UP FRONT - Cold Front

Sinora, la versione base di UP FRONT e le sue espansioni BANZAI e DESERT FRONT hanno dato origine a scenari di guerra in climi tropicali o temperati. Ciò trascura situazioni importanti, quali l'invasione del Baltico e l'Operazione Barbarossa, svoltesi entrambe in ambienti a temperature polari. Queste nuove regole sopperiscono a tale mancanza, oltre ad introdurre altre Nazionalità in gioco.

1.0 Guerra d'inverno

Le seguenti regole sono modificazioni delle regole standard di UP FRONT. Le situazioni di combattimento prevedono sempre la presenza di temperature sotto lo zero, neve e ghiaccio, tempo ostile ma non al punto da impedire il combattimento.

2.0 Il terreno

Le carte Terreno vengono modificate per riflettere la presenza di neve e ghiaccio. Le carte non indicate nel presente capitolo mantengono inalterato il loro uso.

2.1 Fiume

Il Fiume è un terreno inattraversabile: il ghiaccio che si forma sottile, per il movimento dell'acqua, e chi si bagna si congela in breve tempo. Una carta Fiume giocata contro un gruppo avversario rimuove ogni carta Movimento di questo gruppo.

Rimuovere una carta Fiume richiede 2 carte Movimento giocate lateralmente. Un giocatore può mettere un Terreno sulla prima delle due carte Movimento, ma il Fiume resta in vigore (non consentendo l'avanzata) finché una seconda carta Movimento non viene giocata, ed un nuovo terreno non arriva su questa a sostituire il Fiume (o non viene giocata una terza carta Movimento).

2.2 Palude

Le carte Palude sono trattate come terreno aperto, ma possono essere scartate su qualsiasi gruppo in movimento, proprio o avversario. Esse equivalgono alla Tundra Russa.

2.3 Campo Minato

Le carte Campo Minato vengono scartate da tutti gli scenari che non usano Booby Traps. Il clima freddo e secco portava infatti al congelamento ed al blocco dei detonatori, senza contare la difficoltà di scavare un terreno ghiacciato per seppellire accuratamente le mine e l'effetto di "assorbimento" del fuoco e delle esplosioni da parte della neve.

3.0 Azioni

Molte delle azioni normali usate in combattimento cambiano molto quando effettuate nel gelo e sotto una nevicata.

3.1 Nascondersi

Questa azione, per le unità non in possesso della mimetizzazione invernale, è penalizzata applicando un +1 alla carta Nascondersi giocata. Ciò vale soprattutto per le unità Tedesche dei primi due inverni sul Fronte Orientale (cioè contro i Russi). Perciò un Nascondersi -2 equivale ad un -1 mentre un Nascondersi -1 è una carta inutile.

3.2 Trinceramento

Nei terreni congelati il trinceramento è più difficile, e si ottiene solo con un RN nero pari a

3.3 Truppe Sciatrici

Sono sempre considerate Elite. Un movimento in avanzata (o ritirata) di un gruppo di truppe Sciatrici che si trova su un Terreno Collina aumenta (o riduce) la nota del raggio di 1 nel loro turno e di un altro 1 al termine del prossimo turno avversario. Questo movimento è supplementare in ogni senso (vale come un gioco di carta Movimento) ma è eseguito solo a scelta del controllore delle truppe Sciatrici, che deve dichiarare di volerlo effettuare o meno.

4.0 Le Armi

Il funzionamento, la manutenzione ed il rifornimento per ogni tipo di arma risulta assai difficile con il freddo che le inceppa e la neve che rende difficili gli arrivi di munizioni e parti di ricambio. Alcune truppe erano fornite di armi più adatte a quelle condizioni atmosferiche, mentre le altre si limitavano a fare il possibile ed arrangiarsi per evitare i problemi.

4.1 Malfunzionamento

Tutte le armi sono soggette a malfunzionamento con valori minimi inferiori di 1 rispetto a quello che la carta/segnalino indica (es. un X6 diventa X5 - 6). Le armi Finlandesi, Russe (dopo il 1940) e per quelle delle truppe di Elite sono esenti da questa penalità.

4.2 Riparazione

Anche la riparazione è penalizzata di 1, richiedendo quindi un RN aumentato rispetto a quello indicato dall'arma. Le truppe esenti dalla penalità di malfunzionamento sono esenti anche da quella di riparazione.

4.3 Esplosioni HI

Tutti gli attacchi HE, esclusi quelli contro veicoli, sono risolti con un totale di Fattori di Fuoco ridotto di 1 per effetto dell'attutirsi dei colpi sulla neve.

5.0 Veicoli

La temperatura gelida colpiva soprattutto i veicoli, in particolare rendendo difficile la partenza, il movimento ed il supporto di propellente, pezzi di ricambio e soccorso.

5.1 Movimento veicoli

Un veicolo richiede, per muoversi al freddo, una carta Movimento con RN nero. Ciò non vale per i Finlandesi, i Russi dopo il 1940 ed i Tedeschi dopo il 1942.

5.2 Impantanamento

Un veicolo deve effettuare un test di impantanamento per <u>ogni</u> carta Terreno in cui entra. Il test viene modificato come segue:

a) in Bosco o Gola (Gully) il test risolto con un RN inferiore di 2 a quello richiesto normalmente;

b) negli altri terreni il test risolto con un RN superiore di 2 a quello richiesto normalmente.

Il valore modificato di Impantanamento non può essere inferiore a 1.

5.3 Rimozione

Impantanamento ed immobilizzazione possono essere rimossi giocando una carta Movimento e pescando un RN nero maggiore di zero.

