

Hoja de Ayuda 1

VALORES DE LAS TROPAS BANDO IMPERIAL

PAÍS	TIPO DE TROPA
FRANCIA	Infantería Veterana / Vet (6)+2 Infantería de Línea / Ln (5)+1 Infantería Novata / Rec (4)+0 Infantería Guardia / Gd (9)+5 Infantería Joven G / YGd (8)+3 Caballería / Cav (7)+2 Cab. Ligera Guard. / Glc (9)+3 Cab. Pesada Guard / Ghc (9)+4
ESPAÑA *	Infantería Veterana / Sp (4)+1 Guardia Real / RG (6)+2 Caballería Guardia / GC (6)+0
ITALIA	Infantería Veterana / It (6)+2 Caballería / ItCav (7)+2
NÁPOLES **	Infantería Veterana / Nap (4)+0
ALEMANIA ***	Infantería Veterana / Ge (5)+1
HOLANDA	Infantería Veterana / Hol (6)+2 Caballería / HolCav (7)+2
POLONIA	Infantería Legión / Leg (8)+3 Caballería / PolCav (7)+2
SUIZA	Infantería Veterana / Sz (6)+2

Notas:

* Reflejan unidades reclutadas en España para server al Rey José Bonaparte, eran llamados "Juramentados".

** Tropas del Reino de Nápoles. No hay que confundirlas con las tropas Napolitanas que lucharon a sueldo de Gran Bretaña y que estaban reclutadas en Sicilia, por entonces bajo control británico.

*** Incluye todas las tropas procedentes de "Alemania": Confederación del Rin, Gran Ducado de Berg, Baden, Wurtemberg y otras entidades políticas.

VALORES DE LAS TROPAS BANDO ALIADO

PAÍS	TIPO DE TROPA
REINO UNIDO	Infantería Veterana / Vet: (6)+2* Infantería de Línea / Ln: (5)+1 Infantería Novata / Rec: (4)+0 Caballería / Cav: (7)+1
NÁPOLES	Infantería Veterana / Nap: (4)+0
PORTUGAL	Infantería Veterana / Vet: (3)+0 Infantería Veterana**/ Vet: (6)+2 Infantería Novata / Rec: (4)+0 Legión Lusitana***/ LLL: (6)+2 Milicia / Mi: (3)-1 Caballería / Cav: (3)-1 Caballería** / Cav: (6)+1
ESPAÑA	Infantería Veterana / Vet: (6)+2 Infantería de Línea / Ln: (5)+1 Infantería Novata / Rec: (4)+0 Caballería / Cav: (4)+0

Notas:

* Ver Regla Exclusiva 3.10 (Defensa Británica)

** Armados, entrenados y con oficialidad británica las tropas portuguesas mejoraron mucho su efectividad de 1810 en adelante.

*** Esta unidad existió entre 1808 y 1809 y sirvió de núcleo para la reorganización del ejército regular. Fue desbandada cuando el ejército portugués completó su reforma. Su nombre completo era Legión Leal Lusitana.

Capacidad Máxima de PC (per UC)

- Div Infantería: 15 PC (Inf/Cav)
 - o Británicas pueden contener hasta 3 PC InfPt
 - o Españolas pueden contener hasta 1 PC de Artillería –dentro de los límites de fichas que proporciona el juego.
- División Ligera Británica: 6 PC (hasta 2 de ellos Pt)
- División Naval Británica: puede contener PC españoles
- Milicia Portuguesa: 8 PC MiPt.
- Brigada de Infantería Pt: 3 PC InfPt.
- División de Caballería: 6 PC Cav.
- Brigada de Caballería: 2 PC Cav.
- Artillería Francesa: 2 PC Art.
- Reserva Artillería Francesa: 4 PC Art.
- Reserva de Artillería Británica: 3 PC Art.

