

8. ARTYLERIA

Artylerzyści uważają, że świat składa się z dwóch typów ludzi; innych artylerzystów oraz celów.

- Anonim

W połowie XIX wieku artyleria zaczęła przechodzić gwałtowne, technologiczne zmiany. Na początku lat 50-tych w armiach dominowały gładkolufowe armaty, które tylko nieznacznie usprawniono od czasów napoleońskich. Proste w konstrukcji, miały jednak ograniczony zasięg ostrzału oraz mało satysfakcjonującą celność.

Wielkie zmiany przyniosło wprowadzenie luf gwintowanych. Gwint w lufie nadawał pociskowi ruch obrotowy, co stabilizowało jego lot, zwiększało celność i zasięg skutecznego ognia.



Były to jednak ciągle armaty ładowane odprzodowo, co zmniejszało prędkość ładowania i narażało obsługę działa na większe straty. Aby temu zaradzić bardzo intensywnie eksperymentowano z zamkiem, dzięki któremu można byłoby ładować armaty od tyłu. Problemem była jego szczelność i zabezpieczenie przed wydostawaniem się gazów wylotowych. Dzięki zastosowaniu kauczuku, który sprowadzano z azjatyckich kolonii, udało się taki zamek skonstruować.

Pionierami w tej dziedzinie byli Szwedzi, po nich swoje rozwiązania wprowadzili Brytyjczycy, Francuzi i Niemcy, wprowadzając artylerię do zupełnie innej epoki.

Graczom przyjdzie zatem walczyć zarówno przy pomocy artylerii gładkolufowej, gwintowanej, ładowanej odprzodowo i gwintowanej ładowanej odtylcowo.

8.1 PODSTAWKI I PODZIAŁ ARTYLERII

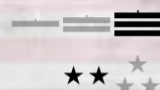
W połowie XIX wieku baterie artylerii mogły liczyć od 4 (Konfederaci) do 12 armat (Rosja). Na potrzeby gry - dla uproszczenia - przyjęliśmy, iż jedna bateria liczy 8 armat. Podstawka liczy maksymalnie 3 takie baterie. W skład podstawki mogą wchodzić różne rodzaje artylerii. Dla uproszczenia podzieliliśmy je na:

- **KD** - Krótkodystansowe (m.in. 6-funtówki, haubice).
- **ŚD** - Średniodystansowe (przede wszystkim słynne Napoleony, także 12-funtówki starego typu itd.).
- **ŚDO** - Średniodystansowe ładowane odtylcowo (armaty Armstronga, Kruppa mniejszych kalibrów).
- **DD** - Dalekodystansowe (wszelkie armaty gwintowane, Parrotty, La Hitte itd.).
- **DDO** - Dalekodystansowe ładowane odtylcowo (armaty Armstronga, Kruppa).

Księgi niektórych armii mogą wprowadzić nowe rodzaje artylerii wraz z opisami ich zasad.

Zasięgi strzału różnych rodzajów artylerii są podane na listach armii.



				
	KD	ŚD	DD	
	Brygada Artylerii			
	R	SO	WW	M ZW \$
	6	3	0	6 3 65

				
	ŚD	ŚD	ŚD	
	Brygada Artylerii			
	R	SO	WW	M ZW \$
	12	3	0	7 3 135

Przykładowe karty jednostek z kreatora armii z artylerią Unii i Konfederacji. W tym przykładzie brygada artylerii Unii składa się z 3 baterii: krótko, średnio i długodystansowej. Artyleria Konfederacji również składa się z 3 baterii, ale mają one status weteranów (trzy gwiazdki) oraz są artylerią konną (zaczerniona sylwetka konia).

8.2 OGÓLNE ZASADY STRZELANIA ARTYLERII

Każda bateria dysponuje Siłą Ognia (SO zazwyczaj równą 1), która określa ile kostek może zostać użyte do prowadzenia ostrzału przez daną baterię. Aby określić SO całej podstawki artylerii musimy zsumować SO wszystkich, wchodzących w jej skład baterii. Do ostrzału będziemy też używać modyfikatorów.

