Nascoste contemporaneamente purché il loro totale non comporti un Modificatore inferiore a -3.

27.0 Trincee e Postazioni

Ovviamente, nel gioco, la definizione di Trincea corrisponde in realtà ad una o più buche appena sotto il livello del Terreno, dentro le quali proteggersi un po' di più che non allo scoperto. Altrettanto poco realistico è il fatto che il "trincerarsi" sia un tentativo che può fallire più volte consecutivamente, cioè dopo aver scavato mezza buca non riesco a finire l'altra mezza ... Le seguenti regole, traslate da Squad Leader da cui deriva Up Front, consentono di rendere più facile lo scavare buche ed inseriscono la trincea vera e propria nel gioco.

La Trincea è piazzata all'inizio del gioco secondo le RSS o secondo le regole di Piazzamento Terreni usate. La Trincea è legata al Terreno iniziale (previsto nelle RSS come contenente la Trincea stessa) usato: se il Gruppo rientra in quel Terreno al Raggio iniziale ritrova automaticamente la Trincea. La Trincea applica un -1 supplementare al fuoco nemico se piazzata su un Terreno protettivo, un -2 se piazzata in Terreno Aperto. Essa inoltre applica un -2 all'effetto di tutto il fuoco di Mortaio ed OBA, e cancella le penalità di eventuali scoppi in aria (Bosco). Se conquistata dal nemico viene rimossa permanentemente. Dà un +1 al CCV dei difensori.

La Postazione (Foxhole) è invece quella che in UF è definita Trincea. Essa non ha variazioni particolari a parte il fatto di essere più facile da completare se si è iniziata in turni precedenti: per ogni tentativo di "trinceramento" effettuato il giocatore acquisisce un segnalino "Lavoro -1", grazie al quale migliora di 1 il numero necessario al la riuscita del

trinceramento (es. nel Deserto il Trinceramento riesce con un "1", con un segnalino "Lavoro -1" riesce con uno zero). Per ogni tentativo si acquisisce un segnalino 1 cui modificatori sono cumulativi. Non ci si può però trincerare nei Terreni ghiacciati (Winter War), anche se si può iniziare in tale situazione (sul Fronte Orientale d'inverno si scavavano i ripari con l'esplosivo).

Infine, i Campi di Battaglia sono spesso irregolari (e le bombe che cadono scavano delle fosse delle Shellhole = "buche di bomba") così che le unità possono trovare delle Postazioni già pronte. Se le SSR indicano tale possibilità il giocatore che gioca una carta Terreno Aperto, Collina o Boscaglia estrae un RN: se il valore rientra nel "range" indicato dalle SSR il Terreno presenta Buche di Bomba e quindi si applica immediatamente un indicatore di Trincea.

28.0 Ondata Umana

Questa regola riguarda i Sovietici quando è presente un Commissario in un Gruppo e non sono presenti (o lo erano e sono stati distrutti) Cannoni e/o AFV. Il Commissario, anche se Ferito purché non Inchiodato può ordinare un attacco di Ondata Umana se tutti i Gruppi Sovietici sono allo stesso Raggio. In tal caso i Russi possono effettuare un attacco con le stesse regole del Banzai Giapponese ma con le seguenti particolarità:

- Tutti i Gruppi dell'Ondata Umana si muovono giocando una sola carta Movimento, cioè ne basta una per muoverli tutti contemporaneamente. Tale carta non può essere però una carta Divisa. A tale movimento non partecipa il Commissario né le armi pesanti (MG o Mortai) che restano indietro nei Terreni ed ai raggi originari. Commissario ed MG non possono sparare (in effetti lo fanno solo contro i propri uomini, per incitarli ad avanzare o uccidere chi arretra), il Mortaio può invece sparare a propri bersagli (PS. Ma se spara ad un bersaglio che si trova a RR5 con uno o più Gruppi in Ondata Umana applica il fuoco anche a quei Gruppi. Nota che tutti gli Assistenti abbandonano il loro compito per unirsi all'Ondata, ed il Commissario non fa l'Assistente. L'avversario può sparare agli uomini rimasti in Retroguardia, se vuole. Comunque l'eventuale morte del Commissario non interrompe l'Ondata Umana una volta lanciata.
- Tutti i Gruppi in Ondata Umana devono sempre trovarsi allo stesso Raggio, quindi se anche uno di essi viene fermato (es. Filo Spinato) o costretto ad azioni complicate di movimento (es. Fiume o Palude) tutti devono restare dove si trovano finché il Gruppo rallentato non riacquista mobilità.
- Nessun Gruppo può rifiutare un terreno né muovere all'indietro, o muovere indipendentemente dall'Ondata. Un Gruppo può essere staccato dall'Ondata Umana ma in tal caso ogni unità che lo compone è eliminata (falcata dal Commissario e dai suoi agenti).
- Ogni unità in un'Ondata Umana ha +1 di Morale/Panico e +1 in CC.
- L'Ondata Umana in genere termina prima che siano stati risolti tutti i CC perché finisce la partita, o per rottura o della Squadra che l'ha effettuata o di quella dell'avversario. Nel raro caso ciò non succedesse l'Ondata riprende, eventualmente anche attraverso Trasferimenti Laterali di Gruppo (prima di ulteriori avanzate) in modo da portare i Sovietici in CC.

