

DE MARS VAN DE ADELAARS

Artillerie bijlage

De artillerie was, gedurende de tijd van Napoleon, een waarlijk overweldigend wapen op het slagveld. Als getraind en ervaren artillerieofficier wist Napoleon precies hoe hij zijn kanonnen moest opstellen en met maximaal effect kon gebruiken. Hij deed dat dan ook ten tijde van zijn grootste overwinningen. Kanonnen werden gegroepeerd in eenheden die compagnies of batterijen heten. De grotere en zwaardere kanonnen werden opgesteld voordat de slag begon en bewogen zelden nadat het gevecht begonnen was. De mannen die deze stukken bedienden waren onderdeel van het korps: artillerie te voet. Goed getraind, kundig en moedig, waren deze kanonnières bereid om te sterven tijdens het bemannen van hun waardevolle kanonnen. Kleinere batterijen met lichtere kanonnen en getrokken door grotere teams van paarden, werden gebruikt om cavalerie-acties te ondersteunen en voordelen op het slagveld uit te buiten. Deze flitsende soldaten waren lid van de bereden artillerie. Met hun uitbundige uniformen leken zij veel prestigieuzer en voerden zij vele heldhaftige daden uit.

Kanonnen werden geclassificeerd door middel van het gewicht van de ijzeren bal die werd afgevuurd. Dit varieerde van 3 ponds (iets meer dan 1 kilogram) tot 12 ponds (5,45 kilogram). De grotere ballen scheelden niet veel in diameter, maar de kanonnen die nodig waren om ze af te vuren waren veel groter. Het grootste voordeel van zwaarder kaliber geschut is de afstand waarover zij kunnen schieten en het effect dat ze hebben op zogenaamde 'harde' doelen. Elk land koos een onderscheidende kleur waarmee men het houtwerk van de affuit verfde. De Fransen gebruikten een groenbruine kleur, de Britten een grijsblauwe, de Russen een groene en de Pruisen een blauwgrijze kleur. Soms werden de lopen zwart geverfd en soms waren ze geelkoper.

Artillerie in je leger

Artillerie was duur in een Napoleontisch leger en in de mars van de adelaars is dat ook zo. De tabel hieronder laat de kosten zien per kanon model. Elk model staat voor een feitelijk kanon. Soms opereerden batterijen gezamenlijk en soms werd een batterij gesplitst in tweeën, (halve batterijen) of in secties van 2 kanonnen. Als je artillerie in het spel wilt gebruiken, beslis dan of je 50 of 100 punten per zijde wilt toewijzen. Deze artilleriepunten komen bovenop de 200 punten die voor infanterie bedoeld zijn. Je zult dan met het optellen zo dicht mogelijk je maximum aantal punten moeten benaderen. Overgebleven punten kunnen worden gebruikt om extra troepen in te zetten, zoals infanterie, of gaan verloren als er te weinig punten zijn om nog verder troepen te kopen. Het minimum aantal kanonnen wat je mag hebben is 2 (een sectie). Een Britse batterij kan tot 6 kanonnen hebben in 3 secties van 2 stukken geschut. Een Franse batterij te voet mag 4 secties van 2 stukken geschut hebben. Een Franse bereden batterij mag 3 secties hebben van 2 stukken geschut. Geen enkel leger mag meer dan 8 stukken geschut hebben in een spel met 200 punten aan infanterie. Lichte stukken hebben een bemanning van 2, middelzwaar een bemanning van 3 modellen en zware stukke geschut een bemanning van 4 modellen. Kanonnen schieten normaal totdat zij 50% verliezen hebben geleden. Als dit zover is dan gaat hun activeringsnummer met '1' omhoog. Dit betekent dat een zwaar 'garde' kanon met twee slachtoffers onder de bemanning, geactiveerd zal worden op een 3 in plaats van een 2 om te MANOEUVREREN of BOMBARDEREN.

WAARDEBEPALING BATTERIJ	Kanon type en kosten per kanon in punten		
	Licht	Middelzwaar	Zwaar
Groene rekruten	5	10	15
Gedrild	10	15	20
Veteranen	15	20	25
Garde	20	25	30

* Tel voor een bereden batterij 5 punten per kanon extra.
* Bereden artillerie mag alleen met lichte en middelzware kanonnen.

