

THE MARCH OF EAGLES

L'ARTIGLIERIA

L'artiglieria nel periodo Napoleonico si dimostrò essere un'arma terribile sul campo di battaglia. In quanto ufficiale esperto e ben addestrato, Napoleone sapeva perfettamente come dispiegare ed utilizzare i suoi cannoni per ottenerne il miglior risultato e lo fece in moltissime delle sue più geniali vittorie.

I cannoni erano solitamente raggruppati in unità note come compagnie o batterie. I cannoni più grandi e pesanti venivano solitamente posizionati prima dell'inizio della battaglia e non venivano quasi mai spostati una volta che i combattimenti avevano avuto inizio.

Gli uomini che gestivano questi pezzi di artiglieria facevano parte del Corpo dell'Artiglieria a Piedi.

Ben addestrati, coraggiosi e molti capaci, gli artiglieri erano preparati a morire mentre gestivano i loro tanto preziosi cannoni.

Batterie più piccole che utilizzavano cannoni più leggeri trainati da cavalli venivano utilizzate come supporto alle operazioni di cavalleria onde ottenere il vantaggio sul campo di battaglia.

Questi fociosi soldati facevano parte dell'Artiglieria a Cavallo. Con le loro uniformi elaborate essi apparivano molto più affascinanti anche se compirono moltissimi atti eroici.

I cannoni venivano classificati in base al peso delle munizioni di ferro che erano in grado di sparare. Potevano variare dalle tre libbre (poco più di un chilogrammo) fino alle 12 libbre (circa cinque chili e mezzo). Sebbene non molto differenti nella misura del proprio diametro I cannoni necessari per sparare le munizioni più grandi risultavano essere alquanto enormi. I vantaggi principali dei calibri più pesanti consisteva nel raggio d'azione cui potevano far fuoco sui propri avversari con effetti spesso considerevoli.

Ciascuna nazione aveva una propria e particolare scelta cromatica per identificare e dipingere i propri cannoni. I francesi usavano un verde-marrone, i britannici un grigio-bluastro, i russi preferivano il verde mentre i prussiani un grigio-bluetto. Gli stessi barili erano talvolta dipinti di nero, talvolta in ottone.

L'ARTIGLIERIA NEL TUO ESERCITO

L'artiglieria era uno degli elementi più costosi in un qualsiasi esercito napoleonico e lo stesso vale per *The March of Eagles*.

La tabella indica il costo in punti per ciascun modello. Ogni modello rappresenta un singolo cannone. Sebbene solitamente operassero insieme, le batterie di artiglieria venivano a volte suddivise in 2 entità separate (Mezza-batteria) o anche in sezioni composte da due cannoni.

Se volete utilizzare l'artiglieria nelle vostre partite, dovete decidere se avere a disposizione 50 punti o 100 punti per ciascun giocatore.

I punti Artiglieria sono da considerarsi in aggiunta ai 200 solitamente a disposizione di un giocatore per selezionare le proprie truppe di fanteria. Ricordatevi di spendere il maggior numero possibile di questi punti addizionali per l'artiglieria, sebbene i punti rimanenti possono essere interscambiati per aggiungere ulteriore fanteria al vostro esercito, oppure andranno persi se dovessero risultare insufficienti.

È di due cannoni (una sezione) il numero minimo di cannoni che dovrete schierare. Una batteria Britannica può contenere fino a 6 cannoni divisi in 3 sezioni di due Cannoni ciascuna. Nessun esercito può schierare più di 8 cannoni in una partita da 200 Punti Fanteria. I cannoni leggeri hanno un equipaggio di 2 modelli, i cannoni medi di 3 soldati mentre i cannoni pesanti è solitamente operato da 4 modelli.

I cannoni sparano normalmente finché non subiscono il 50% di perdite. Quando ciò accade, il loro Valore di Attivazione aumenta di un punto. Questo vuol dire che un cannone Pesante della Guardia che subisce 2 perdite, si attiverà su un risultato di 3 invece che di 2 per poter Manovrare o Bombardare.

LIVELLO DEGLI ARTIGLIERI	Tipi di Cannoni e loro costo in punti		
	leggero	medio	pesante
Milizia	5	10	15
Linea	10	15	20
Veterani	15	20	25
Guardia (solo per i Francesi)	20	25	30
<ul style="list-style-type: none">• Aggiungere 5 punti per l'Artiglieria a Cavallo• L'Artiglieria a Cavallo è consentita solo per Cannoni leggeri o medi			

BASETTARE LA VOSTRA ARTIGLIERIA

Potete basettare gli artiglieri individualmente oppure su basette multiple. Se decidete di basettare gli artiglieri singolarmente è consigliato di non basettare i cannoni.