29.0 Perdita Trinceramento

Un Gruppo perde il segnalino Trincea, oltre che per i motivi elencati nel Regolamento Base alla 42.0, anche se gioca una carta Movimento per un motivo qualsiasi che sia legato all'azione dell'intero Gruppo (es. rimuovere Filo Spinato) e non di un singolo uomo (es. Infiltrazione o Trasferimento Individuale).

30.0 Frequenza di Fuoco

Un Cannone o Mortaio che estragga uno 0 nero quando effettua il tiro per colpire ha la possibilità di sparare un colpo supplementare dopo aver risolto l'effetto del suo tiro. Il colpo supplementare va a segno se il valore estratto è compreso nella Frequenza per Colpire ed è anche un RN nero. Non si può però effettuare più di un colpo supplementare per turno, ed il secondo eventuale colpo non applica una acquisizione eventualmente ottenuta con il primo.

Se il bersaglio o l'attaccante sono in Movimento (o il bersaglio è a Scafo Giù) la riduzione della Frequenza per Colpire di -1 per ognuno dei casi applicabili può rendere impossibile il colpo aggiuntivo se la riduce a meno di zero.

Se il primo valore di RN estratto per un Fuoco di sola MG è nero ed è pari a 6 (LMG), 5 o 6 (MMG) o 4 - 6 (HMG), dopo aver risolto il fuoco l'arma può risolvere nuovamente un Fuoco con valore dimezzato (arrotondato per difetto) rispetto a quello che ha ottenuto la Frequenza di Fuoco. Non si può però effettuare più di un attacco supplementare per turno.

31.0 Colpo Critico

Quando un'arma che richiede il Tiro per Colpire mette a segno un colpo esso può essere molto efficace se colpisce un punto debole del bersaglio (o cade molto vicino, nel caso di bersaglio di Fanteria). Tale efficacia è definita come Colpo Critico. Per verificare se il colpo è tale si controlla sulla carta usata per il Tiro per Colpire con un RPN. La colonna da usare è:

- quella del numero di uomini in caso di Fanteria; si applica però uno spostamento pari ai Modificatori al Fuoco sia della TEM che di eventuali carte Nascosto usate (verso destra per ogni "-" e verso sinistra per ogni "+");
- la colonna 7w nel caso di Veicoli OT o AFV CE;
- la colonna 0r nel caso di AFV BU.

Se il numero del RPN è rosso il Colpo è Critico e raddoppia l'effetto da applicare (fuori o dentro casella).

32.0 Leaders

Alcuni Veicoli o Cannoni possono essere comandati da Leaders che sono particolarmente esperti e capaci di aumentare l'efficacia del loro Equipaggio. Essi sono indicati da un segnalino LEADER di Artiglieria o Corazzati da porre sopra la carta Personalità. La Presenza di un Leader consente di ottenere l'aumento di 1 della Frequenza per Colpire (o della Potenza di Fuoco dell'MG del Veicolo a qualsiasi Raggio). Il Leader viene perduto (ed il segnalino rimosso) quando viene applicato il primo segnalino Comandante Ucciso sulla carta Personalità (peggiorando quindi di 2 la Frequenza per Colpire, uno per la perdita del bonus dovuto al Leader e uno per la penalità del Comandante Ucciso).

Normalmente un Veicolo non può giocare carte Nascosto contro il Fuoco a lui diretto. Un Leader di Corazzati consente al Veicolo di giocare una (sola) carta Movimento quando bersaglio di un Fuoco ed applicare un -1 (alla Frequenza o all'Effetto) a tale attacco. In pratica il Leader consente di manovrare il Veicolo per evitare di essere colpito.

Per quanto attiene i Leaders di Fanteria, dato che la loro mancanza comporta un poche limitazioni (una carta in meno, non si può usare Fumo ecc.) ne risulta una non eccessiva importanza. Per renderli più di qualità essi devono avere non solo un costo ma anche un valore maggiore rispetto ai soldati comuni: di conseguenza i VP derivanti dall'uccisione/messa in fuga di un Leader sono raddoppiati. Inoltre, se tutti i Leader di una Squadra sono eliminati il soldato con il grado più alto (in caso di parità sceglie il giocatore che controlla la Squadra) diventa un "Leader Sostituto", in pratica prende il comando: questo soldato però non consente di riacquisire la mano originale, non vale doppi PV e se anche lui viene eliminato (KIA/Panico/Rotta) il resto della Squadra si ritira (nuova Condizione di Vittoria).

