

Eserciti della Guerra di Successione Spagnola 1701 - 1715

Schieramenti:

La Francia ed i suoi Alleati:

- FRANCIA
- SPAGNA, esercito di Filippo V
 - (comprendente il DUCATO DI MILANO ed il REGNO DI NAPOLI E SICILIA)
- BAVIERA
- DUCATO DI MANTOVA E MONFERRATO
- DUCATO DI SAVOIA (fino al mese di settembre 1703)

L'Austria (Sacro Romano Impero) ed i suoi Alleati:

- AUSTRIA
- PALATINATO E ALTRI STATI TEDESCHI
- PRUSSIA-BRANDEBURGO
- INGHILTERRA
- OLANDA
- DANIMARCA
- SPAGNA, esercito di Carlo III
 - (comprendente truppe arruolate dall'Impero in Italia dopo la conquista del DUCATO DI MILANO e del REGNO DI NAPOLI E SICILIA)
- PORTOGALLO
- DUCATO DI SAVOIA (dal mese di ottobre 1703)

Composizione degli eserciti

Come detto nel capitolo 1.1. "Organizzare un Esercito", del Regolamento, con questo sistema di gioco si possono simulare battaglie campali tra grosse formazioni oppure degli scontri di schermaglia tra poche Unità, dipende da quale scala si adotta, cioè quale rapporto "miniatura/numero di uomini" si sceglie di adottare. Come spiegato nel sopra citato capitolo del Regolamento, un esercito di Naran Fuciliers Wars deve essere strutturato su tre livelli: Esercito – Comandi ed Unità.

Di seguito si forniscono delle regole da adottare se si vogliono simulare delle battaglie campali.

Organizzare gli eserciti per battaglie campali.

Per semplicità, per le Unità di Fanteria e Cavalleria si utilizza la **scala 1:30**, vale a dire **ogni miniatura corrisponderebbe a circa 30 uomini**; all'epoca della Guerra di Successione Spagnola un Battaglione di Fanteria era formato mediamente da circa 600 soldati, quindi dividendo questo numero per 30 si ottiene 20, che può essere la "forza" media di una delle nostre **Unità** con miniature in scala 28 mm. Un Reggimento di Cavalleria di 300 Cavalieri può essere quindi rappresentato da una **Unità** di 10 miniature a cavallo.

Fanteria.

- ❑ L'**Unità** rappresenta un **Battaglione**, quindi il suo Comandante può essere il Colonnello che comanda il Reggimento dal quale tale Battaglione dipende, oppure un Tenente Colonnello. Un Reggimento può avere da uno a più Battaglioni, normalmente ne aveva due. Il Colonnello comanda il primo (o unico) Battaglione, gli altri Battaglioni (se presenti) sono comandati da Tenenti Colonnelli, ognuno dei quali sarà il "Comandante" della sua Unità.
- ❑ All'epoca, a volte i Colonnelli guidavano i loro Reggimenti in battaglia stando a cavallo. Per rappresentare questa situazione, che è anche molto scenografica, abbiamo previsto un apposito **Personaggio Individuale: l'Ufficiale di Fanteria a cavallo**.
- ❑ Se si decide di aggiungere all'Unità la miniatura del Colonnello a cavallo, allora la miniatura che rappresenterà il Comandante dell'Unità sarà un **Luogotenente**, vale a dire un Tenente Colonnello o un Maggiore che funge da Vice-Comandante, al quale comunque si applicano le stesse regole previste per il normale Comandante dell'Unità.
- ❑ Il Colonnello a cavallo non viene tenuto in conto per la Fase di Fuoco, mentre nella Fase di Combattimento aggiungerà il suo Valore a quello dell'Unità, secondo le regole previste per i Personaggi Individuali uniti ad una Unità. A differenza di essi, però, lui non potrà mai abbandonare la sua Unità (cioè il suo Battaglione).
- ❑ Se invece non si aggiunge all'Unità il Colonnello a cavallo, allora la miniatura del Comandante dell'Unità rappresenterà il Colonnello (primo o unico Battaglione del Reggimento) oppure il Tenente Colonnello (altri Battaglioni, se presenti), entrambi a piedi.

Cavalleria.

- ❑ Poiché l'Unità rappresenta un **Reggimento**, la miniatura del Comandante rappresenta sempre il Colonnello, per raffigurare il quale sarebbe bene utilizzare una miniatura che raffiguri un alto ufficiale, utilizzando invece la normale miniatura dell'Ufficiale per rappresentare l'Ufficiale Subalterno (vedi sotto).