TABLA DE DESGASTE

	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Depósito	1-49	50-99	100-149	150-199	200-249	250-299	300-349	350-399	400-449	450-499	500+
Requisa	1-24	25-49	50-74	75-99	100-124	125-149	150-174	175-199	200-224	225-249	250+
Marcha Forzada	1-19	20-39	40-59	60-79	80-99	100-119	120-139	140-159	160-179	180-199	200+
Sin Suministros	1-14	15-27	28-41	42-56	57-70	71-84	85-99	100-113	114-127	128-141	142+
Depósito	1-24	25-49	50-74	75-99	100-124	125-149	150-174	175-199	200-224	225-249	250+
Requisa	1-14	15-27	28-41	42-56	57-70	71-84	85-99	100-113	114-127	128-141	142+
Marcha Forzada	1-8	9-17	18-26	27-35	36-44	45-53	54-62	63-71	72-80	81-89	90+
Sin Suministros	1-6	7-13	14-20	21-27	28-34	35-41	42-49	50-56	57-63	64-70	71+

Las cuatro filas inferiores se usan en los siguientes casos:

- A) En las Zonas Climáticas Norte y Centro durante los turnos de Diciembre, Enero y Febrero.
- B) En las Zonas Climáticas Sur y Centro en los turnos de Junio, Julio y Agosto.

Las cuatro filas superiores se usan el resto de los turnos en toda la extensión del mapa de juego.

<i>TABLA de ACTIVIDADES</i>					
ASEDIO*	2 PA	DESCANSO	1 PA	MARCHA	1 PA**
BLOQUEO	2 PA	REQUISA	2 PA	REPARAR PUENTE	1 PA
CREAR DEPÓSITO	3/2 PA***	FORTIFICAR	3 PA	VOLAR PUENTE	1 PA

* Cada acción que forma parte de un asedio cuesta esa cantidad de Puntos de Actividad.

**Aumenta en uno (+1PA) el coste si cruzas un río mayor sin usar un Puente o cruzas cualquier tipo de río (mayor o menor) para entrar en una zona que contiene PC enemigos (ambos acumulativos)

*** Un HQ Británico paga 2 Puntos de Actividad si Wellesley (Wellington) es el Comandante del mismo y realiza esta actividad.

<i>PUNTOS de ACTIVIDAD de los HQ</i>
Cada turno debes calcular los Puntos de Actividad para cada HQ:
$PA = \left(8 + \frac{\text{Iniciativa} - 1d10}{2} \right)$

<i>NÚMERO de ACTIVACIÓN de HQ</i>
Cada RONDA debes calcular el Número de Activación para uno de tus HQ:
$NA = \text{Iniciativa} + PA \text{ apostados} + 1d10$

Hoja de Ayuda 2

TABLA de PERSECUCIÓN

PUNTOS DE RESISTENCIA restantes al ganador	TIRADA DE DADO						
	1	2-3	4	5-6	7	8-9	10
90%-100%+	110%	120%	150%	180%	200%	250%	300%
71%-89%	100%	110%	120%	150%	180%	200%	230%
51%-70%	80%	90%	100%	120%	150%	180%	200%
36%-50%	60%	70%	80%	100%	110%	120%	150%
21%-35%	40%	60%	80%	90%	100%	110%	120%
20%-	-	40%	60%	80%	90%	100%	110%

Cruza el % de los Puntos de Resistencia que le quedan al ganador al finalizar la batalla con una tirada de 1d10. El resultado es un %. Se aplica a la diferencia entre el número de PC de Caballería que el ganador y el perdedor tienen en la Reserva o en una Sección No empeñada de la Línea de Batalla. Una vez calculado el porcentaje este indica un número adicional de PC que el perdedor debe descontar de los PC que le restasen (son pérdidas definitivas).

Modificadores:

- Corre 1 columna a la izquierda por cada ronda de batalla jugada después de la 2nd.
- Corre 3 columnas a la derecha SI el ganador tiene el doble de PC de Caballería, en la Reserva o en una Sección No empeñada de la Línea de Batalla, de los que tiene el perdedor.
- Corre 3 columnas a la izquierda SI el perdedor tiene el doble de PC de Caballería, en la Reserva o en una Sección No empeñada de la Línea de Batalla, de los que tiene el ganador.
- Corre 4 columnas a la derecha si el perdedor no tiene Línea de Comunicaciones.
- Corre a la derecha un número de columnas equivalente al Valor Táctico de un Líder de una Unidad de Caballería del bando ganador. cuyos PC contaron más arriba.
- Corre 4 columnas a la izquierda si el bando ganador está mandado por Wellesley (Wellington)
- Corre 2 columnas a la derecha si el perdedor tiene que retirarse a través de un río (del tamaño que sea) para entrar en la primera zona de su camino de retirada.