Przykład: Podstawka artylerii liczy sobie 2 baterie artylerii średniodystansowej i 1 baterię artylerii dalekodystansowej. Każda z nich posiada SO 1, zatem SO całej podstawki będzie wynosić 3. Warto zauważyć, że baterie mają różny zasięg ognia. Może się zdarzyć, że przy strzelaniu na dalsze dystanse tylko 1 bateria artylerii będzie mogła prowadzić ogień, dla pozostałych dwóch będzie to niemożliwe. W tym przypadku podstawka będzie miała SO 1.

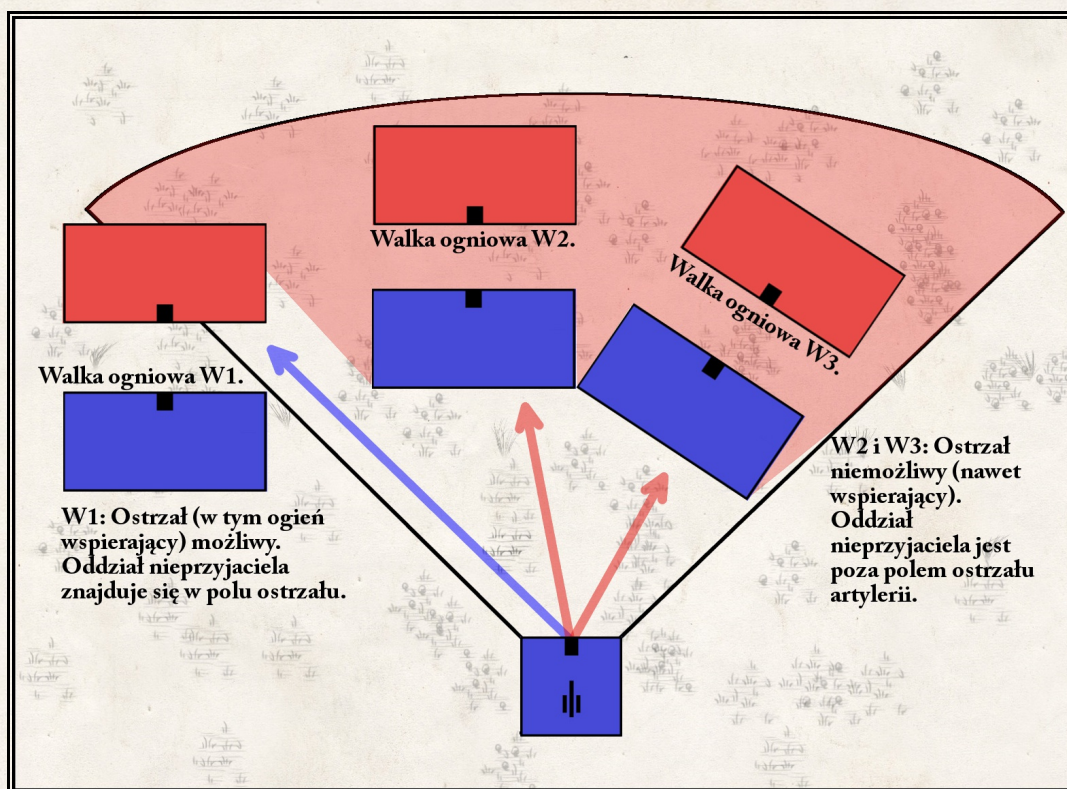


Własne jednostki zasłaniają pole ostrzału (chyba, że artyleria znajduje się wyżej, np. na wzgórzu, a jednostki poza wzgórzem (niżej)).