33.0 Bocage

Negli Scenari sul Fronte Occidentale tra Americani/Inglesi e Tedeschi nel 1944 è possibile utilizzare il Terreno speciale "Bocage", un'insieme di siepi sopraelevate che favorisce enormemente la Difesa che può facilmente tendere agguati e colpire senza farsi localizzare. Esso viene rappresentato dalle carte Boscaglia (o Siepe, se si usano Espansioni di Terreno), che applicano i seguenti modificatori:

- 2 contro l'Effetto del Fuoco (anche da colpo a segno);
- 1 contro il Tiro per Colpire da Fuoco Diretto (Cannoni);
- 2 contro il Tiro per Colpire da Fuoco Indiretto (Mortai e OBA)

Non è inoltre possibile effettuare Investimento contro unità in Terreno di Bocage.

34.0 Guado

Un Fiume può avere un livello dell'acqua che può impedire o facilitare l'attraversamento in assenza di Ponti. Ciò viene stabilito nello Scenario tramite una RSS. Così si riconoscono tre tipi di livello del Fiume e possibilità di attraversarlo:

- Livello Basso: oltre che con una sola carta Movimento-Guado si può passare anche con una sola carta Movimento con RN nero; con carta Movimento RN rosso si deve estrarre un RN nero come nella procedura standard.
- Livello Medio: procedura normale;
- Livello Alto: si può attraversare solo usando una carta Movimento-Guado ed estraendo anche un RN nero.

In ogni caso si applica la 14.0 di queste regole, quindi è possibile uscire da un Fiume con Movimento Retrogrado.

Una Palude con Livello basso dell'acqua è considerata Terreno Aperto, con Livello Alto è inattraversabile.

35.0 Resistenza di Squadra e Condizioni di Vittoria variabili

Raramente uomini posti davanti alla prospettiva di essere uccisi non fuggono o si arrendono, ma a volte l'eroismo o il fanatismo li porta a combattere sino alla morte. Così è possibile avere degli Scenari in cui la Rottura della Squadra non avviene per una Nazionalità, e l'unica possibilità per l'avversario di vincere è quella di eliminarla completamente. Ciò è indicato nelle RSS ed è tipico di Scenari con i Giapponesi, SS, Gurka, Commandos o difensori che combattono contro invasori.

È possibile applicare altre variazioni alle Condizioni di Vittoria:

- Il raggiungimento delle Condizioni di Vittoria si ottiene solo al termine di un turno avversario.
- Si vince catturando in CC o distruggendo una particolare unità (es; AFV, unità non combattenti ecc.).
- Si vince liberando completamente un'area da unità nemiche (Unità Occultate, 26.0 q.r.).
- Gli uomini Inchiodati abbandonati perché il Gruppo che li contiene muove (Panico Volontario) sono sempre considerati in Rotta (e quindi la loro perdita corrisponde ad 1 PV per l'avversario) e mai equiparati a KIA.

36.0 Eroismo ed Indurimento in Battaglia

Alcune unità possono essere definite dalle RSS come Eroi, o possono diventarlo nel corso della partita. Un Eroe ha:

- un +1 a qualsiasi Raggio alla propria Potenza di Fuoco;
- un +1 in CCV sia contro fanteria che contro Veicoli;
- un +1 alla Frequenza per Colpire (anticarro o Mortaio);
- un +1 al Morale (max. 6);
- se deve diventare Inchiodato estrae un RN, se rosso è invece Ferito, se nero non Inchioda.

Quando un'unità Inchiodata viene recuperata con una carta Eroe può trovare in sé energie morali tali da farla diventare più efficiente. Ciò si ottiene estraendo una carta: se sia l'RN che l'RPN della carta (relativo al Gruppo) sono rossi l'unità può acquistare nuove qualità. Esse sono determinate dal valore dell'RN estratto, secondo la seguente Tabella:

- | | |
|----|--|
| 0) | Nessun effetto |
| 1) | Morale e Panico +1 |
| 2) | Potenza di Fuoco +1 a qualsiasi Raggio |
| 3) | Eroe |
| 4) | Fanatico (40.0 q.r.) |
| 5) | Inchiodato |
| 6) | Rotta |

Come si vede, a volte l'effetto invece di migliorare l'uomo peggiora la sua situazione.

Altra possibilità è quella di assegnare una certa Iniziativa all'unità su cui viene giocata una carta Eroe non a scopo di Recupero. Questa consente un'azione improvvisa ma vantaggiosa e senza costo per chi la gioca. L'unità "eroicizzata" può allora effettuare un'azione senza che ciò conti come azione del Gruppo o comprometta le possibilità di scarto. Se il Gruppo effettuerà un'azione essa non coinvolgerà di nuovo l'Eroe: es. se il Gruppo para i Fattori di Fuoco dell'uomo "eroicizzato" non saranno conteggiati. L'azione dell'Eroe può avvenire prima o dopo l'azione del suo Gruppo ma mai dopo lo scarto.

L'Eroe può effettuare una di queste azioni: Trasferimento Individuale Laterale, Fuoco (solo col suo Potere di Fuoco o la sua arma con Tiro per Colpire), CC o Attacco anti AFV a risoluzione immediata, Infiltrazione, Tentativo di Riparare la propria arma, Tentativo di Recupero Arma, Piazzamento propria Carica da Demolizione, Tentativo di Rimozione Filo Spinato (38.0 q.r.). Inoltre l'Eroe può diventare momentaneamente Leader nel Gruppo, consentendo di giocare carte Recupero o piazzare Fumo.

