Condizioni atmosferiche

Variante per UP FRONT

1.0 Preparazione del gioco

Prima di iniziare, i giocatori scelgono un particolare mese nel quale è ambientato a Scenario (già previsto per il gioco). Per la scelta si può usare anche un criterio casuale (ognuno sceglie un mese e si estrae un RN) o dare a ciascuno un opzione (uno sceglie il mese, l'altro lo Scenario).

Stabilito il mese di gioco si pesca un RN e si consulta la Tabella CONDIZIONI ATMOSFERICHE allegata, incrociando il RN con la colonna corrispondente al mese scelto. La Tabella è valida solo per il teatro europeo, e va modificata per i diversi ambienti sostituendo le condizioni non possibili con quelle tipiche della zona (es. di solito nel Deserto non nevica).

2.0 Le condizioni del tempo

Vengono conservati i nomi inglesi in riferimento alla Tabella.

2.1 Tempo buono

Non ci sono modifiche alle regole.

2.2 Neve alta

La neve alta porta anche all'applicazione delle regole di COLD FRONT. In particolare:

a) sono applicate le regole sul cammuffamento.

b) tutte le armi di ordinanza con un numero di effetto non in riquadro (HE) applicano ad esso un -1 sulla Fanteria per l'effetto della neve nell'attutire i colpi.

c) le carte Palude, se non indicate nello Scenario come carte inutili, equivalgono ad aree di neve soffice con effetto analogo.

d) le carte Fiume vengono trattate come terreno aperto (acqua ghiacciata) dove è impossibile trincerarsi.

e) nei terreni dove è possibile trincerarsi ciò avviene con un RN = 1 (qualsiasi colore).

f) i Campi Minati applicano un -1 al FP, ma non al valore nei tentativi di rimozione.

2.3 Nevicata

Mentre scende la neve si applicano le seguenti regole:

a) tutte le armi non di ordinanza hanno -1 al FP per la ridotta visibilità.

b) quando un'arma di ordinanza attacca la Fanteria (HE) applica un -1 al To Hit ed un -1 al FP.

c) tutti i tentativi di Infiltrazione si effettuano con uno spostamento a sinistra di una colonna.

d) se viene estratta una carta Brezza, nel turno in corso tutti i FP delle armi non di ordinanza sono dimezzati, ed il To Hit delle armi di ordinanza riceve un -1 ulteriore.

e) il Fumo è una carta inutile.

f) il cammuffamento può aumentare il suo effetto (vedi Cold Front).

Se all'inizio dello Scenario è prevista la caduta di neve, all'inizio di ogni mazzo successivo al primo si estrae un RN e se si tratta di uno zero (indipendentemente dal colore) la nevicata si interrompe e le condizioni diventano HEAVY OVERCAST. In tal caso, ad ogni mazzo successivo, si pesca ugualmente un RN che fa riprendere a nevicare con un risultato da 3 a 6 nero, e fa passare a condizione CLEAR con un 5 o 6 rosso.

2.4 Nebbia

La nebbia comporta i seguenti effetti:

a) sono applicate le regole sull'Osservazione (38.2) e sul fuoco notturno (38.4).

b) il Fumo è una carta inutile.

c) un gruppo che si trova su una Collina si considera avere una situazione CLEAR (vedi sopra) e può sparare ad altri gruppi su Collina senza modifiche. Solo il fuoco e l'infiltrazione a livello del suolo applica le regole sulla nebbia.

d) all'inizio di ogni mazzo successivo al primo si estrae un RN, e con un risultato da 3 a 6 nero la nebbia si alza, il punto "c" suddetto viene cancellato e le regole sulla nebbia si applicano solo a gruppi in Collina. Al termine di quel mazzo in cui la nebbia inizia ad alzarsi essa scompare del tutto e si entra in condizione CLEAR.

2.5 Raffiche di vento

Questa situazione non comporta particolari effetti, ma comporta il passaggio ad HEAVY WINDS non appena nel gioco viene estratta una carta Brezza: tale passaggio è però

momentaneo e termina alla conclusione del successivo turno del giocatore avversario di quello nel cui turno è stata estratta la carta Brezza.