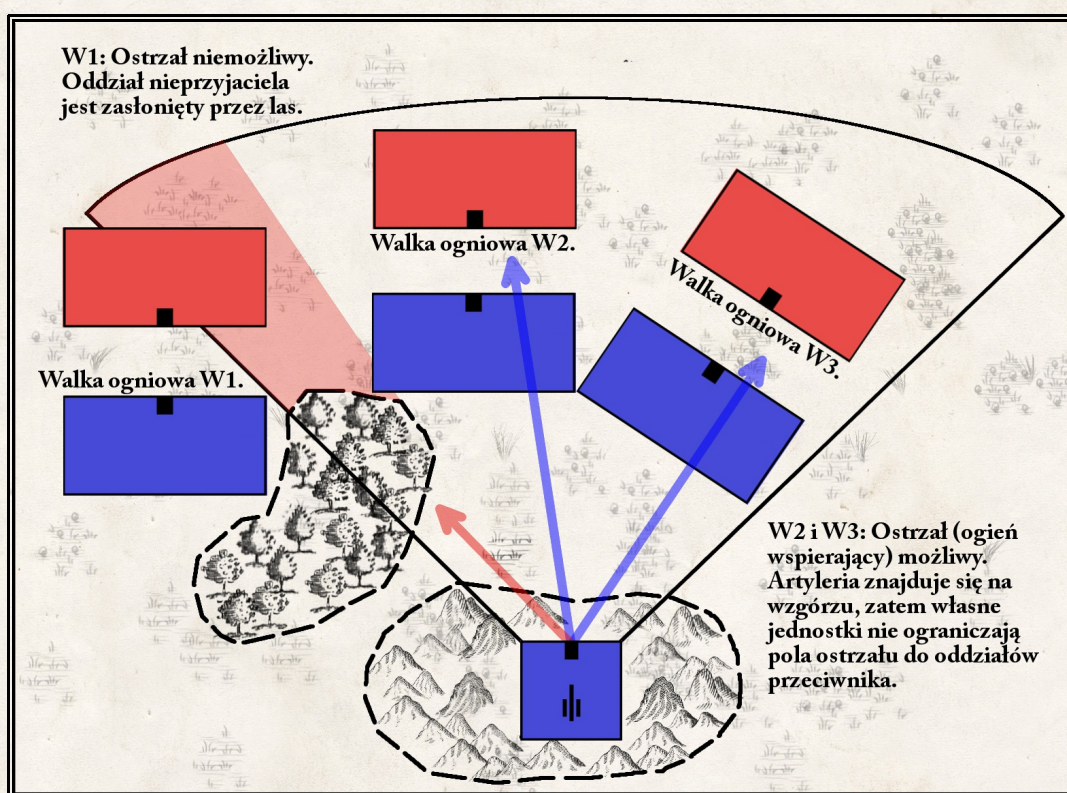
Diagrama przedstawia sytuację taktyczną z polami ostrzału i przeszkodami. W dolnej części znajduje się niebieski kwadrat z pionowymi kreskami, z którego wychodzą trzy strzałki: dwie niebieskie i jedna czerwona. Strzałki niebieskie wskazują na dwa czerwone prostokąty w lewej części diagramu. Strzałka czerwona wskazuje na czerwony prostokąt w prawej części diagramu, który jest częściowo zasłonięty przez grupę drzew. W prawym górnym rogu diagrama znajduje się czerwony prostokąt, który jest całkowicie zasłonięty przez grupę drzew. Diagram jest podzielony na kilka obszarów: czerwone obszary w tle, białe obszary w pierwszym planie i obszar z drzewami w prawym górnym rogu. Tekst w diagramie zawiera następujące informacje:

- Pole ostrzału jest ograniczone zasięgiem strzału artylerii.** (w górnym lewym rogu)
- Oddział jest zasłonięty przez las. Ostrzał niemożliwy.** (w górnym prawym rogu)
- Obszar zasłonięty.** (w prawym górnym rogu, nad grupą drzew)
- Oddział znajduje się w polu ostrzału.** (w środkowej części diagramu, nad grupą drzew)
- Oddział znajduje się w polu ostrzału. Wystarczy, że fragment podstawki będzie się w nim znajdował.** (w lewej części diagramu, nad pierwszym czerwonym prostokątem)

