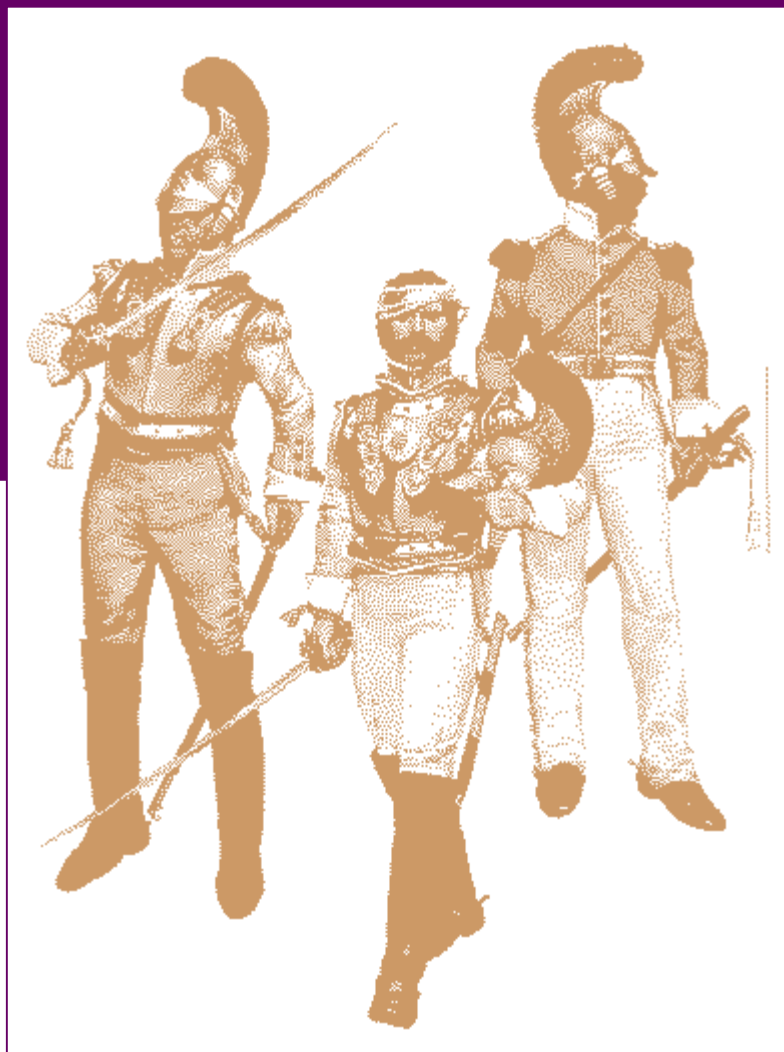


Ordine Misto



**Regolamento napoleonico di
*Strategia & Tattica***

Ordine misto

REGOLAMENTO NAPOLEONICO

Questo regolamento è stato creato per scontri a livello operativo del periodo napoleonico con miniature in scala 1:300.

SCALA DI RIDUZIONE

1 Mossa = ½ Ora

1 cm = 50 mt.

1 basetta di fanteria = ½ battaglione

1 basetta di cavalleria = 1 squadrone

1 basetta di artiglieria = 1 batteria

Il fronte di una basetta è di 2 cm. tranne che per la fanteria inglese, hannoveriana, KGL e Jaeger prussiani che è di 3 cm. per simulare la linea estesa che adoperavano queste formazioni. Ogni esercito è organizzato in divisioni che sono a loro volta organizzate in brigate. Una divisione di fanteria è composta generalmente da 2 brigate di 2 reggimenti ciascuna. Ogni reggimento è composto a sua volta da 2 battaglioni di 2 basette ciascuno.

Una divisione di cavalleria è composta da 2 brigate da 2 reggimenti ciascuna. Ogni reggimento è diviso in squadroni che possono variare per esercito da 4 a 10 basette.

L'artiglieria è organizzata in batterie aggregate alle divisioni. Ogni batteria è rappresentata da 1 basetta.

ECCEZIONI:

- I battaglioni austriaci di linea sono formati da 3 basette anziché 2, per simulare il fatto che avevano circa 1000 uomini. Ci sono anche alcuni reggimenti particolari che possono avere battaglioni formati da 1 sola basetta (vedi reggimenti stranieri spagnoli ecc.)
- Le batterie russe dell'artiglieria a piedi sono formate da 2 basette ciascuna.