Artiglieria.

- ❑ L'Unità rappresenta una **Batteria**, la miniatura del Comandante rappresenta l'Ufficiale che la comanda; si può utilizzare la miniatura di un qualsiasi Ufficiale, utilizzando quella specifica per rappresentare l'Ufficiale Subalterno (vedi Regolamento), oppure, se non si schiera quest'ultimo, la miniatura del normale Ufficiale di Artiglieria sarà utilizzabile per rappresentare il Comandante dell'Unità.

Regole generali di composizione dell'esercito.

- Le Unità di Fanteria rappresentano i Battaglioni
- Le Unità di Cavalleria rappresentano i Reggimenti
- Le Unità di Artiglieria rappresentano le Batterie
- In ogni Comando di Fanteria formato da almeno due Unità (Battaglioni) di Fanteria si può schierare un cannone leggero (3-4 libbre).
- Ogni due cannoni leggeri (Reggimentali) si possono schierare max due cannoni da campagna medi (6-9 libbre) oppure un cannone pesante (12 libbre). I cannoni medi o pesanti dovranno far parte di un apposito Comando di Artiglieria.

Regole per le Unità di Fanteria: Granatieri.

- Con il termine "Fanti", riportato nelle tabelle dei profili dei vari eserciti, si intendono i soldati armati di moschetto o di fucile.
- La maggioranza degli eserciti di questo periodo schierava in ogni Battaglione una Compagnia di Granatieri. Alcune Milizie e altre formazioni non regolari invece non li avevano.
- Una Unità di Fanti, salvo sia diversamente indicato nelle note del suo profilo, può avere assegnati, in aggiunta al valore "min" e "max" indicato nella tabella del suo profilo, da **min 2 a max 4** Granatieri, che saranno considerati come **Personaggi Speciali**, come da Regolamento. I Granatieri devono essere obbligatoriamente rappresentati dalle specifiche miniature che li raffigurano, onde evitare confusioni.
- Codesti Granatieri pagati come **Personaggi Speciali** dell'Unità di Moschettieri o di Fucilieri, avranno lo **stesso profilo** degli altri componenti dell'Unità stessa, mentre il loro **costo** sarà quello dei Moschettieri o Fucilieri maggiorato di **+10 punti (così come avviene per tutti gli altri Personaggi Speciali dell'Unità)**.
- I Granatieri inseriti come Personaggi Speciali in una Unità di Moschettieri o di Fucilieri forniranno, **ognuno**, alla stessa il bonus aggiuntivo di **+1** di Valore nella **Fase di Combattimento (quindi è come se avessero Valore = 2)**.
- Ad essi si applicano integralmente le stesse regole generali previste per gli altri **Personaggi Speciali**.
- Alcune Specialità della Fanteria NON hanno i Granatieri, come ad esempio alcune Milizie, quindi non li potranno schierare come Personaggi Speciali. Unità di Tipo = Irregolare e Tribale o Fanatico NON possono avere dei Granatieri, salvo sia diversamente indicato nelle note del loro profilo.

Unità (Battaglioni) di Granatieri.

Nei vari libri consultati, non si è trovata notizia che gli eserciti di questo periodo avessero dei Battaglioni di Granatieri precostituiti, però, in occasione di alcune battaglie, i Granatieri dei vari Battaglioni (normalmente una Compagnia per Battaglione) venivano riuniti per formare dei Battaglioni di Granatieri. Ad esempio questo venne fatto prima dell'inizio della battaglia di Torino del 1706, ad opera del Principe Eugenio, che fece riunire in due battaglioni tutte le Compagnie di Granatieri dei diversi Reggimenti che formavano il suo esercito.

Per simulare una tale situazione, si può procedere nel modo seguente:

- Ogni **4** Unità (Battaglioni) di Fanteria che, potendoli schierare come Personaggi Speciali, rinunci a schierare i propri Granatieri, si potrà schierare una Unità (Battaglione) di Granatieri, per i quali si utilizzerà l'apposito profilo previsto in ogni esercito di questa guerra.
- I Battaglioni Granatieri (Unità) così formati seguiranno le stesse regole di composizione delle altre Unità, come da Regolamento, e potranno schierare 4 Granatieri come Personaggi Speciali. Codesti Speciali dovranno essere rappresentati da specifiche miniature che li rappresentino (ad esempio utilizzando quelle dei Granatieri che lanciano la granata, mentre per gli altri si utilizzeranno quelli che imbracciano il moschetto o fucile) .