Se volete ricreare un piccolo diorama usate una base che sia larga 50-60mm e profonda 60-80mm. A seconda del tipo di cannone dovrebbero comunque dimostrarsi adatte per ospitare sia il cannone che il proprio equipaggio. I cannoni così basettati vanno schierati affiancati.

MUOVERE L'ARTIGLIERIA

L'Artiglieria a Piedi muove ad una velocità di 2 x D6 pollici quando agganciata. L'Artiglieria a Cavallo muove ad una velocità di 4 x D6 quando è agganciata. Il movimento viene dimezzato quando muovono in terreno difficile. Ci vuole un intero turno per completare le operazioni di aggancio o di sgancio dell'artiglieria. Ognuna delle suddette azioni

richiede che si passi un CHECK-MANOVRA. Se si utilizza la regola opzionale "DECISIONE DEL COMANDANTE" allora l'Artiglieria a Cavallo potrà effettuare una MANOVRA + BOMBARDAMENTO oppure BOMBARDAMENTO + MANOVRA come due azioni separate ma nell'ambito di un singolo turno.

SPARARE CON L'ARTIGLIERIA (BOMBARDAMENTO)

Tipo di Cannone	Raggio di fuoco in Pollici			
	Bruciapelo	Corto	Effettivo	Estremo
Leggero (3-4 lib)	9	12	24	36
Medio (6-9lib)	9	18	36	48
Pesante (12lib)	9	24	48	60

Far fuoco con la propria artiglieria viene definito come BOMBARDAMENTO. Per ciascun cannone nella propria batteria tirate in D6 e consultate la Tabella Attivazione per determinare se essa abbia o meno colpito il proprio bersaglio. Se la batteria contiene un MASTRO ARTIGLIERE aggiungete un +1 al risultato del dado per ciascun cannone all'interno della batteria che abbia fatto fuoco. I cannoni hanno un arco di fuoco di 22.5 gradi su ciascun lato del proprio fronte. Al fine di colpire un bersaglio al di fuori del suddetto arco, una batteria deve riposizionare il proprio fronte e questa operazione conta come una MANOVRA. Ciò implica che l'unità, in questo caso, non potrà fare fuoco. Misurate le distanze dall'assiale del cannone fino al punto più vicino. L'artiglieria risulta essere più efficace quando utilizzata in massa. Dividere le batterie in sezioni di cannoni al fine di bersagliare un maggior numero di bersagli implica una notevole riduzione della possibilità di infliggere danni al proprio avversario.

Ciascun gruppo di cannoni (sezione di 2 cannoni, una mezza-batteria o una batteria) devono far fuoco sullo stesso bersaglio. Se i cannoni sono raggruppati in mezza-batterie o in sezioni di due cannoni, allora ciascuna viene considerata come una entità indipendente ai fini dell'ATTIVAZIONE e del MORALE.

Una volta stabilito il totale delle ferite inflitte per ciascuna batteria, applicate i seguenti modificatori al fine di mitigarne gli effetti:

- Tiratori sono in Disordine: ritirare 1 colpo;
- Mezza Batteria o Sezione da due cannoni: ritirare 1 colpo;
- Bersaglio in copertura pesante: ritirare 1 colpo (non si applica ai cannoni pesanti);
- Il bersaglio è una unità Skirmisher: ritirare 1 colpo;
- Il bersaglio è in Colonna: ritirare 1 colpo andati a vuoto;

I re-roll sono cumulativi. Pertanto un cannone che infligge ferite su degli Skirmisher in copertura pesante ritirerà due volte prima di determinare le eventuali ferite inflitte. Se un tiro colpisce, allora le ferite vengono automaticamente inflitte per tutti i calibri come segue:

Un colpo a Raggio Estremo infligge 1 morto;

Un colpo a Raggio Effettivo infligge 2 morti;

Un colpo a Raggio Corto infligge 3 morti;

Un colpo Bruciapelo infligge 3 morti più un D3 di morti addizionali. Per determinarle tirare un D6 contando 1 e 2 come 1, 3 e 4 come 2, 5 e 6 come 3. Ciò implica che un colpo a potrebbe infliggere al nemico fino a 6 morti.