SEQUENZA DI GIOCO

- 1- MESSAGGI ED ORDINI DEI COMANDANTI IN CAPO
- 2- RECUPERO FORMAZIONI SCOSSE IN SEGUITO A RITIRATA
- 3- EMANAZIONE ORDINI
- 4- MOVIMENTI
- 5- TIRI
- 6- COMBATTIMENTI
- 7- RECUPERO LIVELLI DI STANCHEZZA

1. MESSAGGI ED ORDINI DEI COMANDANTI IN CAPO

1.1 In questa fase i comandanti in capo possono scrivere ordini e mandarli ai comandanti di corpo utilizzando basette di messaggeri.

2. RECUPERO FORMAZIONI SCOSSE IN SEGUITO A RITIRATA

2.1 Le formazioni sono scosse a seguito di un esito negativo del combattimento, ma possono essere recuperate in seguito ad un test.

2.2 Finché non sono recuperate, le unità hanno uno stato H, quando vengono recuperate tornano allo status che hanno effettivamente in quel momento (eliminando, cioè, dallo status iniziale le perdite subite).

2.3 Il comandante di corpo può, se vuole, partecipare al recupero delle unità di una formazione. In questo caso, sono automaticamente recuperate; comunque, se accade ciò, il comandante per quel turno non può effettuare azioni di nessun altro tipo (emettere ordini o partecipare a combattimenti).

2.4 Per recuperare un'unità scossa si tira 1 dado a 6 facce, con il risultato di 6 l'unità è recuperata. Ogni unità modifica il tiro di dado a seconda del suo status di base.

STATUS A	+5
STATUS B	+4
STATUS C	+3
STATUS D/E	+2
STATUS F	+1
STATUS G	+0

Unità che dovessero essere giunte a livello H per le perdite subite non possono essere recuperate e rimangono permanentemente scosse. Se subiscono un altro esito negativo in battaglia vengono automaticamente eliminate.

Le unità che sono giunte a livello H non possono intraprendere azioni offensive né marciare verso il nemico, ma possono difendersi se attaccate.

2.5 Unità recuperate in seguito ad un test, si fermano sul posto e per quel turno non possono ricevere altri ordini. Possono comunque assumere un fronte a piacere.

Unità non recuperate, devono continuare a ritirarsi. IL TEST DI RECUPERO E' FACOLTATIVO.

2.6 Formazioni che perdono il combattimento si devono ritirare spalle al nemico e la velocità di ritirata è a pieno movimento ed in linea retta con deviazioni massimo di 22,5°.

2.7 Unità che non possono ritirarsi (se hanno alle spalle unità nemiche, fiume maggiore intransitabile, laghi, mura di città o altro terreno intransitabile) sono automaticamente eliminate.

2.8 Unità che vengono interpenetrate da unità amiche in ritirata a seguito di combattimento, non potranno avere ordini di attacco al turno successivo e si considerano disordinate.

2.9 Unità che escono dal tavolo di gioco in seguito a ritirata, non possono più rientrare.

2.10 Unità di artiglieria che perdono una mischia sono automaticamente distrutte.

2.11 Le unità che si ritirano sono considerate disordinate e devono essere riorganizzate con ordine di movimento.

3. EMANAZIONE ORDINI

3.1 Gli ordini dovranno essere dati dai comandanti in capo ai comandanti di corpo tramite messaggio scritto. A loro volta i comandanti di corpo e/o divisione dovranno dare ordini generali per ogni divisione e/o brigata tramite un'apposito segnalino accanto alla formazione, rovesciato in modo che rimanga segreto.

3.2 Gli ordini generali emanati dai comandanti di corpo sono rappresentati da talloncini con i seguenti simboli:

MUOVERE	→ o M
DIFESA	D
RECUPERO	R
CARICA	C

3.3 Le unità ingaggiate non possono ricevere ordini.

3.4 Le brigate di una stessa divisione non possono stare a più di 10cm l'una dall'altra. Se ciò dovesse accadere, la divisione sarà costretta a ricompattarsi (unità in ritirata non vengono considerate).

3.5 Con l'ordine MUOVERE (→ o M) le unità possono muovere a loro piacimento; possono inoltre decidere di manovrare o di schierarsi. In quest'ultimo caso, perdono, la metà del movimento.

3.6 L'unità che muove può deviare di un massimo di 22,5° sia a destra che a sinistra. Se in colonna di marcia su strada, la seguirà fino al punto indicato negli ordini.

3.7 Con l'ordine di MUOVERE (→ o M) le unità possono anche mettersi in quadrato. Formare un quadrato costa ½ mossa. Quando l'unità è in quadrato sarà indicato da un segnalino apposito □. Unità di fanteria caricate da cavalleria possono tentare di fare un quadrato di emergenza. Non è possibile fare quadrato se l'unità di fanteria è in colonna di marcia.