NARAN FUCILIERS WARS

Cavalleria: Regole speciali per le Unità di DRAGONI.

- I Dragoni possono essere schierati a cavallo oppure a piedi, ma non possono operare in entrambe le modalità nel corso della battaglia, solo in una di esse.
- Se vengono schierati a piedi possono far parte di un Comando di Fanteria o di Cavalleria; nel primo caso **non** contano come Battaglioni di Fanteria ai fini della composizione dell'esercito, per quanto riguarda il numero di cannoni "reggimentali" che si possono schierare.
- Se vengono schierati a cavallo dovranno far parte di un Comando di Cavalleria.

Dragoni appiedati in avanscoperta.

- Se viene pagata anche come Unità di Esploratori, al massimo **una** Unità di Dragoni appiedati ogni 1000 punti esercito può essere schierata al di fuori della zona di schieramento del suo esercito, in una configurazione di terreno transitabile e/o difficoltoso, purché la stessa si trovi ad almeno 40 cm di distanza da qualsiasi Unità o Personaggio Individuale nemico. Ad essa, quindi non si applica la regola che deve essere nel raggio di Comando del suo Generale, affinché questi possa ricevere un nuovo ordine.
- All'atto dello schieramento, a questa Unità possono essere uniti solo gli Esploratori, nessun altro dei Personaggi Individuali e neppure il Generale o il Condottiero.
- I Dragoni appiedati schierati al di fuori della loro area di schieramento iniziano la battaglia con l'ordine di **Attendere**, indipendentemente da quale sia l'ordine dato al Comando del quale essi fanno parte.
- In deroga alla regola che il Generale per cambiare l'ordine deve avere tutte le sue Unità nel suo raggio di Comando, in questo caso l'ordine potrà essere cambiato anche se l'Unità di Dragoni non si trovi nel raggio di comando del suo Generale.
- Se l'Unità di Dragoni in avanscoperta che ha l'ordine "Attendere" viene a trovarsi entro il raggio di Comando del suo Generale, e questi stia operando con un ordine diverso, a scelta del Giocatore l'Unità in questione potrà continuare ad operare con l'ordine che ha ("Attendere") oppure assumere automaticamente quello del suo Comando; il cambio dell'ordine, se si decide di attuarlo, viene effettuato immediatamente, allorché l'Unità di Dragoni venga a trovarsi nel raggio di Comando del suo Generale (di solito questo avviene nella Fase del Movimento).
- Per sapere quale sia l'ordine col quale i Dragoni stanno operando, è bene mettere accanto ad essi un segnalino di Ordine.

Alleati:

- In questo periodo sovente gli eserciti erano formati da Reggimenti appartenenti a nazioni diverse, ovviamente facenti parte del medesimo schieramento.
- Nell'ambito di uno dei due contrapposti schieramenti, ogni esercito può schierare delle Unità od interi Comandi appartenenti ad uno o più degli eserciti alleati.
- Unità e Comandi Alleati saranno considerati alla stregua delle altre Unità e Comandi dell'esercito principale.
- Un Comando può essere formato da Unità appartenenti a nazioni diverse.

Ordini e schieramenti: regole specifiche per questo periodo.

- I Battaglioni degli eserciti di questo periodo andavano all'attacco adottando la formazione in **Linea**.
- Ne consegue che un Comando che riceva l'ordine "ATTACCARE" dovrà far schierare tutte le sue Unità di Fanteria o di Cavalleria nella formazione in **Linea**, come indicato nel Regolamento.

Quadrato:

- Dai testi consultati, e da informazioni avute nel forum di Dadi & Piombo, non risulta che in questo periodo venisse già utilizzata la formazione in Quadrato, pertanto non dovrebbe essere utilizzata neppure nel wargame.

