

NARAN FUCILIERS WARS

INGHILTERRA

FANTERIA

Movimento:

- la prima cifra (15 cm) rappresenta il Movimento effettuabile da una Unità in Colonna, la seconda (10 cm) indica la distanza che può compiere l'Unità quando è schierata in Linea.

Granatieri - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Granatieri	Vet.	Disc.	-	-	2	no	fu	15 \ 10	no	19	" +8El."	16	24

Guardie e Reggimenti Elite - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	9	" +4El."	16	24

Reggimenti di Linea - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Med.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	6	" +3Vet."	16	24

Marines (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	9	" +4El."	16	24

Reggimenti Stranieri - Ugonotti (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	9	" +4El."	16	24

CAVALLERIA APPIEDATA

Dragoni appiedati (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dragone	Medi	Disc.	-	-	1	no	1m/fu	15 \ 10	no	6	" +3Vet."	10	16

Note:

- Seguono le regole speciali dei Dragoni.
- Possono essere pagati anche come Esploratori, con un costo aggiuntivo di +53 punti per l'intera Unità; in questo caso daranno un bonus aggiuntivo di +2D6 al test di esplorazione.

NARAN FUCILIERS WARS

CAVALLERIA

Guardie del Corpo a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guardia	Elite	Disc	-	-	1	no	1m/pist	37	7	27	-	8	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Max 1 Unità per esercito.

Corazzieri *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Corazziere	Vet.	Disc	-	-	1	pes.	1m/pist/fuc.	30	7	34	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Hanno l'abilità speciale "SFONDAMENTO".

Cavalleria *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavaliere	Vet.	Disc	-	-	1	no	1m/pist/fuc.	37	7	22	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Dragoni a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dragone	Med.	Disc	-	-	1	no	1m/fuc.	37	7	14	" +7Vet."	10	16
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Seguono le regole speciali dei Dragoni.
- Possono essere pagati anche come Esploratori, con un costo aggiuntivo di +53 punti per l'intera Unità; in questo caso daranno un bonus aggiuntivo di +2D6 al test di esplorazione.

Granatieri a cavallo.

Alcuni Reggimenti (Guardie, Scots Greys, 5th Dragoons, ecc.) schieravano uno Squadrone di Granatieri a cavallo, pertanto per rappresentarli (avendone le miniature) si possono applicare le regole previste per i Granatieri della Fanteria, inserendone da 2 a 4 e considerandoli come Personaggi Speciali dell'Unità "Reggimento".

(Fonte: The Armies and Uniforms of Marlborough's Wars - Vol. I - The British Army, pag. 32).

Se si utilizza una scala maggiore per le Unità, ad esempio una Unità = una Compagnia, allora si può schierare una Unità formata interamente da Granatieri a cavallo, nel qual caso il loro profilo sarà il seguente:

Granatieri a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Granatiere	Elite	Disc	-	-	1	no	1m/pist/fuc.	37	7	33	-	8	10
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-
1° Round	"	"	.+1	-1	3	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Max 1 Unità ogni 2000 punti esercito.
- Seguono la regola speciale "1° Round".