Unità con status	A/B	riescono sempre
Unità con status	C	riescono con 1..4 su 1d6
Unità con status	D/E	riescono con 1..3 su 1d6
Unità con status	F	riescono con 1..2 su 1d6
Unità con status	G	riescono con 1 su 1d6
Unità con status	H	non riescono mai

3.8 Unità con status H non possono mai caricare.

3.9 Unità di cavalleria, se caricata da fanteria, può disingaggiarsi e ritirarsi di 6cm fronte al nemico. Unità di cavalleria possono caricare le unità nemiche solo in colonna. La colonna d'attacco di cavalleria si intende con fronte di 2 basette.

3.10 Con l'ordine di DIFESA (D), le unità possono restare ferme sul posto, oppure indietreggiare di 2 cm fronte al nemico se lo desiderano; comunque questo disingaggio non può essere ripetuto anche nel turno successivo o se l'unità attaccante è di cavalleria.

3.11 Con l'ordine di DIFESA (D), si possono intercambiare unità fresche dai ranghi posteriori con quelle stanche dei ranghi anteriori. Questo può avvenire soltanto se le unità in questione non sono state ingaggiate in combattimento e se la distanza fra le due unità è, al massimo, di 5 cm.

3.12 Con l'ordine di RECUPERO (R) l'unità devono rimanere ferme sul posto e non possono fare altro. Se attaccate non recuperano ma si difendono.

3.13 Con l'ordine di CARICA (C) e solo con questo l'unità può entrare in mischia con il nemico. Se l'ordine di carica viene dato contemporaneamente a 2 unità che si fronteggiano, queste si incontreranno a metà strada. La carica si intende sempre nei confronti dell'unità più vicina.

3.14 Unità che muovono possono interpenetrare volontariamente unità amiche, ma così facendo le disordinano. Non si possono interpenetrare unità ingaggiate; inoltre se muovono in terreno rotto, bosco, palude, guado od ostacolo lineare (muretti, siepi, ecc.) sono considerate disordinate.

3.15 Le unità disordinate si riordinano con l'ordine MUOVERE (→ o M) o DIFESA (D).

4. **MOVIMENTI**

4.1 I movimenti si effettuano sul terreno di gioco spostando le basette delle unità tramite il centimetro e ai seguenti costi:

1cm di terreno chiaro o città	1 punto movimento
1cm di strada	½ punto movimento
1cm di sentiero	1 punto movimento
1cm di bosco, collina o palude	2 punti movimento
1cm di collina con bosco, fiume minore o lago ghiacciato*	3 punti movimento
1cm di ostacolo o terreno rotto	3 punti movimento
1cm di bosco fitto o guado di fiume maggiore	4 punti movimento

* Le unità che passano su lago ghiacciato devono tirare 1 d 6. Se l'unità che passa è di fanteria il ghiaccio si rompe con 1, se è di cavalleria si rompe con 1/2, se è di artiglieria si rompe con 1/2/3.

4.2 Ogni unità può anche shiftare fino a 22,5° nel suo movimento verso il nemico, a destra o a sinistra.

5. **TIRI**

5.1 Quando 2 unità nemiche si fronteggiano o vengono a contatto, prima del combattimento si possono sparare. In questa fase possono tirare anche le batterie di cannoni che hanno la visuale libera. Le distanze di tiro sono:

- 2 cm o a contatto per la fucileria
- 12 cm per artiglieria leggera, ippotrainata o razzi (3, 4 o 6 lb.)
- 35 cm per artiglieria media o pesante (8, 9 o 12 lb.)

5.2 Ogni unità deve tirare all'unità che ha di fronte; l'arco di tiro si estende fino a 22,5° per lato. Artiglieria che muove non può tirare. Artiglieria a cavallo può muovere e tirare, oppure tirare e muovere. In questo caso, però, si muoverà solo di mezza mossa. Un'unità di artiglieria ippotrainata non può muovere, tirare e muovere di nuovo.

Artiglieria piazzata o sganciata può muovere di 2 cm, ma in questo caso non può sparare.