TABLA DE BOMBARDEO ARTILLERO

		PC de Artillería disparando		
		1-2	3-5	6+
D A D O	1	-	-	-
	2	-	-	-
	3	-	-	-
	4	-	-	-
	5	-	-	-
	6	-	-	-
	7	-	-	½
	8	-	½	1
	9	½	1	1
	10	1	1*	2*

- Cruza el resultado de lanzar 1d10 con el número de PC de Artillería que está disparando. El resultado es el número de PC enemigos perdidos.
- Un asterisco indica que también se elimina un PC de Artillería enemigo, adicionalmente.
- Artillería Francesa añade 2 (+2) al dado al usar esta Tabla.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE CONTROL OPERACIONAL
-1 bando defensor
+1 por cada Opción de Asalto elegida
+1 por cada <u>dos</u> Opciones de Carga de Caballería elegidas
+2 si eliges Flanqueo
+2 si hay “Mando Dividido” (+5 si no hay ningún HQ presente)

OPCIONES DE BATALLA	
ASALTO	Combate normal
DEMOSTRACIÓN	Como Asalto pero sin Test de Moral
CARGA de CABALLERÍA	a) Como Asalto pero solo con PC de Caballería. b) Si el adversario no posee caballería pon un marcador de “Superioridad de Caballería” y que haga un Test de Moral por una de sus unidades de infantería.
FLANQUEO	Mueve un grupo de UC y HQ desde la Reserva a la Sección de Flanqueo y resuelve un Asalto sobre la Sección enemiga de Flanqueo. Antes de ello el enemigo puede jugar una Opción de Reserva para enviar tropas a su Sección de Flanqueo.
RESERVA	Mueve un grupo de UC y HQ desde la Reserva o cualquier Sección <u>No empanada</u> de la Línea de Batalla a la Reserva o a cualquier Sección de la Línea de Batalla.
REFORZAR	Trata de llamar UC y HQ amigos que se encuentran adyacentes a la zona de batalla para que participen en ella.
BOMBARDEO	Dispara con todas las UC de Artillería que tengas en la Línea de Batalla.
RECUPERACIÓN	Trata de recuperar tropas desechas en combate..
Retirada	Te retiras. Fin de la batalla

©Bellica Third Generation. 2008

SECUENCIA DE BATALLA

- 0.- Determinación de los Comandantes
- 1.- Elegir terreno
- 2.- Opción de Flanqueo
- 3.-Despliegue de las Tropas (primero el defensor). Después de que ambos lo hayan hecho muestra la identidad de las tropas en la Línea de Batalla –no la Reserva.
- 4.- Calcular los Puntos de Resistencia
- 5.-Fase de Planificación Operacional.
- 6.- Tirada de Control Operacional.
- 7.- Atacante juega su primera opción (o intenta pasar).
- 8.- Atacante intenta jugar otra opción, tira el dado para intentar continuar un ataque o trata de recuperar una unidad Desecha.
- 9.- Defensor juega su primera opción (o intent pasar).
- 10.- Defensor intenta jugar otra opción, tira el dado para intentar continuar un ataque o trata de recuperar una unidad Desecha.
- 11.- Comprueba si la batalla ha terminado o si hay Vencedor.
- 12.- Si no ha terminado repite pasos 7-10 otra vez.
- 13.- Si hay un Vencedor usa la Tabla de Persecución.
- 14.- Perdedor se retira. Continúa el juego en el Mapa Estratégico.