Ultima possibilità di giocare una carta Eroe in maniera diversa da quella delle Regole Base è quella di usarla per annullare un'Inchiodatura, ad es. quando un'unità già Inchiodata viene Inchiodata nuovamente non viene eliminata perché la seconda Inchiodatura viene eliminata da una carta Eroe, o se un'Infiltratoviene Inchiodato resta non Inchiodato e non perde l'Infiltrazione.

37.0 Cavalleria

Usando un segnalino Cavallo le unità vengono trasformate in Cavalleggeri. Esse possono scendere, rimuovendo il segnalino, o risalire applicandolo come Azione di Gruppo. Se in un Gruppo ci sono unità appiedate ed unità a cavallo questo muoverà solo come le appiedate. Un Cavallo è un segnalino che può essere acquisito come Arma Secondaria. Finché è cavalcato, un Cavallo usa il Morale del suo Cavaliere, quando è smontato usa il proprio Morale/Panico/KIA ma se attaccato usa come effetto lo stesso che colpisce chi lo possiede (es. se un'unità che possiede un Cavallo subisce un Effetto di Fuoco finale pari a 4 lo subirà anche il Cavallo). Un Cavallo non posseduto va in Rotta automaticamente se il suo Gruppo subisce un attacco, senza bisogno di estrarre una carta per esso.

Un Gruppo a Cavallo non può giocare né ricevere carte Terreno che non siano Terreno Aperto, Boscaglia, Collina, Fiume o Palude. Queste ultime due possono essere rifiutate, ma se vengono accettate possono essere attraversate con una sola carta movimento qualsiasi giocata lateralmente.

Un Gruppo a Cavallo ha la penalità del Fuoco in Movimento se in Terreno, e non può sparare se in Movimento (ma può giocare la carta Movimento per Investire). Ha inoltre una penalità di +1 supplementare all'Effetto del Fuoco che riceve, cumulativa con il TEM e il Movimento. Il Gruppo a Cavallo può effettuare Investimento con un Valore di Attacco pari ad 1 per ogni Cavalleggero che può attaccare. L'Investimento richiede un Galoppo.

Un Gruppo di Cavalleggeri può dichiarare in qualsiasi Momento un Galoppo come unica Azione del Gruppo. In tal caso non può sparare (ma può Investire), non può giocare carte Recupero e non ha bisogno di giocare Terreni: infatti nel fuoco contro il Gruppo verrà conteggiato come Modificatore sempre e solo una carta Movimento. Il Galoppo termina quando sul Gruppo viene giocato un Terreno, anche se rifiutato.

Un Cavalleggero che viene Inchiodato può continuare a muovere ma non può attaccare o applicare il proprio Valore di Investimento, né può essere. Un Cavalleggero Ferito applica la penalità del Ferimento. Un uomo KIA lascia il Cavallo nel Gruppo, un'uomo in Rotta lo porta via con sé.

Un Gruppo di Cavalleggeri non può tentare di Trincerarsi se non diventa appiedato.

38.0 Reticolati

Il Piazzamento dei Reticolati può avvenire come Opzione (42.0 q.r.) o essere predesignato nelle RSS. Il Difensore comunque piazza segnalini Filo Spinato in corrispondenza di un ID e con un certo Raggio. Ogni segnalino equivale in toto ad una carta Filo Spinato. Quando il giocatore attaccante gioca una carta Movimento con un Gruppo che abbia la stessa ID del segnalino ed arriva al Raggio indicato accanto a questo, al turno successivo deve giocare obbligatoriamente un Campo Aperto e trovarsi in Filo Spinato (non può giocare o ricevere un altro tipo di Terreno). A questo punto deve giocare una carta Movimento per rimuovere ogni segnalino Filo Spinato presente.

39.0 Esplosivi

Le RSS consentono di utilizzare Cariche da Demolizione più (sacche di esplosivi) o meno (candelotti di dinamite) potenti rispetto a quelle di base, variando i valori in casella e/o fuori casella.

40.0 Fanatismo

Un'unità Fanatica rappresenta un soldato che, avendo perso il senso della realtà per effetto del Combattimento, si scaglia contro il nemico con l'illusione di distruggerlo e mettere fine alla battaglia. Un'unità diventa Fanatica o per Indurimento in Battaglia (36.0 q.r.) o perché Inchiodata estrae nel Recupero Autonomo (12.0 q.r.) estrae un 6 nero. In tal caso:

- recupera ugualmente;
- non può essere Inchiodata;
- il Gruppo con la stessa ID non può effettuare alcuna azione;
- l'unità Fanatica avanza automaticamente di 1 Raggio verso il nemico ad ogni turno, senza bisogno di giocare carte Movimento;
- quando l'unità è a RR5 con un Gruppo avversario (in caso di più possibilità sceglie l'avversario) al turno successivo a quello in cui arriva a RR5 va immediatamente in CC senza bisogno di Infiltrarsi; se sopravvive effettua un nuovo CC immediato, e così via finché muore o elimina tutte le unità del Gruppo che attacca.
- se sopravvive al CC attacca immediatamente un altro Gruppo a RR5 o al turno successivo muove trasferendosi lateralmente in un'altra ID a scelta di chi lo controlla, e continua a muoversi in avanti, indietro o lateralmente fino a che non muore o distrugge tutte le unità avversarie.