5.3 Cannoni conquistati dal nemico vengono rimossi dal gioco perché considerati distrutti.

5.4 Formazioni con ordine di recupero o con status H non possono tirare.

5.5 Ogni unità ha uno status che comprende il valore qualitativo e di morale dell'unità. Ci sono 9 livelli possibili, ognuno dei quali vale 1 punto

• STEP A	GUARDIA	8 punti
• STEP B	ELITE	7 punti
• STEP C	GRANATIERI	6 punti
• STEP D	VETERANI	5 punti
• STEP E	LINEA	4 punti
• STEP F	COSCRITTI	3 punti
• STEP G	MILIZIA	2 punti
• STEP H	SCOSI	1 punto
• STEP I	DISTRUTTI	0 punti

5.6 Unità disordinata che tira toglie 1 punto al livello del danno fatto al bersaglio. Unità in quadrato che tira riduce di metà il livello dei danni fatti al bersaglio. Se il bersaglio è montato si aggiunge +1 al livello del danno. Se l'unità che tira è artiglieria da 12 libbre si aggiunge +1 al livello del danno. L'artiglieria russa a piedi aggiunge sempre +1 al livello del danno.

5.7 Città, bosco, collina e unità amiche tolgono la linea di vista utile per il tiro. Unità di artiglieria in collina può tirare ad unità avversarie (se queste non sono ingaggiate da unità amiche) se la distanza fra l'unità amica e quella nemica è maggiore di quella fra l'unità sparante e l'unità amica interposta. Bosco o muretti tolgono 1 punto al livello del danno. Per città e fortificazioni vedere le regole opzionali.

6.0 COMBATTIMENTI

6.1 Quando due unità nemiche arrivano a contatto avviene il combattimento.

6.2 Un'unità con ordine di carica deve testare, comunque, il proprio morale. Se il risultato è uguale o minore al suo status di partenza, potrà caricare, altrimenti si ferma a 2 cm di distanza dall'unità nemica. Ugualmente dovrà fare l'unità che si difende. Se questa non passa la prova morale avrà un -2 sul combattimento. Unità che si difende in città aggiungerà +2 alla prova morale; unità che si difende dietro fiume minore, collina o dietro fortificazione aggiungerà +1 alla prova morale.

6.3 Ogni parte individua le unità impegnate e somma il valore dei punti status delle unità impegnate.

A questo vengono applicate le seguenti modifiche:

• unità dietro copertura leggera (boscaglia, muretto)	+1
• unità dietro copertura pesante (bosco o ridotta)	+2
• unità disordinata o attaccata di fianco o spalle o in colonna di marcia	-3
• fanteria in colonna d'attacco	+1
• unità della stessa divisione in supporto sul retro	+1
• terreno in favore (se l'unità difendente è su collina o dietro fiume minore)	+1
• unità in ritirata	-3
• cavalleria contro quadrato	-3
• cavalleria pesante contro cavalleria leggera o media	+1
• cavalleria contro fanteria in linea	+2
• cavalleria contro fanteria in colonna	+1
• se le basette sono il doppio dell'avversario	+2
• se le basette sono più dell'avversario	+1
• fanteria in città	+3
• -anteria in fortificazione	+2

La somma ottenuta dal valore di status con le eventuali modifiche è incrementata con un tiro di dado media. Chi ottiene il punteggio più alto viene considerato il vincitore. Se il risultato invece è un pareggio le unità resteranno in mischia per il turno successivo.

6.4 Le unità rimaste in mischia a seguito di pareggio continueranno a combattere finché una delle due non perde il combattimento. A quel punto l'unità sconfitta si dovrà ritirare perdendo tanti status quanti sono stati i turni di combattimento in cui è stata ingaggiata più quello perduto nel turno di sconfitta, ma l'unità attaccante dovrà perderne ugualmente tanti meno 1.

6.5 Per ogni unità che perde il combattimento si lancia 1 dado media; con un risultato di 2 si ritira di 3 cm senza alcun danno, ma l'unità sarà disordinata; con un risultato 3 o 4 l'unità perde 1 punto di status e si ritira spalle al nemico a pieno movimento; con 5 si perdono 2 punti status e si ritira spalle al nemico a pieno movimento, però in questo caso, anche il vincitore perde 1 punto status. Dopo la ritirata l'unità si considera scossa.

6.6 Unità che prendono alle spalle l'avversario non possono subire perdite in combattimento.

6.7 Due unità che combattono insieme contro un'unità nemica sommano i loro valori, ma le eventuali modifiche si sommano per un'unità sola.

6.8 I comandanti possono partecipare se vogliono al combattimento se non hanno compiuto altre azioni in quel turno. Un generale, se è un comandante di corpo o di divisione, che partecipa al combattimento aggiunge +2 al valore delle unità della formazione che combattono; se è il comandante in capo raddoppia il valore di 1 unità.

