

Regole facoltative

F1. Ricognizione

E' possibile distaccare, da unità di cavalleria leggera, pattuglie esploranti per la ricognizione. Tali pattuglie, rappresentate da una singola figura, muovono a 30 cm. di velocità e non possono entrare in mischia con nessun nemico (se una pattuglia incontra pattuglie nemiche, entrambe si ritirano) e non costituiscono alcun ostacolo o bersaglio potenziale per il nemico. Per ciascuna pattuglia distaccata, eliminare 1 PM dall'"unità madre". Il PM viene considerato come distaccato per l'intera giornata e non può più essere reintegrato fino al giorno seguente. Le pattuglie non hanno bisogno di ordini specifici per muovere.

F2. Movimenti nascosti

Al fine di simulare l'incertezza nella conoscenza dei movimenti del nemico è bene utilizzare delle basette senza figure da utilizzare nelle prime fasi del movimento. Ciascun giocatore avrà un numero di tali basette, che avranno un fronte di 3 cm ed una profondità di 8 cm, pari al numero di proprie unità più il 50% (per 10 unità, si avranno 15 basette di movimento, etc.). Ciascuna basetta riporterà un numero pari a quello che denomina la corrispondente unità: le basette che non rappresentano alcuna unità porteranno un numero fittizio. Le basette muoveranno alla velocità della relativa unità e sono soggette a tutte le restrizioni di movimento delle unità normali (terreno, raggio di comando, etc.). Le basette che non corrispondono a reali unità muoveranno alla velocità desiderata dal giocatore.

Quando una qualsiasi unità del giocatore giunge a 60 cm di distanza ed in linea di vista (cioè senza ostacoli in mezzo) da una basetta di movimento, la basetta viene tolta e, se corrispondente ad un'unità reale, sostituita dalla tale unità che potrà essere schierata nella formazione preferita del giocatore. Basette di movimento dietro colline o aree costruite non sono visibili (e non vedono) fino quando l'avversario non arriva in linea di vista diretta. Basette di movimento sul margine di boschi o di aree costruite, nella nebbia, nelle prime ore del mattino o a tarda sera, sono riconoscibili (e le relative unità messe sul tavolo) quando il nemico giunge a 4 cm. Da esse. E' possibile dichiarare una carica su un nemico visto ma non riconosciuto.

F3. Condizioni meteorologiche

Se la stagione o le condizioni meteo non sono fissate da uno scenario storico, lanciare un dado a sei facce:

1 = inverno

2-3 = primavera

4-5 = estate

6 = autunno.

Inverno ed Autunno: lanciare un dado a 6 facce ogni 5 mosse:

1 = nevica

2 = pioggia forte

3-6 = tempo buono.

In caso di pioggia o neve per 10 mosse consecutive dimezzare tutte le velocità.

Con pioggia forte, ogni unità di ftr. che spara, prima che l'avversario testi, lancia un dado a sei:

1-3 = la pioggia ha bagnato le polveri, l'unità non può sparare;

4-6 = tutto OK.

Con neve e pioggia forte dimezzare tutte le gittate e le velocità per scarsa visibilità.

In primavera il tempo è sempre favorevole.

In estate, nelle ore centrali della giornata (12-16) può fare molto caldo (1-50 %, da lanciare una sola volta). Le conseguenze sono le seguenti: ridurre tutte le velocità di 5 cm; sottrarre "5" a tutti i lanci per i tiri e le mischie; dimezzare le gittate per scarsa visibilità dovuta al fumo ed alla polvere.

Nelle prime ore del mattino (5-8) ed alla sera (dopo le 20) è possibile che ci sia la nebbia. Lanciare un dado a 6 all'inizio dello scontro od alla mossa delle ore 20.00): con 1 o 2 , nebbia! Allora lanciare un dado ad ogni mossa successiva (a seconda dei casi, fino alla mossa delle ore 8.00 od all'oscurità): con 5 o 6 la nebbia si dirada e non torna più.

Con la nebbia, dimezzare tutte le velocità e le gittate.

F4. "Fuoco amico"

In deroga alla regola 10.2, è possibile aprire il fuoco contro un nemico anche sono presenti unità amiche all'interno delle proprie linee di fianco, se è presente un "corridoio" libero di almeno 3 cm di larghezza. In tal caso, prima di effettuare la normale procedura di tiro, lanciare 1D6: con 1, 2, 3 assegnare automaticamente 1 CP di perdita alla propria unità, che, eventualmente, dovrà anche testare il morale. In tal caso non procedere oltre con il calcolo delle perdite al nemico.

E' una manovra molto rischiosa, ma, alle volte può essere necessaria!

F5. Fumo

Quando un'unità spara per due turni consecutivi, il fumo prodotto limita la visibilità e, di conseguenza, gli

Ordre Mixte

effetti del tiro. Applicare un modificatore di -1 a unità che tirano attraverso il proprio fumo.
Segnalare la presenza del fumo con batuffoli di cotone.
Il fumo si disperde dopo una mossa intera senza fuochi.