REGOLE SPECIALI DI ALCUNE UNITA'

Profilo speciale 1° Round:

- Alcune Unità hanno un secondo profilo etichettato come "1°round", che potrà essere utilizzato solo durante il 1° round di un combattimento e solo nel caso in cui l'Unità stia operando in Ordine Rosso e/o sia in Sete di sangue ed abbia ingaggiato il nemico o ne sia stata ingaggiata sul fronte.
- Questa regola non si applica se l'Unità dotata di questo speciale profilo ha ingaggiato sul fronte una Unità armata di picche che stia operando in ordine Rosso o Blu.
- Se un'Unità di Cavalleria segue questa regola potrà utilizzare il profilo speciale solo quando il cavaliere combatte con la cavalcatura.
- Per il Test delle minacce si considera il profilo speciale se l'avversario ha il fronte della basetta minore dell'Unità con questo profilo speciale.

Lancia da carica.

- Modelli dotati di lancia da carica avranno un +1 al tiro per colpire nel primo round di ogni combattimento in cui dovessero aver ingaggiato un nemico o essere stati ingaggiati sul fronte.
- Se l'Unità è dotata di lancia da carica il bonus di cui sopra potrà applicarsi solo se l'Unità opera in ordine Rosso o è in Sete di sangue.
- Se si utilizza la lancia da carica il primo round di combattimento si utilizzeranno i parametri della lancia per ferire anche se si combatte con il profilo della cavalcatura.

Sfondamento

- Unità dotate di questa regola speciale, se stiano operando in ordine Rosso o fossero in Sete di Sangue e dovessero ingaggiare o essere ingaggiati sul fronte, allora nel primo round di combattimento (e solo in questo round):
 - se vinceranno il combattimento, disorganizzeranno automaticamente il nemico,
 - se il nemico è già disorganizzato allora sarà automaticamente demoralizzato, senza contare nessun altro risultato del test di morale eccetto la "Fuga".
- Per le Unità di Cavalleria che usufruiscono di questa regola, la stessa non si applica se l'Unità che ne è dotata ha ingaggiato sul fronte una Unità armata di picche che stia operando in ordine Rosso o Blu; al contrario la regola si applica se l'Unità di Picchieri viene ingaggiata sul retro o su di un fianco.
- Durante il primo turno di combattimento si potranno rimuovere come perdite dell'Unità nemica anche i modelli non direttamente a contatto con gli attaccanti che usufruiscono di questa regola. Potranno però essere eliminate solo le miniature che si trovino posizionate dietro quelle che sono a contatto di basetta con la miniatura che ha questa abilità, quindi NON si possono eliminare quelle che si trovano posizionate ai lati delle stesse.

Esempio:

Una Unità di 3 Cavalieri (che hanno l'abilità Sfondamento) ingaggia una Unità di Fanteria di 12 Fucilieri disposti su due file. Nella Fase di Ingaggio i 3 Cavalieri ingaggiano 3 Fanti; nel successivo turno di Combattimento i Cavalieri mettono a segno **8 ferite**:

- potranno eliminare **solo 6** nemici: i 3 Fanti con i quali sono a contatto più i 3 Fanti disposti dietro di questi, ma non gli altri che si trovano posizionati ai lati, né quelli in prima fila né quelli della seconda fila.

NARAN FUCILIERS WARS

Abilità particolari di alcune Unità Speciali o di appartenenti a popoli tribali

Truppe di Montagna.

- Le Unità che hanno questa abilità potranno muovere nei terreni classificati “*di montagna*” e quindi **difficoltosi**, alla massima velocità senza disorganizzarsi: si comportano pertanto come se avessero la regola speciale “**transitare l’intransitabile**”.
- Possono arrampicarsi su per i **pendii montagnosi (Terreni Intransitabili)**, che pertanto per essi diventano “**difficoltosi**” ma transitabili, con la penalità che **quando si arrampicano non possono far fuoco** ma possono essere colpiti: in pratica questo si verifica finché essi si trovano su un terreno classificato “**di montagna e intransitabile**”; essi lo potranno attraversare (si presume che si arrampichino) ma finché si trovano su di esso non potranno fare fuoco con le loro armi.

Scegliere il terreno.

- Gli eserciti dei alcuni popoli tribali (ad esempio i Pellerossa nativi americani) possono sfruttare al meglio la conoscenza del loro territorio per attirare i nemici in agguati mortali.
- Pertanto se un tale esercito vincerà in esplorazione potrà aggiungere una configurazione di un bosco oltre a quelle già presenti sul campo; se invece vincerà in manovra potrà aggiungere oltre al bosco anche la configurazione di una foresta.
- Queste due configurazioni dovranno essere posizionate ad almeno 30 cm dal bordo della zona di schieramento dell'avversario.
- Una Unità (al massimo) di questo esercito potrà essere schierata in una di queste configurazioni, ma con l'ordine Attendere.