MODIFICADORES A LA RESOLUCIÓN DEL COMBATE

- A)** Modificador Táctico del Comandante (-1 si el líder fue baja durante el Bombardeo)
- B)** Superioridad Numérica: 3:2 = +1, 2:1 = +2, 3:1 = +3, 4:1 = +4 (Victoria Automática 8:1 o más)
- C)** Valor Táctico de las Tropas +?
- D)** El defensor suma +1 por: defender un cruce de río, paso de montaña y/o marcador de fortificación (Todos acumulables).
- E)** Bando que falle su Tirada de Control Operacional: -2.
- F)** Bando que pase su Tirada de Control Operacional: +1.
- G)** Si la Sección de la Línea de Batalla posee un marcador de “Superioridad de Caballería”: -2. (retira el marcador después de resolver el combate).
- H)** Si alguna Sección de la Línea de Batalla propia está vacía de PC amigos y en buen orden: -2.
- I)** Defensor en Pueblo o Colina: +1.
- J)** Si tienes al menos 1 PC Art y el enemigo no tiene ninguno: +1.
- K)** Defensor en una as alto a una Ciudad Defendible +4.

Hoja de Ayuda nº 3

LÍDERES IMPERIALES

Comandantes de HQ							
Augereau	15/-2(7)+1	ID Clausel	-1(7)+1	ID Rey	0 (5)+1	<u>Alemanes</u>	
Bessieres	15/-2(7)+1	ID Conroux	0 (5) 0	ID Robert	-2(8)+1	ID Leval	0 (5) 0
Bonaparte, José	12/+1(4) 0	ID D'Erlon	-1(5)+1	ID Ruffin	-1(6) 0	ID Morio	0 (5) 0
Bonaparte, Nap	21/-3(9)+3	ID D'Hilliers	0 (5) 0	ID Sarrut	-1(6)+1	ID Rouyer	0 (6) 0
Caffarelli*	13/-1(6)+1	ID Darmagnac	0 (5) 0	ID Sebastiani	-1(7)+1		
Clausel*	14/-1(6)+1	ID Darricau	0 (6) 0	ID Semellé	-1(5)+1	<u>Polacos</u>	
Decaen*	14/-1(6)+1	ID Decaen	-1(8)+1	ID Serras	-1(5)+1	ID Dombrowski	-1(6)+1
D'Erlon*	13/-1(5)+1	ID Delaborde	-1(6)+2	ID Solignac	0 (6)+1	ID Valence	0 (6) 0
Dorsenne*	14/-1(6)+1	ID Dessolles	-1(6)+1	ID Souham	-2(8) 0	ID Werle	-1(6)+1
Duhesme	12/-1(4)+1	ID Ferey	-1(8)+1	ID Suchet	-2(8)+2		
Dupont	11/-1(4)+1	ID Foy	-2(8)+2	ID Taupin	0 (5) 0	<u>Divisiones de Caballería</u>	
Gazan*	14/-2(6)+1	ID Frere	0 (4) 0	ID Thomieres	-1(6) 0	CD Beauregard	0 (6) 0
Girard*	14/-1(5)+1	ID Gazan	-2(7)+1	ID Travot	-1(6) 0	CD Boussard	-1(5)+1
Heudelet*	13/-1(5)+1	ID Girard	-1(7)+1	ID Vandarmaes.	0 (5) 0	CD Curto	0 (5) +1
Junot	14/-1(7) 0	ID Gobert	0 (5)+1	ID Vedel	0 (4) 0	CD Digeon	0 (6)+1
Lannes	16/-2(8)+3	ID Godinot	0 (6) 0	ID Verdier	-1(6)+1	CD Franceschi	0 (6)+1