41.0 Campi Minati e Sminatori

I Campi Minati possono essere predisposti. In tal caso sono previsti dalle SSR, di solito assegnati al Difensore, e vengono disposti segretamente indicando la posizione tramite Raggio ed ID, precisandone la forza e l'effetto. La loro attivazione si ha in Movimento non appena il Gruppo con quell'ID entra nel Raggio indicato. Il Gruppo attaccato viene allora piazzato immediatamente nel Terreno di Campo Minato e la carta Movimento viene rimossa. Per il resto si seguono le normali regole sul Campo Minato.

Altra possibilità per il Campo Minato è quella di essere Inutile come carta ma di essere presente sul Campo di Battaglia senza che i nemici sappiano dove si trovano. Ciò poteva accadere, anche se infrequentemente, quando nessuno aveva una mappa delle posizioni delle mine e quindi ci si trovava dentro campi minati "amici" senza saperlo. Per simulare questa possibilità, ogni volta che i giocatori giocano un Terreno su di un Gruppo (tra quelli indicati come a rischio dalle RSS) devono estrarre un RPN, se è nero si estrae un RPN per vedere quale uomo viene attaccato. La Forza del Campo Minato è quella specificata dalle RSS. Nessun altro uomo viene attaccato, la carta viene da quel momento considerata un normale Terreno.

Gli Sminatori sono speciali carte Personalità dotate di apparecchi rivelatori di Mine. È vero che nella scala e nei tempi di azione di Up Front di solito non c'è tempo di effettuare azioni di sminamento, ma se si ha voglia di infilarci anche questo nel gioco... Le unità di Fanteria Sminanti sono carte Personalità con particolari apparecchiature capaci di individuare le Mine. Quando il Gruppo che contiene Sminatori si trova in un Campo Minato prima di risolverne gli effetti l'unità può tentare di individuarlo, se ci riesce il primo effetto (attacco contro il Gruppo) non si realizza. L'apparecchi individuatore ha un suo "range" di effetto entro il quale riesce nel suo lavoro, altrimenti fallisce. Ha anche una serie di valori di "rottura" (x) e riparazione. Una volta che si trova nel Campo Minato l'unità Sminatore può cercare di eliminarlo sempre usando i valori della propria apparecchiatura (e trovare così un varco dove passare indenni). Ovviamente l'unità non può agire se Inchiodata. Lo Sminatore non ha altre armi se non una Pistola intrinseca (con Potenza di Fuoco pari ad 1 a RR5). Se viene eliminato (KIA) l'apparecchiatura è comunque perduta: nessuna delle altre unità ha le capacità tecniche per usarla correttamente.

Altro tipo di Sminatore è quello AFV. La sua capacità funziona analogamente a quella dello Sminatore di Fanteria dato che ha un "range" di funzionamento ed uno di Malfunzionamento (quest'ultimo analogo a quello del Cannone o della MG), funziona anche se BU ma non se Stordito o Immobilizzato o Impantanato. Naturalmente, se l'AFV entra in un Campo Minato senza usare l'apparecchiatura sminante ne subisce tutti gli effetti.

Ha però qualche particolarità:

- dato che per sminare deve abbassare la sua apparecchiatura "frustante" e manovrare lentamente diventa vulnerabile ai colpi nemici, quindi deve effettuare un'Azione di Gruppo di "attivazione" o "disattivazione" di Sminamento; quando si trova in posizione di Sminamento usa i fattori di Armatura del Fianco ed applica un +1 all'Effetto del Fuoco non boxed avversario.
- dato che l'azione dei flagelli solleva polvere si applica automaticamente un -1 (che equilibra il +1 per l'azione esposta al Fuoco non boxed, vedi punto precedente) a tutti i Fuochi e Tiri Per Colpire diretti al AFV; questi modificatori da "polvere" non si applicano in Jungla o con ambiente umido (Pioggia, Neve ecc.) e raddoppiano nel Deserto.

42.0 Opzioni di Piazzamento

Alcuni Scenari possono prevedere nelle RSS diverse possibilità di Piazzamento Iniziale delle unità, tra le quali il giocatore può scegliere. Tale opzione è particolarmente interessante in caso di Piazzamento Nascosto (26.0 di queste regole) perché limita le

possibilità del giocatore che ha unità Occultate a determinate posizioni. A tale scopo le

Opzioni	N° unità	Raggio	Terreno
1	4	0	Edificio -3
2	3	1	Bosco
3	3	1	Boscaglia
4	2	2	Muro
5	2	3	Campo Aperto + Trincea

Il giocatore sceglierà un numero di Opzione (usando un segnalino Raggio) che terrà nascosto sino al momento di rivelare le unità.