6.0 Finlandesi

I Finlandesi erano nella 2^ Guerra Mondiale tra i più validi combattenti, motivati dal desiderio di difendere e liberare la loro madrepatria.

6.1 Unità

I Finlandesi usano le carte personalità dei Tedeschi (o quelle apposite dell'espansione N.d.T.). Tutte le carte vanno modificate alzando di 1 i valori di Morale e Panico. Ciò rispecchia anche la loro ottima conoscenza del territorio (dato che non invasero mai nessuno combatterono quindi solo in patria).

6.11 <u>Squadre</u>: una Squadra Finlandese ha normalmente un numero di uomini ridotto di 2 rispetto a quello indicato per il Tedesco (in media 8). Dovrebbero essere rimosse le carte personalità con il Morale più basso, ma il giocatore può variare questa possibilità di scelta secondo le sue preferenze.

6.12 Rottura: le Squadre Finlandesi crollano quando subiscono il 60% di perdite.

6.2 Carte Azione

I Finlandesi usano le stesse regole per la mano di gioco dei Tedeschi. Anche le particolarità delle unità di Elite, linea e "Creen" sono le stesse. I Finlandesi dovrebbero però avere una maggior frequenza di Truppe di Linea e di Elite (Sciatrici).

6.21 <u>Carte Divise</u>: i Finlandesi possono usare entrambe le parti di ogni carta divisa che contenga azioni di Nascondersi o Movimento in una delle due metà, indipendentemente dai simboli di Nazionalità eventualmente presenti. Ciò rispecchia la loro adattabilità alla Tundra ed alle foreste del Nord. Le carte divise che non contengono in alcuna delle due metà Nascondersi o Movimento sono per i Finlandesi carte inutili.

6.22 <u>Radio</u>: i Finlandesi usano le carte RADIO Russe, dato che non hanno in genere un grande appoggio di Artiglieria.

6.3 Veicoli

I Finlandesi usano solo i veicoli Tedeschi con i seguenti numeri: 30, 31, 37, 42 e 43. Non ebbero in generale un grande apporto di AFV.

6.4 Leaders

I Finlandesi non sono soggetti alle restrizioni del Comando della sezione 15 delle regole base. I Comandanti Finlandesi non erano indispensabili, come per le altre Nazioni, per mantenere alto il Morale delle proprie truppe o guidarle.

7.0 Altre Nazionalità

A parte i Finlandesi, che avevano particolari caratteristiche per il tipo di popolazione e l'ambiente in cui combattevano, le unità degli Stati Minori che parteciparono alla guerra possono essere facilmente assimilati alle truppe di Stai Maggiori. Ciò non vuole ridurre l'importanza del loro sforzo bellico, ma solo riconoscere la somiglianza del tipo di armi, tattiche ed efficacia. Dato che in molti casi si ebbero anche dimostrazioni di superiorità delle truppe degli Stati Minori su quelle dei corrispondenti Stati Maggiori, i giocatori sono liberi di utilizzare per le unità di Nazionalità non presenti nel gioco base e le sue espansioni regole relative a truppe di Elite, Linea o Green, a seconda del tipo di Scenario e della sua aderenza alla realtà storica.

Qui di seguito c'è una tabella che indica le possibilità per ciascun esercito di Stato Minore di avere a disposizione AFV del corrispondente Stato Maggiore: non si tratta ovviamente dello stesso AFV ma di uno con caratteristiche simili ai fini dei meccanismi di gioco. Ecco alcune indicazioni:

1) La maggior parte delle forze del Commonwealth avevano truppe sopra la media, Linea o Elite, essendo eserciti di professione e non derivanti da reclutamento di massa. I Gurkhas sono sempre di Elite, ed i loro AFV sono unità di supporto specializzate.

2) Gli Stati Minori che combatterono contro i Tedeschi nel 1939 - 40 (Danimarca, Olanda, Belgio, Norvegia) dovrebbero avere i valori di Morale e Panico delle loro unità ridotti di 1.

3) Gli Stati Minori che non usano tutti gli AFV dello Stato Maggiore dovrebbero essere in Difesa negli scenari con AFV nei quali compaiono tutti gli AFV indicati come disponibili per loro.

4) Gli Stati Minori indicati come privi di AFV ne possedevano qualcuno, ma antiquato.

5) Le truppe Cinesi Comuniste sono state paragonate ai Giapponesi per consentire loro di entrare eventualmente in gioco. Lo stesso dicasi per il paragone tra truppe Cinesi Nazionaliste e truppe Italiane. In ogni caso la qualità delle truppe Cinesi non va mai oltre il Green, espressione della presenza di comandanti improvvisati, mancanza di rifornimenti ed addestramento. Comunque, le truppe Cinesi Comuniste grazie al loro fanatismo possono usare le regole della carica BANZAI dei Giapponesi.

Tabella Equivalenza Stati Maggiori /Minori		
Maggiore	Minore	AFV
Russia	Polonia	31,32
Russia	Partigiani di Tito	Nessuno
Stati Uniti	Francia Libera	Tutti
Inghilterra	Australia	Tutti
Inghilterra	Commonwealth	Tutti
Francia	Belgio	35
Francia	Grecia	Nessuno
Francia	Olanda	35
Francia	Norvegia	Nessuno
Italia	Ungheria	31, 35
Italia	Romania	31, 33, 35
Italia	Cecoslovacchia	35
Italia	Bulgaria	35
Italia	Cina Nazionalista	Nessuno
Germania	Finlandia	30, 31, 37, 42, 43
Giappone	Cina Comunista	Nessuno