Muoversi nei boschi.

- Le Unità con questa speciale regola potranno muovere nei boschi e nelle foreste alla massima velocità senza disorganizzarsi.

Combattere nei boschi.

- Le Unità con questa regola potranno effettuare attacchi con armi da fuoco e/o da lancio all'interno di un bosco senza subire penalità di alcun genere.

ARTIGLIERIA

Poiché nel periodo della guerra di Successione Spagnola l'artiglieria utilizzata dai diversi eserciti aveva le stesse caratteristiche, sia come calibri che come modalità d'impiego, per evitare inutili doppioni inseriamo qui di seguito i profili per le varie tipologie di cannoni utilizzati nelle battaglie campali, valevoli per TUTTI gli eserciti.

L'Artiglieria era suddivisa in tre categorie:

Artiglieria reggimentale:

- formata dai cosiddetti "cannoni di battaglione", cioè pezzi generalmente di piccolo calibro (3-4 libbre) manovrati da serventi che li muovevano a braccia per accompagnare il Battaglione al quale erano assegnati, nell'avanzata verso il nemico, per appoggiare i fanti col proprio fuoco.
- Alcuni eserciti, come ad esempio i Prussiani, impiegavano in questo ruolo dei cannoni medi (9 libbre).

Artiglieria da campagna:

- suddivisa in "media" e "pesante" in relazione al peso del proiettile; questi cannoni** erano solitamente assegnati ad uno o più Reggimenti di Artiglieria, ai quali erano anche assegnati dei Reggimenti o Battaglioni o delle Compagnie di Fucilieri che avevano il compito di proteggere gli Artiglieri da eventuali attacchi nemici.

Artiglieria da assedio:

- formata dai cannoni di maggior calibro e dai mortai, solitamente assegnati ai Reggimenti di Bombardieri. Non essendo impiegati nelle battaglie campali, non vengono presi in considerazione in questo regolamento.

Regole Generali.

Assegnazione ai Comandi.

- Le Unità di **Artiglieria "Reggimentale"** devono essere assegnate ai **Comandi di Fanteria** (Brigate di Fanteria); se non vi è alcuna diversa indicazione nell'elenco dell'esercito, per "Artiglieria Reggimentale" si intendono le Unità con i **cannoni leggeri da 3 o 4 libbre**; eccezionalmente, alcuni eserciti potranno schierare in questo ruolo anche i "cannoni da campagna" di tipo "medio" (6 -9 libbre).
- Le Unità di **"Artiglieria da campagna"** (media e/o pesante) saranno invece assegnate ad uno specifico **Comando di Artiglieria**, posto agli ordini di un **Generale**, alle dipendenze del quale potrà, opzionalmente, essere assegnata anche una Unità di Fanteria costituita da soli Fucilieri, quindi senza Granatieri. L'Unità di Artiglieria e quella di Fanteria di questo Comando dovranno sempre operare con il medesimo ordine e dovranno sempre essere entro il Raggio di Comando del loro Generale. L'Unità di Fanteria non potrà quindi abbandonare quella di Artiglieria, ma dovrà rimanere nelle immediate vicinanze (**cioè a non più di 20 cm**) per poterla proteggere, essendo questo, essenzialmente, il suo compito.

Schieramento:

L'artiglieria può essere schierata in due modi:

- in ordine di marcia, corrisponde alla "colonna" della Cavalleria (in fila per 2).
- in batteria

Vedere il capitolo 2.3.3. del Regolamento ("Come si schierano gli eserciti").

Il pezzo "in batteria" deve essere schierato con i Serventi a contatto di basetta con la basetta del cannone, disposti a "U" a contatto con il lato posteriore e con quelli laterali; tra un Servente e l'altro ci deve essere continuità di basetta, quindi un paio di miniature dovranno essere posizionate negli angoli.

NARAN FUCILIERS WARS

Movimento.