Lefebvre	13/-2(6)+1	ID Grandjean	0 (5) 0	ID Villatte	-1(5)+1	CD Fresia	0 (5) 0
Leval*	12/ 0 (5) 0	ID Habert	-1(5)+1			CD Grouchy	-1(7)+1
Loison*	14/-1(6)+1	ID Harispe	0 (6)+1	<u>Guardia Real</u>		CD Kellerman	-2(7)+2
Mac Donald	15/-1(6)+1	ID Heudelet	-1(5)+1	GdR Saligny	0 (5) 0	CD LaHoussay	0 (6) +1
Marchand*	12/-2(5)+1	ID Lagrange	0 (5) 0			CD Lasalle	-3(8)+3
Marmont	15/-1(7)+2	ID Lamarque	-1(6) 0	<u>Guardia Imperial</u>		CD Latour-Mab	-2(7)+2
Massena	17/-2(8)+3	ID Lamartiniere	-1(4)+1	GI Dorsenne	-1(6)+1	CD Lorge	-1(6) +1
Moncey	14/-1(7)+1	ID Lapisse	-1(6)+1			CD Milhaud	-1(7)+1
Mortier	14/-1(6)+1	ID Lefeb-Den.	-2(8)+1	<u>Joven Guardia</u>		CD Montbrun	0 (6)+1
Ney	13/-3(7)+3	ID Ligier-Belair	0 (5) 0	ID 1 Roguet	-2(8)+2	CD Ormancey	0 (5) 0
Reille*	13/-1(5)+1	ID Loison	-1(6)+1	ID 2 Dumostier	-1(6)+1	CD Paris	0 (5) 0
Reynier	14/-2(6)+1	ID Maransin	0 (6) 0			CD Perreymond	0 (5) 0
Sebastiani*	14/-1(6)+1	ID Marchand	-2(7)+1	<u>Juramentados</u>		CD Soult, Pierre	0 (6)+1
Soult	15/-2(8)+1	ID Mathieu	0 (5) 0	ID Casapalaci.	0 (5) 0	CD St Croix	0 (6) 0
St Cyr	15/-1(7)+2	ID Maucune	0 (5) 0	ID Hugo	0 (4) 0	CD Tilly	-1(6)+1
Suchet*	16/-2(8)+2	ID Merle	0 (5) 0			CD Treillard	-1(7)+1
Victor	14/-1(6)+1	ID Mermet	0 (6)+1	<u>Italianos</u>			
Líderes señalados con * también mandan una UC		ID Morlot	0 (5)+1	ID Lechi	-1(6)+1	<u>Brigadas de Caballería</u>	
Comandantes de UC		ID Mouton	0 (6)+1	ID Palombini	-1(5)+1	CB Beaumont	-1(6)+1
Infantería Francesa		ID Musnier	0 (5) 0	ID Peyri	0 (5) 0	CB Boyer	0 (6) 0
ID Abbé	-1(7)+1	ID Nogues	-1(6)+1	ID Pino	0 (5) 0	CB Briché	0 (5) 0
ID Barbou	0 (5) 0	ID Pannetier	0 (5) 0	ID Severoli	-1(4) 0	CB Colbert	0 (5) 0
ID Barrois	-1(5)+1	ID Pecheaux	0 (5)+1			CB Delaage	0 (5) 0
ID Bisson	-1(7)+1	ID Pinoteau	0 (5) 0	<u>Napolitanos</u>		CB Fournier	0 (5) 0
ID Bonnet	-1(7)+2	ID Plauzonne	0 (6) 0	ID Chabot	0 (4) 0	CB Lamotte	0 (5) 0
ID Brennier	-2(8)+1	ID Quesnel	0 (5)+1	ID Compere	0 (5) 0	CB Lorcet	0 (5)+1
ID Caffarelli	-1(6)+1	ID Reille	-2(5)+2	ID Pignatelli	0 (5) 0	CB Marisy	0 (5) 0
ID Cassagne	0 (4) 0					CB Maupetit	0 (5) 0
ID Chabran	-2(8) 0					CB Merlin	0 (6) 0
ID Claparede	-1(7)+1					CB Millet	0 (5) 0
						CB Ornano	0 (5) 0
						CB Wathier	0 (6)+1