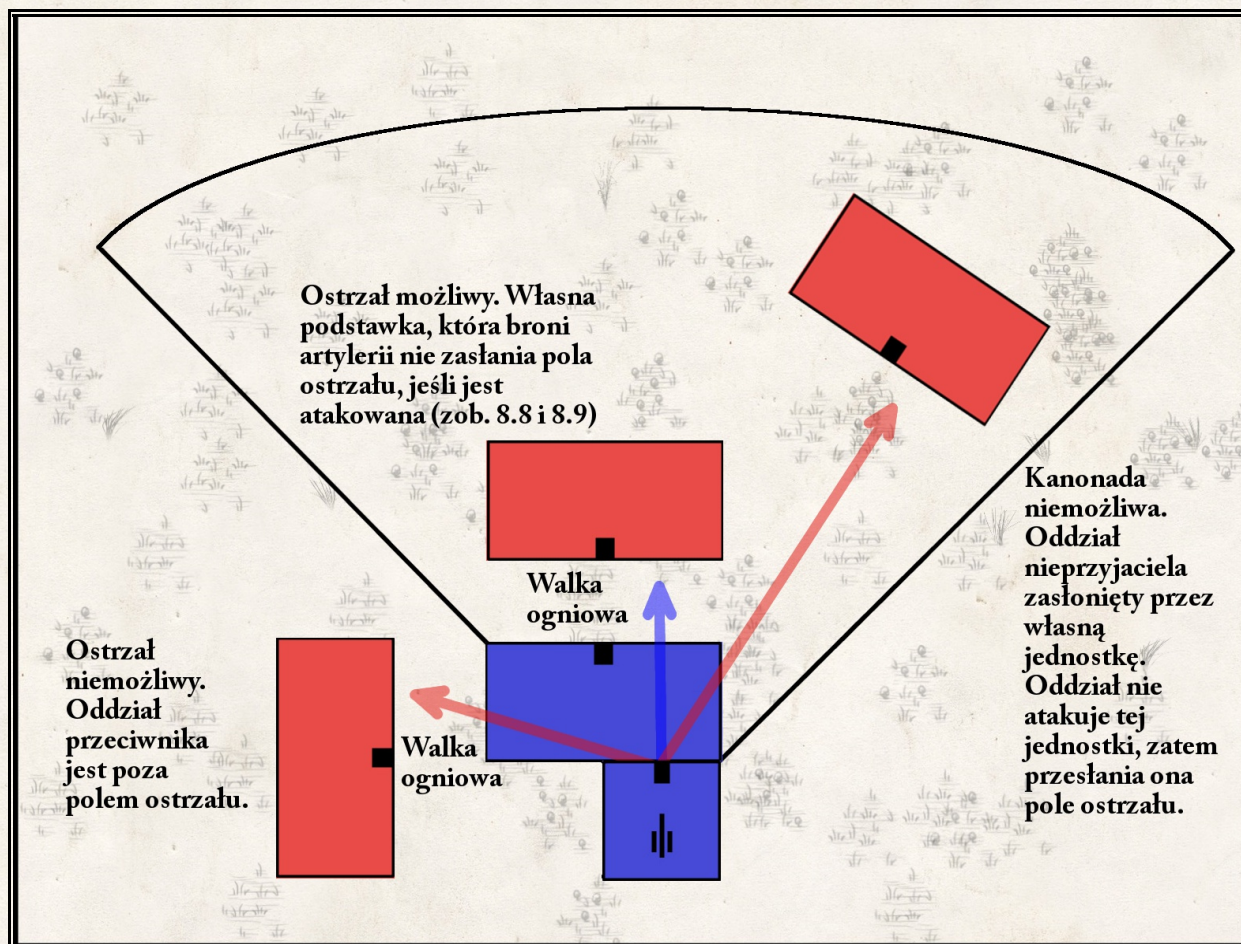
A group of men in historical military uniforms are operating two yellow cannons in a grassy field. The men are wearing dark brown jackets with red facings and blue trousers. Some are holding long poles. The cannons are mounted on wooden wheels. In the background, there is a large haystack and a line of trees.



IL. 8.2b



IL. 8.2c



IL. 8.2d



Aby zadeklarować ostrzał artylerii, należy wyznaczyć do niego odpowiednią, dostępną liczbę baterii danej podstawki. Nie musisz jednak wyznaczać wszystkich, można zostawić część do wykorzystania w innym momencie. Każdy z graczy powinien w jasny dla przeciwnika sposób oznaczać, które z jego baterii prowadziły ostrzał.

Ostrzał baterii można rozdzielić pomiędzy różne cele.

Każda bateria artylerii może strzelać raz na turę. Natomiast podstawa artylerii może strzelać kilka razy w ciągu tury, dopóki każda z jej baterii nie wykona swojego ostrzału. Wyjątkiem jest sytuacja opisana w rozdziale 8.4

Przykład 1: Podstawa artylerii generała Hunta składa się z 3 baterii (każda bateria z SO 1), zatem dysponuje 3 kostkami do ostrzału. Gracz decyduje się użyć 2 baterie do przeprowadzenia kanonady i pozostawić 1 baterię, aby użyć jej do ewentualnego wsparcia swoich jednostek lub ostrzału kontrbaterijnego.

