

TABELLA DI MISCHIA PER LA CAVALLERIA E LA FANTERIA

si Sommano i fattori di Mischia dell'Unità, si Sottrae la differenza tra 2 dadi di media (se i numeri sono uguali vale 0) e si Sommano o Sottraggono le seguenti voci:

TABELLA DI MISCHIA PER LA CAVALLERIA	
UNITA' IN CARICA	+1
UNITA' IN MISCHIA SUL FIANCO O ALLE SPALLE DEL NEMICO CHE E' IN MISCHIA CON ALTRE UNITA'	+1
UNITA' CHE HANNO 1 FIGURA IN PIU' IN MISCHIA PER OGNI LATO (2)	+1
CAVALLERIA PESANTE GUARDIA E CORAZZIERI CONTRO DRAGONI	+1
CAVALLERIA CON LANCIA (4) CONTRO FANTERIA, ARTIGLIERI, CAVALLERIA PESANTE E LEGGERA	+1
CAVALLERIA NON IN CARICA contro FANTERIA e ARTIGLIERI (esclusi: Quadrati; Fanteria su terreni difficili)	+1
DRAGONI CONTRO CAVALLERIA LEGGERA E LANCERI	+1
UNITA' FORMATA CONTRO UNITA' NON IN FORMAZIONE	+1
UNITA' CONTRO UNITA' GIA' SCONFITTE DALLA STESSA UNITA' NELLA MOSSA PRECEDENTE	+1
UNITA' CHE HA PIU' FIGURE NELLA MISCHIA CHE DURA PER UN' ALTRA MOSSA (1)	+1
UNITA' CHE COMBATTONO PIU' IN ALTO DEL NEMICO o difendono la Sponda di un Torrente o Ruscello	+1
UNITA' CHE CARICANO DA UNA COLLINA (se percorrono 10 cm. in linea retta)	+1
UNITA' CONTRO UNITA' IN RPIEGAMENTO	+1
SE COMBATTONO DA 5 FIGURE ED OLTRE (3)	+1
UNITA' NELLA 1^ MISCHIA AIUTATA DA UNITA' AMICHE	+1
UNITA' FORMATA CONTRO UNITA' IN DISORDINE	+2
UNITA' IN MISCHIA (anche disordinata) CONTRO UNITA' IN RITIRATA	+2
CAVALLERIA IN CARICA CONTRO FANTERIA E ARTIGLIERI (esclusi i Quadrati Saldi, Scossi o d'Emergenza)	+2
CAVALLERIA PESANTE GUARDIA E CORAZZIERI CONTRO CAVALLERIA LEGGERA E LANCIERI	+2
UNITA' IN MISCHIA SUL FIANCO O ALLE SPALLE DEL NEMICO che non è in mischia con altre Unità	+2
UNITA' IN MISCHIA (anche disordinata) CONTRO UNITA' IN ROTTA	+3
UNITA' NON IN FORMAZIONE O COSACCHI E SIMILI 1^ MISCHIA	-1
UNITA' CONTRO CORAZZIERI CON CORAZZA	-1
UNITA' IN RPIEGAMENTO	-1
CORAZZIERI SENZA CORAZZA O MEZZA CORAZZA CONTRO CORAZZIERI CON CORAZZA	-1
UNITA' STANCHE	-1
UNITA' PRESE SUL FIANCO O ALLE SPALLE ED IN MISCHIA CON ALTRE UNITA'	-1
SE COMBATTONO DA 1 A 4 FIGURE (3)	-1
UNITA' DISORDINATE	-2
UNITA' NON IN MISCHIA CON ALTRE UNITA' PRESE SUL FIANCO O ALLE SPALLE DAL NEMICO	-2
CAVALLERIA CONTRO QUADRATO SALDO	-2

- (1) SE NELLA MISCHIA CHE DURA UN'ALTRA MOSSA SI PAREGGIA O NON SI FANNO PERDITE VINCE CHI HA PIU' FIGURE, A FIGURE PARI si tira un dado da 1a 6 chi fa il punto più alto vince la mischia

- (2) CHI HA IN MISCHIA SOLO 1 FIGURA CHE SBORDA IN PIU' SE HA UGUALI PERDITE VINCE LA MISCHIA

- (3) SE NESSUNO CAUSA PERDITE NELLA 1^ MISCHIA, PROSEGUE PER 1 ALTRA MOSSA CON TUTTE LE FIGURE
 - N.B. Unità in ROTTA O RITIRATA ANCHE SE NON SUBISCONO PERDITE NON FANNO UN ALTRO TURNO DI MISCHIA
 - (4) (Cav. Con lancia) SOLO AL 1° TURNO DI MISCHIA, se continua la Mischia, VALE SOLO CONTRO FANTERIA ED ARTIGLIERI

- LE UNITA' PRESE ALLE SPALLE O SUL FIANCO NON AGGIUNGO FIGURE IN PIU' NELLA MISCHIA

- QUALSIASI UNITA' IN ROTTA O RITIRATA NON CAUSA PERDITE IN MISCHIA

- N.B. SOMMARE I FATTORI DI MISCHIA DELLE UNITA' AL PUNTEGGIO OTTENUTO OGNI +1 VALE 1/2 PERDITA OGNI 0 O NEGATIVO NON SI FANNO PERDITE