Het 'basen' van je artillerie

Je kunt je artilleristen alleen of met meerdere op een voetplaatje zetten. Als ze individueel op een voetplaatje staan, is het handiger om het kanon model niet op een voetplaatje te zetten. Als je een klein diorama wilt maken, gebruik dan een plaatje van 50 – 60 mm breed en 60 – 80 mm diep. Afhankelijk van de grootte van het kanon zou dit genoeg moeten zijn voor zowel kanon als bemanning. Kanonplaatjes zouden naast elkaar moeten worden geplaatst.

Bewegen van artillerie

Artillerie te voet beweegt met een snelheid van 2 x D6 inch als het kanon is opgelegd. Bereden artillerie beweegt met een snelheid van 4 x D6 inch indien opgelegd. Deze afstand wordt gehalveerd op moeilijk terrein. Opleggen en opstellen van geschut kost een volledige beweging. Voor al deze activiteiten moet de batterij een MANOEUVRE test maken. Als de optionele regel 'Dienst bevell' gebruikt wordt kan bereden artillerie MANOEUVRE + BOMBARDEMENT of BOMBARDEMENT + MANOEUVRE uitvoeren als twee aparte acties in een enkele beurt.

Schieten met artillerie (bombarderen)

Type kanon	Afstand in inches			
	Dichtbij	Korte	Effectieve	Extreme
Licht (3-4 pdr)	9	12	24	36
Middelzwaar (6-9 pdr)	9	18	36	48
Zwaar (12 pdr)	9	24	48	60

Schieten met artillerie heet BOMBARDEREN. Elk kanon in een eenheid rolt een D6 en kijkt op de activeringstabel om vast te stellen of het doel is geraakt. Als de batterij een meester-schutter heeft, tel dan +1 bij de worp op voor ieder kanon dat schiet in de batterij. Kanonnen kunnen vuren onder een hoek van 22,5 graden naar beide zijden van de loop. Om een doel te raken wat buiten deze hoek valt, zullen zij moeten bewegen wat telt als een MANOEUVRE. Dit betekent dat ze niet kunnen vuren. Meet de afstand vanaf de as van de affuit tot het dichtstbijzijnde punt van het doel.

Artillerie wordt het best benut als het massaal wordt ingezet. Het opsplitsen van de batterijen in secties is nuttig om veel verschillende vijandelijke eenheden te raken, maar het spreiden van vuur betekent dat de kans om schade te berokkenen minder wordt. Elke groep kanonnen (sectie, halve batterij of batterij) moet op hetzelfde doel schieten. Als de kanonnen in halve batterijen of secties van twee stuks zijn opgesteld wordt iedere eenheid apart geteld voor activering en moreel doeleinden.

Zodra het aantal treffers voor elke batterij is vastgesteld, pas dan de volgende factoren toe om het effect van de treffers te matigen.

- Schutters zijn in wanorde : werp de treffers nog een keer
- Halve batterij of sectie vuurt : werp de treffers nog een keer
- Doel is in harde dekking : werp de treffers nog een keer (niet voor zware kalibers)
- Doelen zijn tirailleurs : werp de treffers nog een keer
- Doel is in colonne : werp de gemiste worpen nog een keer

Het opnieuw werpen van de dobbelsteen is cumulatief. Dus een kanon dat schiet op tirailleurs in harde dekking zal de treffer tweemaal moeten overgooien voordat de slachtoffers worden vastgesteld. Als er een hit wordt gescoord, worden de slachtoffers als volgt automatisch vastgesteld voor alle kalibers.