Ostrzał tych 2 baterii - użytych do kanonady - można rozdzielić pomiędzy 2 różne cele, przydzielając do każdego z nich po 1 baterię. Modyfikatory zostaną zastosowane oddzielnie dla każdej z tych baterii.

Przykład 2: Podstawa artylerii generała Hunta składa się z 3 baterii (każda z SO 1), zatem dysponuje 3 kostkami do ostrzału. Gracz postanawia je rozdzielić i użyć w 3 różnych momentach bitwy: jedną baterię w trakcie kanonady, kolejną baterię w trakcie ataków swoich jednostek i ostatnią baterię, gdy inny korpus przeciwnika zaatakuję w swojej fazie aktywacji jego korpus. W ten sposób będzie miał wsparcie artylerii w trzech ważnych momentach bitwy w tej turze.

Ostrzał jest symultaniczny w ramach jednego kroku aktywacji. Zniszczona lub rozbita w wyniku kanonady podstawa artylerii może wykonać ostrzał kontrbaterijny.

Jeśli kilka podstawek artylerii w tej samej fazie aktywacji strzela do jednego celu, to należy rzucić osobno za każdą podstawkę, ale ostatecznie wszystkie trafienia

należy zsumować. Przeciwnik będzie wykonywał jeden rzut na morale przeciwko wszystkim trafieniom na raz.

Jeśli do jednej jednostki strzela artyleria w ramach dwóch rozkazów (np. artyleria korpusna i artyleria rezerwy armii) to gracz może rozdzielić to na dwa osobne ostrzały lub potraktować jako jeden.

Oprócz zwykłych trafień, artyleria posiada też specjalną zdolność. Jeśli w trakcie ostrzału uzyska jedną szóstkę, automatycznie zabiera 1 poziom zwartości ostrzeliwanego przeciwnika. Więcej szóstek NIE multiplikuje ilości automatycznych strat. Szóstka w trakcie kanonady powoduje też automatyczne przygwożdżenie ostrzeliwanej jednostki (nie dotyczy to ostrzału wspierającego).

Oprócz tego szóstkę traktujemy też jako normalne trafienie, które należy wybronić rzutem na morale.

Przykład: Podstawa artylerii z SO 3 ostrzeliwuje w trakcie kanonady oddział piechoty. W rzucie wypadło 4, 4 i 6. Mamy zatem 3 trafienia, które przeciwnik będzie bronił za pomocą rzutu na morale oraz 1 trafienie automatyczne, którego nie można w żaden sposób wybronić. To automatyczne trafienie w trakcie kanonady powoduje też przygwożdżenie jednostki.



8.3 RODZAJE OSTRZAŁU ARTYLERYJSKIEGO

Ostrzał artylerii możemy podzielić na trzy rodzaje, w zależności od momentu kiedy będziemy go wykonywać.

- kanonada,
- ostrzał kontrbaterijny,
- ostrzał wspierający (8.8).

8.4 KANONADA I OSTRZAŁ KONTRBATERYJNY

Kanonadę przeprowadzamy po przetestowaniu rozkazu dla naszego korpusu w fazie aktywacji:

- w kroku F4.2 **przed wszelkimi atakami lub ruchami przymusowymi** (jeśli mają być wykonane), lub
- w kroku F4.4, **jeśli nie będziesz wykonywać ataków** - przed lub po wykonaniu wszystkich pozostałych ruchów Twojego korpusu.

Po zdaniu testu rozkazu dla Twojego korpusu, obowiązuje następująca kolejność działań:

- Wyznacz podstawki korpusu, które mają wykonać kanonadę i przydziel baterie do ostrzału.
- Jeśli celem Twojej artylerii są armaty przeciwnika, to **MOŻE** on **zadeklarować ostrzał kontrbateryjny** - niezależnie od posiadanego rozkazu lub jego braku (w wypadku braku rozkazu zobacz 8.6). Ostrzał kontrbateryjny mogą wykonać wszystkie podstawki artylerii, które zostały ostrzelane, a przeciwnik jest w ich polu ostrzału. Każda podstawka może ostrzelać tylko tę podstawkę artylerii, która do niej strzelała.