Accanto alle unità sarà possibile piazzare Campi Minati (41.0 di queste regole), Reticolati (38.0 q.r.) ecc. usando una Tabella con più alternative o predisponendo tali Terreni Speciali o altro (es. un Cannone da riequipaggiare) a determinati Raggi ed ID.

43.0 Campo di Battaglia predesignato

Le RSS possono prevedere che i giocatori non debbano giocare carte Terreno perché ad ogni Raggio esse sono già predesignate (in pratica c'è una mappa). In tal caso tutte le carte Terreno diventano Inutili, ma possono venire scartate liberamente (non eliminate, dato che servono alle meccaniche di gioco) anche se il giocatore effettua azioni. Il Movimento tra un Terreno ed un altro si effettua giocando una carta Movimento come azione per uscire da un Terreno e rimuovendola per entrarvi. Non esistono spostamenti laterali se non come Trasferimenti. Più Gruppi possono avere lo stesso ID, se allo stesso Raggio possono fondersi (non più di 10 carte Personalità) e possono dividersi facendo muovere solo una parte delle unità di un Gruppo. Le carte Recupero possono essere giocate solo in Gruppi contenenti un Leader. Non ci sono problemi di Visuale (LOS). Per il resto valgono le solite regole.

44.0 Rimozione Filo Spinato

Oltre che con una carta Movimento il Filo Spinato può essere rimosso effettuando un tentativo in tal senso come azione del Gruppo. Il giocatore sceglie un'uomo del Gruppo che tenta di rimuovere ed effettua con tale uomo un Test Morale (RN di qualsiasi colore minore del Morale dell'unità). Una carta Errore consente di evitare tale test (vedi sopra). Se il test fallisce l'uomo resta Inchiodato, se riesce l'uomo può effettuare il tentativo, che riesce con un RN nero >0. Il giocatore può effettuare quanti tentativi vuole con ogni unità che designa, e prima di impegnare un altro uomo può attendere il risultato dei test precedenti.

Ogni volta che fallisce un tentativo di Rimozione (non un Morale) il giocatore piazza un segnalino LAVORO +1 sull'unità che ha effettuato il tentativo. Per ogni segnalino LAVORO +1 presente nel Gruppo si abbassa di 1 la Frequenza di riuscita. I segnalini danno origine anche ad un +1 al fuoco diretto contro quella specifica unità che li porta. I segnalini vengono rimossi all'inizio del turno successivo a quello in cui il Filo Spinato è stato completamente rimosso: nota che due carte Filo Spinato richiedono ciascuna un Tentativo riuscito e che i segnalini Lavoro valgono per entrambe ma sono rimossi solo dopo che tutti i Filo Spinati sono stati eliminati. Quindi se un Filo Spinato è rimosso con questo sistema ma ne viene giocato subito un altro i segnalini continueranno a rimanere sulle unità.

RSS e DYO possono consentire alle unità di un Gruppo di avere a disposizione uno o più Tranciafilii, che facilitano il lavoro di rimozione abbassando di 1 la Frequenza di riuscita del tentativo per ogni Tranciafilii usato. Il Tranciafilii è considerato Arma Secondaria

Una Carica da Demolizione può eliminare automaticamente un Filo Spinato se non malfunziona.

Una carta Movimento può essere usata su un Filo Spinato non a scopo di rimozione ed anche se ci sono uomini Inchiodati, ma questi vanno in Panico/Rotta secondo le regole normali (vedi Abbandono di uomini). Il Filo Spinato allora resterà in gioco con il Terreno di partenza e sarà eliminato solo con questo (non sarà più scartabile con l'uso di una carta Movimento).

45.0 Slancio

Si tratta di una forma di movimento particolare che consiste nel giocare, a partire da un Terreno non Aperto, una carta Movimento (su un Gruppo che può riceverla) scartandola e cambiando eventualmente Raggio seguita immediatamente da una carta Terreno di qualsiasi tipo, purchè non di Terreno Aperto. Naturalmente il Terreno di partenza deve consentire sicuramente il Movimento: es. un Fiume deve essere guadato scartando una carta Movimento-Guado e non una carta Movimento qualsiasi come tentativo di Guado. Di conseguenza non è possibile effettuare uno Slancio da una Palude.

Il Gruppo che effettua lo Slancio riceve un segnalino SLANCIO +1 e deve recuperare dallo sforzo prima di poter effettuare azioni. A partire dal turno successivo il giocatore non può giocare per quel Gruppo alcun tipo di carta, può solo effettuare l'azione di Recupero girando il segnalino SLANCIO +1 dal lato NO SLANCIO. Di nuovo può, al turno successivo, rimuovere il segnalino e da quel momento può giocare carte ed effettuare altre azioni con quel Gruppo.