6.9 Un comandante può essere colpito durante il combattimento; se esce 1 su un d6 il comandante è morto.

Se viene colpito un comandante di corpo, tutte le unità di quel corpo nel turno successivo potranno avere solo ordini di DIFESA (D). Nel turno ancora successivo il comandante verrà rimpiazzato, ma in combattimento aggiungerà solo +1 al valore delle unità in combattimento. Se viene colpito il comandante in capo, tutte le unità dell'esercito caleranno immediatamente di 1 punto il loro status e dopo 4 turni la battaglia cessa automaticamente. In questo caso, se la parte che ha perso il comandante in capo non è riuscita a vincere o a raggiungere gli obiettivi prefissati, perde automaticamente la partita.

6.10 Unità di cavalleria che CARICA dovrà fermarsi a 10 cm per l'ingaggio e se supera il test di morale potrà effettuare la CARICA altrimenti resterà ferma. L'unità difendente potrà disingaggiarsi al turno successivo se è cavalleria, se è fanteria potrà ritirarsi di 2 cm fronte al nemico oppure potrà tentare di mettersi in quadrato. Non si possono effettuare cariche di cavalleria frontali con due unità di cavalleria contro un'unità di cavalleria avversaria. Una delle due attaccherà l'unità avversaria sul fianco, ma in questo combattimento aggiungerà solo la modifica di attacco sul fianco e non il suo valore come unità.

6.11 Unità di cavalleria se attacca unità di fanteria in boscaglia, avrà il suo valore di status dimezzato; così è anche se l'unità di cavalleria ci si difende. La cavalleria non può mai caricare unità che sono in bosco, in città, in terreno rotto od oltre un fiume.

6.12 Un'unità di cavalleria che effettua una carica contro un quadrato scivolerà intorno al quadrato stesso se non riesce a romperlo e volendo potrà attaccare altre unità che si trovano dietro il quadrato, ma attaccherà disordinato con le eventuali perdite subite. Comunque, un'unità di cavalleria dopo ogni carica rimane disordinata.

6.13 Unità che veda, entro 5 cm, un'unità amica ritirarsi dopo un combattimento tira 1 d6; se il risultato è maggiore del suo status corrente anche quell'unità si ritirerà e diventerà disordinata, ma non scossa. La ritirata di questa unità sarà di metà del suo movimento e rimarrà fronte al nemico.

7.0 RECUPERO LIVELLI DI STANCHEZZA

7.1 Dopo ogni tiro di fucileria o artiglieria e dopo ogni combattimento, un'unità segnerà con un apposito segnalino 1 punto di STANCHEZZA. Quando un'unità ha raggiunto 4 punti di stanchezza le viene tolto 1 punto di status. I punti stanchezza si possono recuperare: 1 per ogni turno in cui l'unità rimane completamente ferma, cioè senza muovere, combattere o sparare. Se è attaccata, non recupera punti stanchezza. Per recuperare punti stanchezza bisogna dare l'ordine "R", "D" o nessun ordine.

8.0 REGOLE OPZIONALI

8.1 CENTRI ABITATI

8.1.1 Tutti i centri abitati sono intransitabili per cavalleria se non in colonna di marcia o su strada.

8.1.2 La cavalleria non può caricare unità nemiche che si trovano in città.

8.1.3 Unità di fanteria in città combattono su ogni lato anche se attaccate contemporaneamente ed hanno un bonus +3.

8.1.4 Bersaglio in città riduce di 1 livello il risultato sulla Tabella dei Tiri

8.1.5 In città minore o villaggio si possono schierare fino a 2 battaglioni di fanteria.

8.1.6 Unità di artiglieria si possono schierare solo fuori della città o sui bordi.

8.1.7 La città minore o villaggio possono essere attaccate al massimo da 6 battaglioni di fanteria.

8.1.8 Le città maggiori non hanno limiti per unità di fanteria schierate all'interno e possono tenere anche unità di artiglieria.

8.2 FORTIFICAZIONI

8.2.1 La fortificazione diminuisce l'effetto del tiro nemico di 1 livello della tabella dei tiri.

8.2.2 Unità dietro fortificazione ha un bonus di +2 in combattimento.

8.2.3 La costruzione di apprestamenti difensivi (ridotte od altro) avviene in 2 turni se vi è ½ battaglione del genio, in 6 turni se vi è un battaglione di linea.

8.3 PONTE DI BARCHE

8.3.1 ½ battaglione del genio può costruire 1 ponte di barche in 2 turni su fiume minore e in 6 turni su fiume maggiore

8.3.2 1 battaglione di fanteria costruisce 1 ponte di barche in 3 turni su fiume minore e in 8 turni su fiume maggiore se non ci sono unità nemiche ad almeno 20 cm di distanza.