Następnie, po wyznaczeniu wszystkich podstawek do kanonady i ostrzału kontrbateryjnego **rozpoczynacie ostrzał**. Przed wykonaniem rzutu sprawdźcie wszystkie modyfikatory, które określą liczbę dostępnych dla ostrzału kostek.

- **Rzucie kostkami**, aby sprawdzić liczbę trafień.
- Następnie **przetestujcie morale ostrzelanych jednostek**. Rzucasz tyloma kostkami, ile wynosi morale ostrzelanego oddziału plus modyfikatory.
- Każde 1 trafienie więcej niż liczba pomyślnych testów morale, zmniejsza jego zwartość o 1 poziom.
- **Jednostka, która straci w wyniku kanonady 1 poziom zwartości** zostaje **automatycznie przygwożdżona ogniem** (zobacz 8.3). Przygwożdżenie nie zachodzi w przypadku ostrzału wspierającego - jest stosowane tylko przy kanonadzie.
- **Jednostka, która w wyniku kanonady straci 2 i więcej poziomów zwartości** zostaje **odepchnięta** (zobacz

10.20). Odepchnięcia przeprowadzamy natychmiast po zakończeniu ostrzałów. Po odepchnięciu jednostka staje się **przygwożdżona ogniem**.

- Jednostka, której zwartość spadła do 0 zostaje rozbita. Umieść jej podstawkę obok generała jej korpusu, nie bliżej niż 6 cali od przeciwnika. Zobacz 10.16.
- Jednostka, której zwartość spadła poniżej zera lub straciła w wyniku jednego ostrzału artyleryjskiego 5 lub więcej poziomów zwartości zostaje od razu zniszczona.

UWAGA: Nie można ostrzeliwać za pomocą kanonady jednostek, które są związane walką.



8.5 MODYFIKATORY STRZELANIA ARTYLERII

Modyfikatory zwiększają liczbę dostępnych do strzelania kostek. Dodajemy je do SO każdej baterii, która wchodzi w skład podstawki.

- Jeśli ostrzeliwany oddział **stracił co najmniej jeden punkt zwartości: +1**.
- **Ostrzał flanki lub tyłu** oddziału przeciwnika: +1.
- **Ostrzał kartaczami: +X** (zależy od rodzaju artylerii, jest zapisany na listach armii; zasięg kartaczy to 3 cale).
- Wyszakowanie jednostek - weterani i elita: **przerzut**.
- **Ostrzał z wyższej pozycji:** każda podstawka - **przerzut maksymalnie 2 kostek**.

Powyższe modyfikatory sumują się.

Każda bateria może dostać **maksymalnie 3 dodatkowe kostki**, zatem ostrzał kartaczami (+2) na flankę jednostki, która straciła dwa poziomy zwartości da w sumie 3 dodatkowe kostki dla każdej baterii.

Przykład: Podstawka piechoty, która straciła 2 poziomy zwartości będzie ostrzeliwana przez 1 podstawkę artylerii. W skład podstawki wchodzi 3 baterie artylerii. Znajduje się ona na flance ostrzeliwanej podstawki, wyższej pozycji i w zasięgu kartaczy.

Każda z baterii ma SO 1. Do każdej z nich dodajemy 1 kostkę za utraconą zwartość ostrzeliwanego przeciwnika (1 kostka to maksimum), 1 kostkę za ostrzał od flanki oraz 2 kostki za ostrzał z kartaczy, w sumie 4. Ponieważ każda bateria może dostać maksymalnie 3 kostki do ostrzału, zatem suma modyfikatorów będzie wynosiła $+3 (1+1+1+1) + (1+1+1+1) + (1+1+1+1) = 12$ kostek.

W rzucie wypada 8 sukcesów. Ponieważ podstawka artylerii znajduje się na górze (wyższa pozycja) może przerzucić 2 kostki. Wypada jeszcze 1 sukces, razem 9 trafień. Tylko najlepsze i dobrze chronione terenem jednostki będą w stanie wytrzymać taki ostrzał!

8.6 MODYFIKATORY MORALE PO OSTRZALE

Przy strzelaniu występują następujące modyfikatory, które zwiększają liczbę kostek morale ostrzeliwanej jednostki.