Durante l'azione di Slancio l'avversario può interrompere il giocatore dopo la giocata della sua carta Movimento e giocare o lo scarto di una carta Terreno (compresi quelli Artificiali ma non Terreno Aperto come retro di carta) o uno o più Fuochi con i suoi Gruppi. Se gioca un Terreno il giocatore che muove è obbligato ad accettarlo e non dovrà più giocare il Terreno sul Gruppo. Se gioca un Fuoco applica non solo il Terreno di partenza ed il +1 del Movimento ma anche il +1 dello Slancio ed ogni altro Modificatore valido (Collina, Fumo ecc.). Il +1 dello Slancio continua ad applicarsi anche nel nuovo Terreno, anche se la carta Movimento usata viene scartata, sino a che il segnalino non viene girato dal lato NO SLANCIO. Fin al momento in cui il segnalino non viene rimosso

RSS presenteranno una Tabella di Piazzamento tipo questa:

il Gruppo è considerato parzialmente in Movimento anche se in Terreno, quindi subisce le penalità al Fuoco ma non le applica al fuoco avversario.

Eventuali carte Terreno Artificiale giocate durante la "parte" di movimento dello Slancio restano sul nuovo Terreno sino a che non si hanno le condizioni per la rimozione. AFV, Cannoni, Gruppi con MMG/HMG/Mortai non possono effettuare uno Slancio.

L'opzione di Slancio può essere utilizzata nel gioco un numero limitato di volte, previsto per ciascuna Nazionalità dalle RSS.

46.0 Lanciagranate

Non si tratta di un'arma speciale ma della possibilità di sparare con fucili normali proiettili speciali costituiti da un lungo bossolo che emerge dalla canna con una piccola granata che viene innescata dallo sparo. Tale granata viene rappresentata da un segnalino GL (Grenade Launcher) assegnato ad un'unità all'inizio della partita come un'Arma Secondaria (e con le stesse regole, quindi al massimo un GL per unità). La GL può essere usata solo a RR 3 (Per Colpire = 0) o 4 (Per Colpire = 0-1), ed ha un Effetto non in box pari a 2. Richiede una procedura di Tiro per Colpire ma non può acquisire ed il suo attacco vale come Azione del Gruppo. Ovviamente quando viene usata si scarta un segnalino GL, e non può essere lanciata se il fucile (non carabina) è Malfunzionante. Un Fucile Semiautomatico ha un +1 alla Frequenza per Colpire.

Se la GL colpisce si effettua una speciale Risoluzione del Fuoco. Si estrae un RN, se è un 6 rosso la GL Malfunziona e non c'è Effetto. Altrimenti si effettua con la stessa carta un RPN. L'unità interessata viene attaccata a piena forza, le due unità adiacenti con -1, le due a sua volta adiacenti con il -2 ecc. (in pratica si riduce l'effetto man mano che ci si allontana dalla posizione "centrata" dalla GL).

In diritto di avere GL è assegnato dalle RSS o acquistato per 30 Punti Costruzione in Scenari DYO. Il numero di GL disponibile per una Squadra è pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del numero di uomini.

47.0 Attaccante/Difensore

Negli Scenari senza Attaccanti/Difensori (tipo A) l'Asse non deve sempre cominciare (piazzare e muovere) per primo. Per stabilire chi inizia si estrae un RN.

48.0 Paramedici e Feriti

Si può introdurre nel gioco un nuovo tipo di carta personalità: il Paramedico. Questo ha una propria Arma accessoria costituita dal suo ... Kit Sanitario e non può agire se Inchiodato. Inoltre di Paramedico per Squadra ce n'è uno solo: se viene eliminato nessuno può prendere il suo posto. Tuttavia può prestare cure a sé stesso ... se non è morto ...

Il Paramedico può convertire un elemento Ferito in un uomo efficiente effettuando un tentativo di Cura come Azione di Gruppo. Può effettuare questa attività una sola volta per turno e per carta Personalità. L'unità ha dei propri valori di capacità di cura, indicati con un "range" sulla sua carta: se deve curare qualcuno estrae un RN e se esso rientra nel "range" l'uomo è curato. I valori in rosso di "x" rappresentano la possibilità di esaurimento dei materiali adatti nel Kit Sanitario: se l'RN estratto rientra fra questi valori esso è eliminato ed il Paramedico perde la possibilità di curare.

Altra possibilità è quella di non eliminare le carte Personalità degli uomini KIA (a meno che non escire dal Terreno) e di consentire al Paramedico (con la stessa metodologia seguita per convertire i Feriti in uomini validi) di tentare di riattivare l'unità facendola diventare da KIA a Ferita. Un uomo che è Ferito e diviene KIA per qualsiasi motivo non può però essere curato: solo un uomo completamente sano che divenga KIA può subire il Tentativo di Cura per trasformarlo in un Ferito.

Per aumentare la presenza di Feriti rispetto ai KIA (e rendere interessante l'uso del Paramedico) si può stabilire che il Controllo delle Ferite si applichi anche nel caso di un KIA e ne cancelli gli eventuali effetti (quindi un'unità KIA può essere comunque solo Ferita). Ciò non vale per Comandanti Uccisi (AFV o Unità Multiuomo).