8.4 CONDIZIONI METEOROLOGICHE

8.4.1 Vedere tabella meteorologica per il tempo

8.4.2 Con pioggia o nebbia si avranno -5 punti su tutte le velocità di movimento. Con neve e tempesta si dovranno sottrarre la metà dei punti movimento (arrotondando per eccesso).

8.4.3 Con nebbia o tempesta potranno tirare solo le unità che sono a distanza minima e i livelli saranno diminuiti di 2 sulla tabella dei tiri. Con pioggia i livelli diminuiranno di 1.

9.0 TABELLA DI VELOCITA'

• FANTERIA IN LINEA	8 punti di velocità
• FANTERIA IN COLONNA	16 punti di velocità
• FANTERIA IN COLONNA DI MARCIA	20 punti di velocità
• ARTIGLIERIA A PIEDI	8 punti di velocità
• ARTIGLIERIA A CAVALLO	30 punti di velocità
• CAVALLERIA PESANTE	25 punti di velocità
• CAVALLERIA MEDIA	30 punti di velocità
• CAVALLERIA LEGGERA	35 punti di velocità
• GENERALI/MESSAGGERI	40 punti di velocità
• CARRIAGGI	8 punti di velocità

10.0 TABELLA METEOROLOGICA

10.1 Per determinare le condizioni climatiche si lancia all'inizio della partita un dado da 6 facce e si avranno le seguenti condizioni:

1. NEVE
2. NEBBIA
3. SERENO
4. VARIABILE
5. NUVOLOSO
6. PIOGGIA

Ad ogni turno poi si lancia il dado e si potranno avere le seguenti variazioni:

NEVE	con 1/4 NEVE	5/6	TORMENTA
NEBBIA	con 6 si schiarisce dopo il 1° turno, con 5/6 dopo il 2°, con 4/5/6 si schiarisce dopo il 3° e così via		
SERENO	-----	-----	
VARIABILE	con 1/4 SERENO	5/6	PIOGGIA
NUVOLOSO	1/3 NUVOLOSO	4/6	PIOGGIA
PIOGGIA	con 1/4	5/6	TEMPESTA

11.0 TABELLA TIRI DI FUCILERIA

Unità sparante	Bersaglio	Bersaglio
Status	Marcia/colonna/quadrato/fianco	Linea
A - B	- 2	- 1
C - D - E	- 1	DADO
F - G	DADO	N.E.

12.0 TABELLA TIRI DI ARTIGLIERIA A CAVALLO O LEGGERA

Unità sparante	Bersaglio fino a 6 cm			Bersaglio fino a 12 cm		
	Col. Mar/Qua./Fian.	Colonna	Linea	Col. Mar/Qua./Fian.	Colonna	Linea
A - B	- 3	- 2	- 1	- 2	- 1	DADO
C - D - E	- 2	- 1	DADO	- 1	DADO	N.E.
F - G	- 1	DADO	N.E.	DADO	N.E.	N.E.

13.0 TABELLA TIRI DI ARTIGLIERIA A PIEDI O PESANTE

Unità sparante	Bersaglio fino a 10 cm		
	Col. Mar/Qua./Fian.	Colonna	Linea
A - B	- 3	- 2	- 1
C - D - E	- 2	- 1	DADO
F - G	- 1	DADO	DADO

Unità sparante	Bersaglio da 10 a 18 cm		
	Col. Mar/Qua./Fian.	Colonna	Linea
A - B	- 2	- 1	- 1
C - D - E	- 1	- 1	DADO
F - G	DADO	DADO	N.E.

Unità sparante	Bersaglio da 18 a 35 cm		
	Col. Mar/Qua./Fian.	Colonna	Linea
A - B	- 1	DADO	N.E.
C - D - E	DADO	DADO	N.E.
F - G	N.E.	N.E.	N.E.

NOTA: DADO significa che si lancia un dado media: con 5 si elimina 1 punto status se l'unità che spara è fanteria.
Artiglieria che spara a distanza ravvicinata (4 cm) a Cavalleria elimina 1 punto status con un risultato di 3 o 4, se spara contro Fanteria elimina 1 punto status con 5.
Unità di fanteria INGLESE che spara aggiunge sempre + 1 al lancio del dado.

REGOLA PARTICOLARE SE SI GIOCA A LIVELLO DI REGGIMENTO

Tutti i danni che un'unità subisce durante i tiri o durante il combattimento si trasformano in punti stanchezza per il reggimento.

Le unità a livello reggimentale perdono punti status solo dopo aver accumulato 4 punti stanchezza. Per tutto il resto il regolamento rimane identico.