- Jednostka znajduje się w terenie trudnym (pole itd.) lub za płotem : +1.
- Jednostka znajduje się na wyższej pozycji lub w lesie, terenie zabudowanym, za murem, fortyfikacjami polowymi: +2.
- Kawaleria/piechota operuje w szyku rozproszonym: +1/+2.
- Za każdą wspierającą jednostkę: +1.
- Artyleria przeciwnika posiada rozkaz "marsz" lub jest poza dowodzeniem: +1 za każdą strzelającą baterię.
- Wyszkolenie jednostek, weterani i elita: przerzut.
- Kawaleria o wartości ruch powyżej 12 cali, szarżująca artylerię lub jednostkę, która ją broni: +1.
- Oddział z cechą lekka piechota atakujący artylerię lub jednostkę, która ją broni: +1.

Wszystkie powyższe modyfikatory kumulują się.

Przykład: Jednostka, która stoi na skraju pola, bezpośrednio za płotem (lekka osłona), wspierana przez dwie jednostki i ostrzeliwana przez jedną baterię artylerii, której korpus ma rozkaz "marsz", będzie miała +5 kostek do testu morale.



8.7 PRYGWÓDZENIE OGNIEM

Jednostka, która podczas kanonady straciła przynajmniej jeden punkt zwartości jest **prygwożdżona ogniem**. Nie może wykonywać żadnych ruchów (w tym ruchów przymusowych), ataków, wspierać własnych oddziałów, wykonać oderwania oraz nie posiada bonusu +1 do WB w przypadku rozkazu "obrona". Nie może też odzyskiwać zwartości. Jedyną dozwoloną reakcją na atak jest "stać i strzelać". Prygwożdżona artyleria może wykonywać ogień kontrbaterijny, ale nie może prowadzić kanonady i ostrzału wspierającego.

Aby zlikwidować efekt przygwożdżenia należy wykonać **test dowodzenia**. Może go wykonać generał każdego szczebla, który dowodzi daną jednostką (jej generał dywizji, korpusu i wódz naczelny). Aby zlikwidować przygwożdżenie wystarczy 1 sukces - lub 2, jeśli jednostka jest nieaktywna. Brak sukcesu oznacza dalsze przygwożdżenie jednostki.

Rzut na likwidację przygwożdżenia możemy wykonać od razu po przetestowaniu rozkazu dla korpusu lub w fazie reorganizacji. Jeżeli podstawka zostanie przygwożdżona dwa razy w ciągu jednej tury, to może dwa razy testować usunięcie przygwożdżenia. Drugi test będzie miał miejsce w fazie reorganizacji.

Rzut na zlikwidowanie przygwożdżenia wykonujemy osobno od rzutu na zebranie jednostki lub przywrócenie jej zwartości. Musimy od razu rozdzielić kostki pomiędzy te dwa rzuty, najpierw rzucając za likwidację przygwożdżenia ogniem. Brak sukcesu na likwidację przygwożdżenia oznacza brak możliwości odzyskiwania zwartości.

Jednostki, które zostały rozbite, automatycznie tracą przygwożdżenie.



Przykład: Podstawka piechoty została przygwożdżona w trakcie kanonady ogniem artylerii. W swojej fazie aktywacji, od razu po przetestowaniu rozkazu dowódcy korpusu, gracz decyduje się na likwidację przygwożdżenia tej jednostki. Wyznacza dwie kostki od generała dywizji. W rzucie wypada jeden sukces. Jednostka przestaje być przygwożdżona.

W trakcie dalszych działań w tej turze jednostka zostaje ostrzelana przez artylerię z innego korpusu przeciwnika i ponownie przygwożdżona. Gracz może w swojej fazie reorganizacji ponownie przetestować likwidację przygwożdżenia. Jeśli będzie miał sukces, będzie mógł w następnym rzucie przywrócić zwartość jednostki.

8.8 OSTRZAŁ WSPIERAJĄCY

Ostrzał wspierający przeprowadzamy w kroku F4.3, po dostawieniu wszystkich atakujących jednostek danego korpusu do oddziałów przeciwnika.

W zależności od przydziału artylerii do dywizji, korpusów, czy artylerii rezerwowej armii (12.2), może ona wspierać ogniem różne jednostki.

Artyleria dywizyjna można wspierać tylko jednostki z własnej dywizji.

Artyleria korpusna może wspierać tylko jednostki ze swojego korpusu.

Artyleria rezerwowa armii może wspierać wszystkie jednostki ze swojej armii.