TABELLA DI MISCHIA PER LA FANTERIA	
UNITA' IN CARICA	+1
UNITA' IN MISCHIA SUL FIANCO O ALLE SPALLE DEL NEMICO CHE E' IN MISCHIA CON ALTRE UNITA'	+1
UNITA' CHE HANNO 1 FIGURA IN PIU' IN MISCHIA PER OGNI LATO (2) (tranne edifici)	+1
UNITA' CONTRO UNITA' GIA' SCONFITTE DALLA STESSA UNITA' NELLA MOSSA PRECEDENTE	+1
UNITA' CHE HA 1 RANGO IN PIU' (solo se formata) DI UNITA' IN CARICA O CARICATA (3)	+1
UNITA' CHE HA PIU' FIGURE NELLA MISCHIA CHE DURA PER UN' ALTRA MOSSA (1)	+1
UNITA' FORMATA CONTRO UNITA' NON IN FORMAZIONE	+1
UNITA' CONTRO UNITA' IN RPIEGAMENTO	+1
UNITA' CHE COMBATTONO PIU' IN ALTO DEL NEMICO o difendono la Sponda di un Torrente o Ruscello	+1
UNITA' CHE CARICANO DA UNA COLLINA (se percorrono 2 cm. in linea retta)	+1
UNITA' CHE DIFENDONO EDIFICI CONTRO NEMICI ALL'ESTERNO (5)	+1
FANTERIE di Linea e Leggere INGLESI - K.G.L. - HANNOVER - PORTOGHESI che combattono in QUADRATO o in un EDIFICIO (5)	+1
SE COMBATTONO DA 5 FIGURE ED OLTRE (4)	+1
UNITA' NELLA 1^ MISCHIA AIUTATA DA UNITA' AMICHE	+1
UNITA' FORMATA CONTRO UNITA' IN DISORDINE	+2
UNITA' IN MISCHIA (anche disordinata) CONTRO UNITA' IN RITIRATA	+2
UNITA' CHE DIFENDONO EDIFICI PREPARATI CONTRO NEMICI ALL'ESTERNO (5)	+2
UNITA' IN MISCHIA SUL FIANCO O ALLE SPALLE DEL NEMICO che non è in mischia con altre Unità	+2
UNITA' IN MISCHIA (anche disordinata) CONTRO UNITA' IN ROTTA	+3
QUADRATO SALDO CONTRO CAVALLERIA	+3
QUADRATO SCOSSO o d'Emergenza CONTRO CAVALLERIA	0
UNITA' NON IN FORMAZIONE	-1
UNITA' CONTRO CORAZZIERI CON CORAZZA	-1
UNITA' STANCHE	-1
UNITA' IN RPIEGAMENTO	-1
UNITA' PRESE SUL FIANCO O ALLE SPALLE ED IN MISCHIA CON ALTRE UNITA'	-1
Fanteria e Artiglieri contro Cavalleria Non in Carica (esclusi: Quadrati Saldi, Scossi o d'Emergenza; Fanteria su terreni difficili)	-1
UNITA' CHE ATTACCANO EDIFICI; O TRINCEE	-1
SE COMBATTONO DA 1 A 4 FIGURE (4)	-1
UNITA' DISORDINATE	-2
FANTERIA E ARTIGLIERI CONTRO CAVALLERIA IN CARICA (esclusi i Quadrati Saldi, Scossi o d'Emergenza)	-2
UNITA' NON IN MISCHIA CON ALTRE UNITA' PRESE SUL FIANCO O ALLE SPALLE DAL NEMICO	-2
UNITA' CHE ATTACCANO EDIFICI PREPARATI; O RIDOTTE	-2

- (1) SE NELLA MISCHIA CHE DURA UN'ALTRA MOSSA SI PAREGGIA O NON SI FANNO PERDITE VINCE CHI HA PIU' FIGURE, A FIGURE PARI si tira un dado da 1a 6 chi fa il punto più alto vince la mischia

- (2) CHI HA IN MISCHIA SOLO 1 FIGURA CHE SBORDA IN PIU' SE HA UGUALI PERDITE (o ambedue non ne hanno) VINCE LA MISCHIA

- (3) SE HA 2 RANGHI FORMATI VALE +2 contro Schermagliatori, o truppe non in formazione o disordinate

- (4) SE NESSUNO CAUSA PERDITE NELLA 1^ MISCHIA, PROSEGUE PER 1 ALTRA MOSSA CON TUTTE LE FIGURE
 - N.B. Unità in ROTTA O RITIRATA ANCHE SE NON SUBISCONO PERDITE NON FANNO UN ALTRO TURNO DI MISCHIA

- (5) IN CASO DI PARITA' (UGUALI PERDITE) VINCONO I DIFENSORI

- LE UNITA' PRESE ALLE SPALLE O SUL FIANCO NON AGGIUNGO FIGURE IN PIU' NELLA MISCHIA

- QUALSIASI UNITA' IN ROTTA O RITIRATA NON CAUSA PERDITE IN MISCHIA

- N.B. SOMMARE I FATTORI DI MISCHIA DELLE UNITA' AL PUNTEGGIO OTTENUTO OGNI +1 VALE 1/2 PERDITA OGNI 0 O NEGATIVO NON SI FANNO PERDITE