STATUS DELLE UNITA' NAPOLEONICHE

L'elenco che segue è, a nostro giudizio, un'indicazione per i livelli di status delle unità di ogni esercito nel periodo napoleonico. I livelli sono generalizzati e quindi indicativi, a prescindere dalle modifiche che ogni esercito ha avuto durante gli anni. Per una ricostruzione più precisa si dovrà andare a studiare lo scenario o la campagna che si vuole simulare. Quando ci sono più valori significa che si può calcolare da... a(in base al periodo storico).

<u>FRANCIA</u>		Fanteria Linea	D
Vecchia Guardia	A	Fanteria Leggera	D
Media Guardia	B	Cacciatori a Cavallo	E
Giovane Guardia	C	Dragoni	D/E
Lancieri Polacchi Gd.	C	Artiglieria Leggera	E
Cacciatori a cavallo Gd.	C	Artiglieria Pesante	D
Dragoni Gd.	B	Artiglieria a Cavallo	E
Granatieri a cavallo Gd.	A		
Gendarmeria d'Elite	C	<u>INGHILTERRA - KGL</u>	
Artiglieria Pesante Gd.	B/D	Guardia	B
Artiglieria a Cavallo Gd.	C/E	Highlanders	B
Fanteria di Linea	D/E	Dragoni Gd.	C
Fanteria Leggera	C/E	Scots Grey	C
Granatieri di Oudinot	B	Fanteria Leggera	D
Coscritti	F	Fanteria Linea	D
Cacciatori a cavallo	D/E	Fucilieri	C/D
Ussari	D/E	Dragoni Pesanti	D
Lancieri/Cavalleggeri	E	Dragoni Leggeri	E
Lancieri della Vistola	C	Dragoni Leggeri KGL	D
Lancieri Olandesi	D	Artiglieria Leggera	E
Dragoni	D/E	Artiglieria Pesante	D
Corazzieri/ Carabinieri	C	Artiglieria a Cavallo	E
Artiglieria Leggera	D/F	Rockets	E
Artiglieria Pesante	C/E		
Artiglieria a Cavallo	D/E	<u>HANNOVER</u>	
		Fanteria Linea	D
<u>WESTPHALIA</u>		Fanteria Leggera	D
Granatieri Gd.	C	Landwehr	E
Cavalleggeri Gd.	D	Ussari	F
Fanteria Linea	D	Artiglieria a Piedi	E
Fanteria Leggera	D	Artiglieria a Cavallo	E
Cavalleggeri	E		
Ussari	E	<u>BELGIO</u>	
Corazzieri	D	Fanteria Leggera	D
Artiglieria	E	Fanteria Linea	E
Artiglieria a Cavallo	E	Dragoni Leggeri	F
		Ussari	F
<u>BAVIERA</u>		Carabinieri	F
Granatieri Gd.	C	Artiglieria a Piedi	F
Fanteria Linea	D/E	Artiglieria a Cavallo	F
Fanteria Leggera	D/E		
Landwehr	F	<u>BRUNSWICK</u>	
Cavalleggeri	E	Granatieri Gd.	D
Dragoni	E	Fanteria Linea	E
Artiglieria	E	Fanteria Leggera	E
		Ussari	E
<u>REGNO D'ITALIA</u>		Artiglieria	E
Granatieri Gd.	B		
Veliti Gd.	C		
Cacciatori Gd.	C		
Dragoni Gd.	D		

OLANDA

Fanteria Linea	D
Fanteria Leggera	D
Ussari	F
Corazzieri	E
Artiglieria a Piedi	E
Artiglieria a Cavallo	F

AUSTRIA

Granatieri	C
Grenzer	D
Jaeger	D
Fanteria Linea	D/E
Landwehr	F
Cavalleggeri	D/E
Ussari	D
Dragoni	E
Ulani	D/E
Corazzieri	C
Artiglieria Leggera	E
Artiglieria Pesante	D
Artiglieria a Cavallo	E/F

RUSSIA

Granatieri Gd.	B
Jaeger Gd.	C
Cosacchi Gd.	E
Ulani Gd.	C/D
Ussari Gd.	C
Dragoni Gd.	D
Corazzieri Gd.	B
Guardie a Cavallo	B
Artiglieria Gd.	C
Granatieri Linea	C/D
Moschettieri	D/E
Jaeger	E
Milizia	G
Cosacchi	G
Cacciatori a Cavallo	E
Ussari	D/E
Dragoni	E/F
Corazzieri	D
Ulani	E
Artiglieria a Piedi	D/E
Artiglieria Pesante	C/D
Artiglieria a Cavallo Leggera	E
Artiglieria a Cavallo Pesante	D