FARE FUOCO SUGLI ARTIGLIERI

Affinché le vostre batterie siano effettive avete bisogno di almeno 2 soldati per ciascun cannone. Potrebbero sembrare eccessivi se paragonati ad un battaglione di fanteria. Storicamente erano circa una decina i soldati che si occupavano e gestivano un singolo cannone. Quando una batteria subisce perdite a causa del fuoco o del cannoneggiamento ad opera degli avversari, ciascuna ferita subita equivale a 4 modelli. Questo significa che una mezza-batteria di cannoni da 6 libbre Francesi (4 Cannoni e 12 artiglieri) perde 4 artiglieri per ciascuna ferita inflitta dal fuoco, contro-cannoneggiamento o dalla mischia in corpo a corpo. Per quanto molto potente, l'Artiglieria è altrettanto fragile.

L'artiglieria schierata viene considerata come Skirmisher quando è soggetta al fuoco di moschetto o di altra artiglieria. Se una batteria subisce perdite e vi è più di un cannone all'interno della suddetta batteria, allora suddividete, per quanto possibile, le perdite in modo equo fra tutti i modelli presenti nell'unità.

Se quando si fa fuoco su una batteria di artiglieria viene rollato un 6 naturale, allora dovete immediatamente tirarne un altro e, con un risultato di 5 o 6, allora la ferita inflitta e da ritenersi relativa al cannone stesso. Il cannone è stato colpito e sarà inutilizzabile per tutto il resto della partita. Gli artiglieri in eccesso possono comunque essere utilizzati per ripianare le perdite all'interno della stessa unità.

ARTIGLIERI IN CARICA E COMBATTIMENTO IN CORPO A CORPO

Gli artiglieri di per se non possono effettuare cariche. Se subiscono una carica, le sezioni di due cannoni vengono immediatamente sopraffatte. Una batteria al completo composta da Cannoni Leggeri o Medi o una mezza-batteria di cannoni Pesanti contano come un singolo gruppo di combattimento. Una batteria completa di Cannoni Pesanti conta come due gruppi di combattimento. Risolvete le eventuali perdite subite in maniera logica e soddisfacente.

FUOCO DIFENSIVO DELLE BATTERIE

nel caso in cui una batteria non sia stata precedentemente attivata, essa può tentare il cosiddetto fuoco difensivo nel caso in cui venga attaccata. Quando si effettua il fuoco difensivo, si tira un D6 per il bombardamento per ciascun cannone e si applica l'eventuale bonus per il MASTRO ARTIGLIERE. Se il cannone colpisce allora si tira un D6 addizionale per determinare gli effetti delle ferite:

1	Raggio Estremo
2-4	Raggio Effettivo
5	Corto Raggio
6	Bruciapelo

Calcolate le perdite. Se l'unità attaccante subisce delle perdite, deve effettuare un CHECK-RISOLUZIONE. Se lo fallisce, allora l'unità ROMPE. Se lo supera o non subisce perdite allora l'unità attaccante arriva a contatto e viene risolta una mischia di corpo-a-corpo. Le perdite da fuoco non hanno effetto sul risultato del combattimento.

MORALE

Il Morale per le batterie, le mezze batterie e per le sezioni di due cannoni seguono le stesse regole descritte per la fanteria. I cannoni non testano per il morale individualmente.

PERSONAGGI SPECIALI

MASTRO ARTIGLIERE: Tanto matematico quanto tattico, un Mastro Artigliere è uno degli uomini più intelligenti e coraggiosi del vostro esercito. Un Mastro Artigliere può praticamente garantire che, ogni volta, un efficace tiro di artiglieria andrà a colpire il proprio bersaglio. È consentito un singolo Mastro Artigliere nel vostro esercito. Costa 10 punti, in un esercito che contenga più di una batteria, il Mastro Artigliere deve essere aggregato ad una sola di esse prima dell'inizio della battaglia e vi rimarrà fino alla fine dello scontro.

Le batterie possono anche contenere un Portabandiera. Questi personaggi non dovrebbero essere rappresentanti mentre imbracciano una bandiera, bensì un semplice pennone o con un modello di ufficiale. Queste figure garantiscono gli stessi effetti sui TEST-RISOLUZIONE delle loro controparti di fanteria e costano 6 punti.