- Een treffer op extreme afstand veroorzaakt 1 slachtoffer.
- Een treffer op effectieve afstand veroorzaakt 2 slachtoffers.
- Een treffer op korte afstand veroorzaakt 3 slachtoffers.
- Een treffer van dichtbij veroorzaakt 3 slachtoffers plus nog eens tot 3 extra slachtoffers*.
 - *Om dit vast te stellen, werp een D6 en tel 1 & 2 als 1, 3 & 4 als 2 en 5 & 6 als 3. Dit betekent dat een treffer van dichtbij zelfs 6 slachtoffers kan maken.*

Schieten op kanonniërs

Om je batterijen er goed uit te laten zien zul je op zijn minst 2 bemanningsmodellen per kanon nodig hebben. Het probleem is dat het kan lijken dat er te veel modellen in een batterij zijn in vergelijking met een infanterie bataljon. Normaal gesproken werd een kanon bediend door ongeveer 10 man. Als een batterij slachtoffers te verwerken krijgt van schieten of artillerie, staat elk geleden slachtoffer gelijk aan 4 bemanningsmodellen. Dit betekent dat een halve batterij van Franse 6 ponders (4 kanonnen en 12 kanonniër modellen), 4 kanonniërs verliest als het 1 slachtoffer te verwerken krijgt door schieten, anti batterij vuur of gevechten. Al is artillerie erg krachtig, het is ook erg kwetsbaar. Opgestelde artillerie wordt behandeld als tirailleur doelwit als het wordt beschoten door musketten en artillerie. Als een batterij slachtoffers te verwerken krijgt en er is meer dan 1 kanon in de batterij, verdeel dan de verliezen voor zover mogelijk evenredig over alle kanon modellen. Als er een ongemodificeerde 6 wordt gegooid als er op een batterij wordt geschoten werp dan nog een keer. Op een 5 of 6 is 1 van de slachtoffers het kanon zelf. Het kanon is uitgeschakeld voor de rest van het spel. Bemanning die over blijft kan gebruikt worden voor de overige kanonnen in de batterij.

Kanonniërs chargeren en gevechten

Kanonniërs kunnen zelf niet chargeren. Als ze gechargeerd worden, zijn secties onmiddellijk onder de voet gelopen. Een volledige batterij van lichte of middelzware kanonnen of een halve batterij van zware kanonnen telt als 1 gevechtsgroep. Een volledige batterij van zware kanonnen telt als 2 gevechtsgroepen. Mochten er slachtoffers zijn geleden werk dan een geschikt compromis uit.

Verdedigend vuur van de batterij

Als een batterij nog niet eerder is geactiveerd kan het proberen verdedigend vuur af te geven als het wordt aangevallen. Als men verdedigend vuur geeft gooit ieder kanon een activering D6 om te BOMBARDEREN en past, indien aanwezig, de +1 voor de meester-schutter toe. Als het kanon een treffer scoort, werp dan nog een D6 om het slachtoffer effect vast te stellen. **Score 1:** extreme afstand. **Score 2 - 4:** effectieve afstand. **Score 5:** korte afstand. **Score 6:** dichtbij. Bereken slachtoffers. Als er door de aanvallende eenheid slachtoffers worden geleden moet het een VASTBERADENHEID test doen. Als het daar niet in slaagt, **BREEKT** de eenheid. Als het de test haalt of er geen slachtoffers worden geleden maakt het contact en wordt het gevecht aangegaan. Slachtoffers van schieten hebben geen effect op het gevechtresultaat.

Moraal

Moraal voor batterijen, halve batterijen of secties wordt op exact dezelfde manier uitgevoerd als met infanterie bataljons. Kanonnen testen niet individueel voor moraal.

Karakter modellen

Meester-schutter: een wiskundige en een tacticus. Een meester-schutter is één van de meest intelligente en moedige mannen in je leger. Een meester-schutter kan bijna garanderen dat goede kwaliteit artillerie iedere keer haar doelwit raakt. Je mag maar 1 meester-schutter in je leger hebben. Hij kost 10 punten. Als een leger meer dan 1 batterij heeft wordt de meester-schutter er aan een toegewezen voordat het spel begint en blijft hij er permanent aan verbonden.

Batterijen kunnen ook vaandeldragers kopen. Dit karakter zou niet afgebeeld moeten worden met een vaandel maar misschien met een vaantje of gewoon als een officier model. Hij heeft hetzelfde effect op VASTBERADENHEIDstesten als een vaandeldrager en kost 6 punten.