LÍDERES ALIADOS

Líderes españoles de HQ								
Albuquerque*	14/-1(5)+1	ID Carbajal	0 (5) 0	ID Porta	0 (4) 0	Portugueses		
Areizaga*	11/ 0 (5) 0	ID Caro, J	0 (4) 0	ID Portago	0 (5) 0	ID Hamilton	0 (6) 0	
Ballesteros*	12/-1(4)+1	ID Castejón	0 (4) 0	ID Rangel	0 (4) 0	ID Lecor	0 (5) 0	
Belveder*	8/ 0 (4) 0	ID Castrofuerte	0 (5) 0	ID Reding	-1(7)+1	ID Silveira	0 (5) 0	
Blake	14/-1(7)+1	ID Cea	0 (5) 0	ID Riquelm	-1(4) 0	IB Ashworth	0 (5) 0	
Cagigal*	12/ 0 (4) 0	ID Cervellón	0 (4) 0	ID Roca	0 (4) 0	IB Bradford	0 (6) 0	
Caldagués*	14/-1(6)+1	ID Contreras	0 (5) 0	ID Roche	0 (5)+1	IB Collins	0 (5) 0	
Campoverde	10/ 0 (4) 0	ID Copons	0 (5) 0	ID Rovira	0 (5)+1	IB Pack	0 (5)+1	
Castejón*	12/ 0 (4) 0	ID Coupigny	-1(6) 0	ID StMarch	0 (5) 0	LLL Wilson	-2(7)+1	
Cervellón*	12/ 0 (4) 0	ID Courten	0 (5) 0	ID San Juan	0 (6)+1	CB D Urban	0 (6)+1	
Copons*	12/ 0 (4) 0	ID Creagh	0 (4) 0	ID Sarsfield	-1(5)+1	CB Otway	0 (5) 0	
Caro, J.*	12/ 0 (4) 0	ID C.Mourgen	0 (5) 0	ID Trías	-1(4) 0	Mil 1 Miller	0 (5) 0	
Castaños	15/-2(6)+1	ID Cuadra	0 (4) 0	ID Velasco	0 (5) 0	Mil 2 Silveira	0 (5) 0	
Cuesta	13/-1(6)+1	ID Cuevas	0 (5) 0	ID Venegas	0 (4) 0	Mil 3 Trant	-1(7)+1	
Del Parque*	15/ 0 (4)+1	ID De Zayas	0 (4) 0	ID Vigodet	0 (5) 0	Infantería británica		
Elío*	11/ 0 (5) 0	ID Del Barco	-1(5)+1	ID Villacp	0 (5) 0	Lig D. Alten	-1(6)+1	
Freire*	14/-1(6) 0	ID Del Parque	0 (5)+1	ID Villalva	0 (5) 0	LigD. Craufurd	-2(8)+2	
Girón*	12/-1(6)+1	ID Echevarri	0 (5) 0	ID Villarzo	0 (4) 0	NvalD.Popham	-2(7)+1	
La Peña*	13/-1(4)+1	ID Elío	0 (5) 0	ID Virues	0 (4) 0	NvalD. Graham	-2(7)+1	
La Romana*	14/-1(7)+1	ID Eroles	0 (5) 0	ID Wittinm	0 (5) 0	ID Adam	-1(7)+1	
Lacy*	12/ 0 (5) 0	ID España	0 (4) 0	ID Woster	0 (4) 0	IDAnsthurster	-1(4)+1	
Mahy*	12/-1(5) 0	ID Fiballer	0 (5) 0	ID Zayas	-1(7)+2	ID Baird	-1(5)+1	
Mendizábal*	9/ -1(4) 0	ID Figueroa	0 (4) 0	ID Zerain	0 (4) 0	ID Campbell	-1(4)+1	
O'Donnell, E.	14/-1(7)+1	ID Freire	-1(6) 0	La Romana	-1(7)+1	ID Clinton H.	0 (5) 0	
Palacio	9/-1(4) 0	ID Galluzzo	0 (4) 0	S. Román	0 (5) 0	ID Clinton W.	0 (5) 0	
Palafox	12/-2(6)+2	ID García	0 (5) 0	Longa	-1(7)+1	ID Cole	-1(8)+1	
Reding*	10/-1(6)+1	ID Girón	-1(6)+1	Mina	-2(7)+2	ID Colville	-1(6) 0	
San Juan *	12/ 0 (6)+1	ID Grimarest	0 (5)+1	Porlier	-2(7)+2	ID Cradock	0 (4) 0	