49.0 Corpo a Corpo

Una ragionevole variazione alle regole sul Corpo a Corpo di Fanteria è quella che prevede che l'RN sia sommato al valore finale calcolato di CCV di ogni unità anche se si tratta di un RN rosso. Infatti è poco realistico che ad es. un'unità con CCV 8 (Morale 3 + Fucile) che estrae un 4 rosso venga eliminata da un'unità con CCV 1 (Morale 1 disarmata) che estrae un 4 nero. Però è altrettanto poco realistico che un Corpo a Corpo riesca automaticamente: nell'esempio citato l'unità più debole non ha nessuna possibilità di farcela (dovrebbe estrarre almeno un 7). Si può eccepire che fa parte del gioco l'impossibilità a combattere disarmati, che non sono state prese in considerazione le possibili modifiche derivanti da carte Nascosto, ecc. La regola diventa bilanciata se si aggiunge la seguente opzione: l'unità che estrae un RN rosso 6 (5 o 6 se disarmato) è comunque eliminata e non fa danno all'avversario. Così anche il più svantaggiato ha una (se pur remota) possibilità di cavarsela, non è senza speranza.

50. Equipaggio di AFV

Quando un AFV viene distrutto in genere la carta del veicolo viene scartata. Tuttavia ciò non tiene conto del fatto che l'Equipaggio spesso può salvarsi, parzialmente o totalmente, dalla distruzione del proprio veicolo, e continuare a combattere. Di conseguenza, per simulare più strettamente la realtà, quando in Up Front un veicolo viene distrutto il suo Equipaggio può salvarsi. Dato inoltre che le probabilità di sopravvivenza sono direttamente

proporzionali alla robustezza del veicolo (espressa dai suoi fattori di K) ed inversamente alla potenza del colpo subito (dipendente dal valore di Effetto) la regola dovrà contenere questi due elementi.

Quando un AFV viene colpito si sottrae il valore del TK# al valore della corazzatura. Il totale esprime la probabilità di Incendio del veicolo. Si estrae un RPN (per lo zero si guarda la colonna 1) e se questo è nero il veicolo si incendia e viene eliminato con tutto l'Equipaggio. Se il veicolo non è incendiato entra in gioco un Equipaggio per il quale si usa l'apposita Carta Personalità.

Un AFV può inoltre essere abbandonato dal suo Equipaggio scartando una carta Movimento, lasciando un Relitto ed entrando in gioco con l'apposita Carta Personalità. Se il Veicolo è dotato di MG l'Equipaggio può effettuare un'azione di "rimozione" scartando una carta Movimento, ed uscendo riceverà un segnalino LMG che usa come arma principale considerandola sempre assistita.

Un Equipaggio conta come 3 uomini ma ai fini delle Condizioni di Vittoria vale come una sola Carta Personalità.

51. Relitto di AFV

Quando un AFV viene distrutto o abbandonato viene posto su di esso un segnalino Relitto ed il Terreno e Raggio raggiunti restano in gioco. Un Gruppo che arrivi a quel Raggio può usare il Relitto come protezione se adiacente. Un Gruppo che si sia trasferito sulla stessa nota identificativa può entrare nel Terreno contenente il Relitto scartando una carta Movimento ed essere considerato in quell Terreno: se si tratta di Terreno Aperto il Relitto dà una TEM di -1.

52. Frequenza di Fuoco

Alcune armi hanno la capacità di sparare una quantità di munizioni notevoli in un breve arco di tempo. Ciò in genere è simulato dalla loro Potenza di Fuoco elevata. Ma per i Cannoni con queste caratteristiche di elevato ritmo di fuoco non si può aumentare il loro Effetto Anti Personale senza farli risultare troppo efficienti contro alcuni Veicoli. Quindi si introduce la seguente regola: Cannoni con elevata Frequenza di Fuoco, indicati con una lettera "R" (Rate of Fire) dopo il valore di effetto, applicano normalmente il loro fuoco alla fanteria. Se però nella Risoluzione del Tiro Per Colpire il RNC estratto è esattamente quello dell'effetto si risolverà un secondo tiro contro lo stesso bersaglio subito dopo aver applicato il primo. Non si effettueranno mai più di due attacchi per carta Fuoco usata.

53. Terreni stabili

A volte è necessario, per ricostruire la storicità di un evento, che alcuni terreni entrino in gioco a determinati Raggi. Tali terreni vengono disposti già nella Fase di Piazzamento Iniziale. Le unità che entrano in quel Raggio non devono giocare una carta Terreno, né possono giocare o riceverne una diversa, né piazzare una carta Movimento Laterale per cambiarla.

Alcuni terreni stabili possono poi avere caratteristiche supplementari: ad esempio due Siepi o Muri adiacenti fanno sì che l'avversario non usufruisca del bonus al fuoco "laterale" contro il Muro/Siepe se effettuato attraverso la congiunzione tra i due Terreni.