- L'Artiglieria NON può entrare nei boschi e può attraversare un fiume solo su di un ponte.
- Le Batterie di cannoni leggeri (quelli assegnati alle Unità di Fanteria nel sec. XVIII) venivano spostate dai serventi, invece quelle più pesanti (Artiglieria da Campagna) erano trainate da un numero variabile di cavalli (da due a sei); per muoversi, i cavalli debbono essere aggiogati al traino: si mettono le miniature dei cavalli davanti al cannone, con quelle degli artiglieri dietro, in colonna per due.
- Se la Batteria è in formazione di marcia il cannone non può sparare.
- Le Batterie si muovono solo in colonna, assumendo la formazione di marcia quando il loro Comando riceve l'Ordine di OPPORRE. Questa regola non si applica all'Artiglieria Reggimentale, i cui pezzi possono essere spostati " a braccia" dai Serventi, quindi possono muovere in avanti anche nella posizione "in batteria" quando il loro Comando riceve l'ordine di Attaccare. In questo caso i cannoni saranno portati avanti verso il nemico fino a raggiungere la loro "**distanza corta di gittata**", vale a dire **20 cm**, come indicato nella "*Tabella delle Gittate*" a pagina 29 del Regolamento. Arrivati a 20 cm dal nemico, i cannoni staranno fermi sul posto e potranno iniziare ad utilizzare i proiettili a mitraglia. Mentre avanzano, ad ogni turno potranno fare fuoco contro il nemico più vicino e in linea di vista, utilizzando i proiettili normali.
- Se tutti gli Artiglieri vengono uccisi (sia per colpi di armi da fuoco che a seguito di combattimento in corpo a corpo), la Batteria si intende totalmente distrutta e verrà tolta dal tavolo, compresi gli Operai ed i cavalli (o i buoi).
- Se l'Unità di Fucilieri del Comando di Artiglieria viene distrutto o messo in fuga, anche l'Unità di Artiglieria del suo stesso Comando seguirà la sua stessa sorte, quindi sarà tolta dal tavolo.

Unità di Artiglieria in "Arretramento".

- Se una Unità di Artiglieria, a seguito di un test di Reazione per perdite, dovesse risultare "In Arretramento", ma non potesse muovere perché non ha più il numero di Serventi richiesti per poterlo fare, resterà ferma dove si trova; dovrà comunque effettuare il test di reazione previsto per le Unità che arretrano, nelle successive fasi di Movimento.

Unità di Artiglieria con l'Ordine di Attaccare.

- Se un Comando al quale sia dato l'Ordine di Attaccare, è formato da Unità di Fanteria e/o Cavalleria ed Unità di Artiglieria, queste ultime potranno restare ferme, senza l'obbligo di avanzare verso il nemico.

Unità di Fanteria del Comando Artiglieria.

- Se l'Unità di Artiglieria viene ingaggiata in corpo a corpo da un nemico, l'Unità di Fanteria che ha il compito di proteggerla deve a sua volta ingaggiare tale nemico, anche nel caso in cui stia operando con un ordine diverso da quello di Attaccare, il che solitamente si verifica.
- Una volta che l'Unità di Fanteria (Fucilieri) del Comando di Artiglieria abbia eliminato il nemico, tornerà ad operare con l'ordine che aveva precedentemente ricevuto.

NARAN FUCILIERS WARS

Note Aggiuntive:

- Si applicano le regole inserite per l'Artiglieria del Regolamento.
- Il profilo del cannone si utilizza quando spara i normali proiettili, quello indicato come "mitraglia" si utilizza invece quando spara gli speciali proiettili a mitraglia.
- I proiettili a mitraglia possono essere utilizzati solo a corta distanza.**
- L'Unità di Artiglieria deve avere il Capo e può avere un Sergente; per entrambi il loro costo (+10 punti in aggiunta al costo base del Servente), deve essere aggiunto al costo dell'Unità.
- Il Sergente conta come Ufficiale nel test di reazione a seguito di perdite per armi da fuoco.
- Le Unità di Artiglieria prese a bersaglio dalle armi da **fuoco testano solo se il numero dei loro effettivi si riduce al di sotto del 50% dell'organico** .

Cannoni e Serventi:

- I cannoni devono avere la stessa Qualità degli Artiglieri Serventi che li utilizzano.
- I Serventi devono essere tutti della stessa Qualità, quindi tutti Veterani oppure tutti Medi. La loro Qualità conta quando effettuano i tiri col cannone e quando devono effettuare dei test.
- Nel combattimento in corpo a corpo i Serventi saranno sempre considerati di "qualità inferiore" rispetto a dei Fanti o Cavalieri che li abbiano ingaggiati, se questi sono di Qualità almeno pari a quella degli Artiglieri; i Serventi saranno invece considerati di "qualità pari" nei confronti della Fanteria e Cavalleria di Qualità inferiore ad essi.