Santocildes	12/ 0 (5) 0	ID Henestrosa	-1(5)+1	Div de Caballería españolas		ID Dalhousie	0 (5)+1	
Sarsfield*	12/-1(5)+1	ID Ibarrola	0 (5) 0	Albuquerque+	-1(6)+1	ID Dunlop	0 (4) 0	
Venegas*	10/ 0 (4) 0	ID Iglesias	0 (5) 0	Anglona+	0 (4) 0	ID Ferguson	0 (4) 0	
Líderes marcados con * también Mandan alguna UC		ID Jacomé	0 (4) 0	Bárcena+	0 (5)+1	ID Fraser	0 (6)+1	
Líderes británicos de HQ			ID Jones	-1(5) 0	Eguía	0 (5)+1	ID Hay	0 (5)+1
Beresford	15/-2(7)+1	ID La Carrera	0 (4) 0	Freire+	-1(6) 0	ID Hill	-2(8)+2	
Graham	14/-2(7)+1	ID La Serna	0 (5) 0	Henestrosa +	-1(5)+1	ID Hope	-1(4)+1	
Hill	12/-2(7)+2	ID La Torre	0 (5) 0	Loy	-1(5)+1	ID Houston	0 (6) 0	
Maitland	12/ 0 (4) 0	ID Lacy	0 (6) 0	March	0 (5) 0	ID Howard	0 (5) 0	
Moore	17/-2(8)+1	ID Laguna	0 (4) 0	Osorio	0 (4) 0	ID Leith	0 (6)+1	
Murray	10/ 0 (4) 0	ID Lapeña	-1(4)+1	Rivas	0 (6) 0	ID Mackenzie	0 (5) 0	
Wellesley	18/-3(7)+3	ID Lardizábal	-1(6)+1	San Juan	0 (6) 0	ID Oswald	0 (6) 0	
Líderes de UC			ID Lazán	0 (5) 0	Villemur	0 (6) 0	ID Packenham	0 (7)+1
Infantería española		ID Losada	0 (4) 0	Brigadas de Caballería españolas		ID Picton	-2(8)+2	
ID Acevedo	-1(5)+1	ID Llamas	0 (4) 0	Bassecourt+	0 (5) 0	ID Sherbrooke	0 (6)+1	
ID Acuña	-1(5) 0	ID Maceda	-1(5)+1	Butrón+	0 (5) 0	ID Spencer	0 (5) 0	
ID Adorno	0 (5) 0	ID Mahy	-1(6) 0	Caro	0 (6) 0	ID Stewart	0 (4) 0	
ID Albuquerque	-1(6)+1	ID Manglano	0 (4) 0	Echevarri+	0 (5) 0			
ID Alós	0 (4) 0	ID Martinengo	-1(4)+1	España+	0 (4) 0	Caballería británica		
ID Anglona	0 (4) 0	ID Menacho	0 (6) 0	Guevara	0 (5) 0	CD Cotton-	-2(7)+2	
ID Arce	0 (4) 0	ID Mendizábal	-1(4) 0	JuliánSánchez	-2(5)+1	CD Erskine	0 (5) 0	
ID Areizaga	0 (5) 0	ID Mdel Bosch	0 (6)+1	Martinengo+	-1(4)+1	CD Paget	-2(8)+2	
ID Ballesteros	-1(4)+1	ID Miranda	0 (4) 0	O'Donjú	0 (5) 0	CD Payne	0 (6) 0	
ID Bárcena	0 (5)+1	ID Montijo	0 (4) 0	Osorno	0 (5) 0	CD Somerset	0 (6)+1	
ID Bassecourt	0 (5) 0	ID Moretti	0 (5) 0	Portago+	0 (5) 0	CB Alten	-1(5) 0	
ID Belvedere	0 (4) 0	ID Morillo	-1(6)+2	Villalba	0 (5) 0	CB Anson	0 (5)+1	
ID Butrón	0 (5) 0	IDO'Donnell C	-1(5) 0	Wittingham+	0 (5) 0	CB Fane	0 (6) 0	
ID Cabrera	0 (5) 0	ID O'Neill	-1(5) 0	Zolima	0 (5) 0	CB Grey	-1(5) 0	
ID Cagigal	0 (5) 0	ID Obispo	0 (4) 0	UC marcadas con "+" tienen dos versiones, una de inf. y otra de cab		CB Lumley	0 (6)+1	
ID Caldagués	-1(6)+1	ID Palacio	-1(4) 0			CB Slade	0 (4) 0	