SASSONIA

Granatieri Gd.	C/D
Cavalleggeri Gd.	C
Artiglieria a Cavallo Gd.	D
Jaeger	E
Fanteria Linea	E
Fanteria Leggera	E
Landwehr	F
Cavalleggeri	D
Ussari	D
Corazzieri/Carabinieri	C
Artiglieria	E

PORTOGALLO

Fanteria Linea	D
Cacadores	D
Atiradores	E
Milizia	F
Dragoni Leggeri	F
Artiglieria a Piedi	E
Artiglieria a Cavallo	F

WUTTEMBERG

Granatieri Gd.	D
Corazzieri Gd.	D
Artiglieria a Cavallo Gd.	D
Fanteria Linea	E
Fanteria Leggera	E
Jaeger	E
Cacciatori a Cavallo	E
Cavalleggeri	E
Dragoni	E
Artiglieria a Piedi	E
Artiglieria a Cavallo	E

SPAGNA

Granatieri Gd.	D
Guardia del Corpo	D
Reggimenti Stranieri	D
Granatieri	E
Fanteria Linea	E/F
Fanteria Leggera	E/F
Coscritti	F
Milizia	G
Cacciatori a Cavallo	G
Ussari	G
Dragoni	F
Carabinieri	E
Artiglieria Leggera	F
Artiglieria Pesante	E
Artiglieria a Cavallo	F

POLONIA

Fanteria di Linea	E/F
Cacciatori a Cavallo	D
Ulani	D
Ussari	D
Corazzieri	C
Artiglieria a Piedi	D/E
Artiglieria a Cavallo	E

BADEN

Fanteria di Linea	E
Fanteria Leggera	F
Dragoni Leggeri	E
Ussari	E
Artiglieria a Piedi	F

PRUSSIA

Granatieri Gd.	B/C
Ulani Gd.	D
Ussari Gd.	D
Dragoni Gd.	D
Guardia del Corpo	C
Granatieri	C
Fanteria Linea	D/E
Fanteria Riserva	E
Landwehr	D/F
Jaeger	E
Dragoni	E
Ulani	E
Ussari	D
Corazzieri	D
Landwehr a Cavallo	G
Artiglieria Leggera	E
Artiglieria Pesante	D
Artiglieria a Cavallo	E

HESSE – DARMSTADT

Leib Guard	C
Guardia del Corpo a Cavallo	D
Fanteria di Linea	E
Cavalleggeri	D
Artiglieria a Piedi	F

HESSE – CASSEL

Guardia	D
Guardia del Corpo a Cavallo	E
Ussari Gd.	D
Fanteria di Linea	E
Landwehr	F
Dragoni	E
Ussari	E

REGNO DI NAPOLI

Granatieri Gd.	C
Veliti Gd.	D
Volteggianti Gd.	D
Guardia d'Onore	C
Veliti a Cavallo Gd.	D
Cavalleggeri Gd.	D
Artiglieria a Piedi Gd.	D
Fanteria di Linea	F
Fanteria Leggera	D/E
Cacciatori a Cavallo	F
Artiglieria a Piedi	E
Artiglieria a Cavallo	E

CLEVE – BERG

Granatieri	D
Fanteria di Linea	F
Cacciatori a Cavallo	D
Cavalleggeri	D
Artiglieria a Piedi	F

OLDENBURG – REUSS – ANHALT

Fanteria di Linea	E
Cacciatori a Cavallo	E

NASSAU

Fanteria di Linea	E
Landwehr	F

SVIZZERA

Granatieri	C
Volteggianti	D
Fanteria di Linea	E
Artiglieria a Piedi	E

DUCATI SASSONI (SAXE GOTHA, ecc.)

Fanteria di Linea	E
Carabinieri	E

ALTRI CONFEDERAZIONE DEL RENO

Granatieri	D
Fanteria di Linea	F
Landwehr a Cavallo	F
Dragoni	E

DANIMARCA

Guardia	C
Granatieri	C
Fanteria di Linea	E/
Jager	E
Leib Cavalleria	E
Corazzieri	E
Dragoni	F
Dragoni Leggeri	F
Ussari	E
Cavalleria Bosniaca	F
Artiglieria a Piedi	E

SVEZIA

Guardia	B
Guardia del Corpo a Cavallo	C
Fanteria di Linea	D
Fanteria Leggera	D
Jager	E
Carabinieri	C/D
Dragoni	E
Ussari	D
Cacciatori a Cavallo	D/E
Dragoni Leggeri	E
Artiglieria a Piedi	E
Artiglieria a Cavallo	E