Operai, cavalli e buoi:

- Sono impiegati nelle Unità di Artiglieria Campale, solo per le operazioni di movimento del cannone; **non si tiene conto di essi nel combattimento in corpo a corpo**; possono essere tolti, a scelta del loro Giocatore, al posto degli Artiglieri, quando l'Unità subisce delle perdite da armi da fuoco nemiche. Seguono le sorti dell'Unità a seguito dei test di morale.



NARAN FUCILIERS WARS

ARTIGLIERIA

Artiglieri Serventi *(basetta cm. 2,5 x 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Servente	Medi	Disc.	-	-	1	ns	1m	15	no	3	" +3Vet."	4	6

Artiglieria Reggimentale – cannoni leggeri da 3 – 4 libbre *(basetta cm. 5 x7,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
cannone	Media	-	.+2	-	3	-	art.	-	8	20	" +13Vet."	1	1
mitraglia	"	-	.+1	-	6	-	art.	-	8	-	-	-	-

Note:

- Il pezzo può sparare se ci sono almeno 2 Artiglieri Serventi;
- Il pezzo può essere spostato se ci sono almeno 4 Serventi; potrà essere spostato fino a 15 cm se è in ordine di marcia e fino a 10 cm se è in batteria.
- Può essere spostato "a braccia" anche se è "in batteria".

Artiglieria da Campagna - media – cannoni da 6 – 9 libbre *(basetta cm. 5 x7,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
cannone	Media	-	.+4	-	4	-	art.	-	8	34	" +18Vet."	1	1
mitraglia	"	-	.+2	-	8	-	art.	-	8	-	-	-	-
Operaio	-	-	-	-	-	no	-	15	no	2	-	2	4
cavallo	-	-	-	-	-	no	-	15	no	2	-	2	4

Note:

- Il pezzo può sparare se ci sono almeno 3 Artiglieri Serventi;
- Nella posizione " a traino" può essere spostato di 15 cm se ci sono almeno 6 Serventi, compresi gli Operai, ed anche 2 cavalli.
- Se utilizzato come "Artiglieria Reggimentale" verrà spostato " a braccia" dai soli 6 Serventi, anche se è in batteria, ma in tal caso il movimento sarà ridotto a 10 cm.

Artiglieria da Campagna - pesante – cannoni da 12 libbre *(basetta cm. 5 x7,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
cannone	Media	-	.+6	-	6	-	art.	-	8	63	" +27Vet."	1	1
mitraglia	"	-	.+3	-	12	-	art.	-	8	-	-	-	-
Operaio	-	-	-	-	-	no	-	15	no	2	-	4	6
cavallo	-	-	-	-	-	no	-	15	no	2	-	4	6
bue	-	-	-	-	-	no	-	15	no	2	-	2	4

Note:

- Il pezzo può sparare se ci sono almeno 3 Serventi;
- può essere spostato se ci sono almeno 8 Serventi, compresi gli Operai, ed anche 4 cavalli oppure 2 buoi.
- Può essere spostato solo nella posizione "a traino".

Fucilieri dei Reggimenti di Artiglieria *(basetta cm. 2,5 x 2,5).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fuciliere	Medi	Disc.	-	-	1	no	fu	15	no	6	" +3Vet"	8	12

Note:

- Ogni Comando di Artiglieria da Campagna può avere assegnata una Unità di Fucilieri del Reggimento di Artiglieria.
- Questa Unità è opzionale. Se viene schierata, segue le regole generali di costituzione delle Unità, ma non potrà avere i Granatieri.

NARAN FUCILIERS WARS

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Poiché i profili dei PERSONAGGI INDIVIDUALI sono uguali per tutti gli eserciti del periodo della Guerra di Successione Spagnola, per evitare inutili doppioni li inseriamo qui di seguito, utilizzabili quindi per TUTTI gli eserciti di questo periodo.