2.6 Vento forte

Questa condizione comporta i seguenti effetti:

a) il Fumo è una carta inutile, e se già in gioco non viene considerata.

b) i lanciafiamme non possono essere usati.

2.7 Fango

Gli effetti di questa condizione sono i seguenti:

a) le Paludi sono carte inutili.

b) i controlli per l'impantanamento si effettuano con uno spostamento di due colonne verso sinistra.

c) gli IG possono muoversi solo superando un controllo del Morale; esso va effettuato prima di giocare una carta Movimento (con qualsiasi modalità) nel turno; il fallimento del test Morale comporta l'impossibilità di giocare la carta Movimento, ma l'unità si considera aver comunque effettuato un'azione nel turno. Per poter tentare di muoversi, l'IG non deve aver sparato nel turno precedente.

d) un gruppo che si trovi in terreno aperto può uscirne solo giocando prima una carta Movimento in modo laterale.

e) tutti i tentativi di Infiltrazione si effettuano con uno spostamento di una colonna a destra.

2.8 Pioggia o cielo coperto

Questa condizione è OVERCAST con possibilità di pioggia durante lo Scenario. All'inizio di ogni mazzo successivo al primo si estrae un RN e con un risultato da 3 a 6 nero inizia a piovere, con un 5 o 6 rosso il tempo diventa bello (CLEAR). Tali condizioni si protraggono fino al termine dello Scenario.

Mente piove si applicano le seguenti regole:

a) tutti i FP delle armi non di ordinanza sono ridotti di 1. Le armi di ordinanza invece applicano un -1 alla To Hit.

b) le carte Fumo sono carte inutili, e tutte quelle che sono in effetto in quel momento vengono scartate.

c) tutti i tentativi di Infiltrazione si effettuano con uno spostamento di una colonna verso sinistra.

Per stabilire il tempo atmosferico scegliere un periodo dell'anno ed estrarre un RPC sulla colonna 4 (di cui conta anche il colore).

RPC nero	Marzo, Aprile, Maggio	Giugno, Luglio, Agosto	Settembre, Ottobre, Novembre	Dicembre, Gennaio, Febbraio
1	Buono	Raffiche di Vento	Vento Forte	Buono
2	Buono	Buono	Buono	Buono
3	Fango	Nebbia	Buono	Pioggia e Cielo Coperto
4	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Vento Forte	Buono	Nevicata
5	Buono	Pioggia e Cielo Coperto	Buono	Buono
6	Buono	Buono	Buono	Buono
7	Pioggia e Cielo Coperto	Buono	Raffiche di Vento	Neve Alta
8	Pioggia e Cielo Coperto	Buono	Raffiche di Vento	Neve Alta
9	Vento Forte	Buono	Pioggia e Cielo Coperto	Raffiche di Vento
0	Nebbia	Buono	Pioggia e Cielo Coperto	Vento Forte

RPC rosso	Marzo, Aprile, Maggio	Giugno, Luglio, Agosto	Settembre, Ottobre, Novembre	Dicembre, Gennaio, Febbraio
1	Neve Alta	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Pioggia e Cielo Coperto	Fango con Pioggia e Cielo Coperto
2	Neve Alta	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Pioggia e Cielo Coperto	Fango con Raffiche di Vento
3	Neve Alta	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Pioggia e Cielo Coperto	Fango con Raffiche di Vento
4	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Neve Alta e Nevicata
5	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Neve Alta e Nevicata
6	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Fango con Pioggia e Cielo Coperto	Neve Alta e Nevicata
7	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Nebbia	Neve Alta e Nevicata
8	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Nebbia	Fango con Pioggia e Cielo Coperto
9	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Nebbia	Fango con Pioggia e Cielo Coperto
0	Fango con Raffiche di Vento	Fango	Nebbia	Fango con Pioggia e Cielo Coperto