PERSONAGGI INDIVIDUALI

Condottieri eroici – a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Condottiero	Elite	Disc.	.+2	-1	4	p	1m/pist.	30	6+4F	106+C	-	-	-

Note:

- Seguono le regole speciali “**Condottiero Eroico**”.
- Si presume che indossino sempre una corazza (protezione corazza pesante), sopra o sotto il giustacuore, anche se la stessa non la si vede sulla miniatura.
- Hanno a disposizione quattro Ferite.**

Generali eroici – a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Generale	Elite	Disc.	.+1	-1	3	p	1m/pist.	30	6+2F	57+C	-	-	-

Note:

- Seguono le regole speciali “**Generale Eroico**”.
- Si presume che indossino sempre una corazza (protezione corazza pesante), sopra o sotto il giustacuore, anche se la stessa non la si vede sulla miniatura, come per il “**Condottiero Eroico**”.
- Hanno a disposizione due Ferite.**

Condottieri e Generali *(basetta cm. 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 a cavallo).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
a piedi	Elite	Disc.	.+1	-	2	p	1m/pist.	15	7	31+C	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	.+2	-1	3	p	1m/pist.	30	6	53+C	-	-	-

Note:

- Si presume che indossino sempre una corazza (protezione corazza pesante), sopra o sotto il giustacuore, anche se la stessa non la si vede sulla miniatura, come per il “**Condottiero Eroico**”.

Colonnello di Fanteria, a cavallo – Personaggio Speciale *(basetta cm. 2,5 x 5).*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Colonnello	Elite	Disc.	.+2	-1	2	p	1m/pist.	30	7+1F	41	-	-	-

Note:

- Si presume che indossi sempre una corazza (protezione corazza pesante), sopra o sotto il giustacuore, anche se la stessa non la si vede sulla miniatura, come per il “**Condottiero Eroico**”.
- Gli si applicano le regole dei Personaggi Speciali, quindi non può abbandonare l’Unità (Battaglione) che è ai suoi ordini diretti e alla quale deve essere unito già all’atto dello schieramento dell’esercito.
- Può essere eliminato solo con la regola prevista per l’eliminazione dei Personaggi Speciali delle Unità; egli sarà l’ultimo dei Personaggi Speciali a poter essere eliminato con tale regola (*non tenendo conto naturalmente dell’Alfiere, al quale tale regola non si applica*).
- La sua presenza nell’Unità fornisce alla stessa un bonus aggiuntivo di + 1 ai test di reazione che dovesse effettuare.
- La sua morte non comporta l’effettuazione del test di Comando.
- Egli ha a disposizione una Ferita.**

NARAN FUCILIERS WARS

Personaggi Individuali *(basetta cm. 2,5 x 2,5 a piedi, 2,5 x 5 a cavallo)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Messagg.	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	1m/pist.	30	7	45	-	-	-
a cavallo	Vet.	Disc.	.+1	-	2	ns	1m/pist	55	7	54	-	-	-
Esplor.	Elite	Disc.	-	-	1	ns	1m/pist	15	7	68	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	.+1	-1	2	ns	1m/pist	30	7	82	-	-	-
Trombettiere	Vet.	Disc.	-	-	1	ns	1m/pist	15	7	39	-	-	-
a cavallo	Vet.	Disc.	.+1	-1	2	ns	1m/pist	30	7	55	-	-	-
Portabandiera	Elite	Disc.	-	-	1	ns	1m/pist	15	7	11+S	-	-	-
a cavallo	Elite	Disc.	.+1	-1	2	ns	1m/pist	30	7	27+S	-	-	-

Note:

- I Messaggeri sono degli Ufficiali dello Stato Maggiore impiegati per portare nuovi ordini ai Generali.
- Gli Esploratori sono degli Ufficiali, Sottufficiali o Soldati impiegati per effettuare delle esplorazioni.
- Potendo essere anche dei Soldati semplici, gli Esploratori possono essere armati anche di un fucile o moschetto o carabina, al costo di +3 punti, sia per quelli a piedi che per quelli a cavallo; l'arma deve essere rappresentata sulla miniatura.
- Il Trombettiere (o altro Musicista) deve sempre stare a non più di 10 cm di distanza dal suo Generale o dal Condottiero (se fa parte del Comando di questi).
- Il Portabandiera è l'Ufficiale al quale è dato l'incarico di portare in battaglia lo Stendardo dell'Esercito. Fa parte del Comando del Condottiero. Al suo costo si deve aggiungere quello dello Stendardo.
- Gli Ufficiali a cavallo, compresi i Trombettieri ed il Portabandiera, possono indossare una corazza che fornirà loro la protezione della "corazza pesante" e costa +3 punti; in questo caso il loro Movimento diventa pari a 30 cm.. La corazza deve essere rappresentata sulla miniatura, obbligatoriamente.



Generale Imperiale - miniatura Front Rank - collezione Naran Team