Artyleria, która nie została zaatakowana, nie jest związana walką, czy przygwożdżona ogniem, może wykonać ostrzał wspierający. Jest on możliwy gdy oddział przeciwnika, który walczy z twoimi jednostkami, jest w polu ostrzału naszej artylerii.

Artyleria nie może wykonać ruchu do wsparcia (9.4), zatem ostrzał wspierający jednostkę atakującą wykona ze swojej dotychczasowej pozycji. Może ona natomiast przed ostrzałem wykonać zwrot.

Artyleria może też wykonać ostrzał wspierający walkę każdej broniącej się (reakcja "stać i strzelać") jednostki, którą wspiera - jednostka taka nie zasłania jej pola

ostrzału (patrz ilustracja 8.2d).

Wybierz baterie, które przeznaczysz do ostrzału wspierającego. Baterie można przeznaczać do wspierania ostrzałem różnych jednostek. Artyleria, która użyła wszystkich baterii do prowadzenia kanonady lub ognia kontrbaterijnego nie może prowadzić ognia wspierającego.

Dodaj kostki artylerii do walki ogniowej. Ze względu na możliwość automatycznego trafienia (na "6") warto w tym rzucie użyć dwóch kolorów kostek. **Nie można wspierać walki wręcz.**

Aby stwierdzić, czy ogień dotyczy flanki, czy innej strefy oddziału przeciwnika, mierzenie wykonaj po dostawieniu się jednostek.

Artyleria, której dowódca korpusu nie zdał rozkazu, może ostrzeliwać tylko najbliższy oddział nieprzyjaciela.

Przykład: Podstawka artylerii generała Hunta dysponuje 3 bateriami. Może zatem przeznaczyć wszystkie 3 na wsparcie jednej jednostki, po 1 na wsparcie trzech różnych atakowanych jednostek itd. Dozwolone jest dowolne rozdzielanie ostrzału różnych baterii podstawki.



8.9 ARTYLERIA W WALCE

Artyleria może poruszać się samodzielnie lub być broniona przez jednostki piechoty i kawalerii. **Artyleria jest broniona przez jednostkę piechoty lub kawalerii, która ją wspiera.** Jeśli z podstawką artylerii stykają się dwie lub więcej jednostek, gracz musi zadeklarować, która

jednostka broni podstawki artylerii. Jeśli o tym zapomni, decyzję może podjąć za niego przeciwnik.

Podstawka artylerii może zawsze wykonać ostrzał oddziału, który atakuje ją lub jednostkę, która ją broni, nawet jeśli artyleria znajduje się poza dowodzeniem, a każda z jej baterii prowadziła już ostrzał w tej turze. Nazywamy to ostrzałem w obronie. W wypadku ataku na jednostkę broniącą artylerii, jednostka ta nie zasłania jej pola ostrzału (patrz ilustracja 8.2d).

Po dostawieniu atakującej jednostki na cał od artylerii, **ta wykonuje ostrzał jako pierwsza - jest to wyjątek od zasady symultaniczności ostrzału.** Na potrzeby powyższego ostrzału, szarżująca jazda o wartości "Ruch" większej niż 12 cali oraz jednostki z cechą "lekka piechota" otrzymują +1 do Morale. Następnie wprowadza się jego efekty - oddział ma możliwość ostrzału artylerii i dalszego ataku, tylko jeśli nie został odepchnięty.

Artyleria nie będzie mogła prowadzić ognia, jeśli została zaatakowana od boku/tyłu i nie ma możliwości wykonania zwrotu do frontu przeciwnika (przeciwnik atakuje ze zbyt bliskiej odległości lub artyleria jest przygwożdżona).

Jeśli **artyleria jest broniona**, to walczymy zawsze z broniącą jej jednostką. Oddział należy dostawić do jednostki broniącej artylerii. Następnie usunąć na chwilę podstawkę artylerii z pola bitwy. Od tej chwili jest przyporządkowana do broniącej jej jednostki i dzieli jej losy. Podstawkę będzie można postawić ponownie, gdy jednostka wygra walkę. Ustawiamy ją w dowolnym miejscu, aby stykała się z broniącą ją jednostką. Jeśli jest to niemożliwe (z powodu terenu), artyleria zostaje rozbita.

W razie odepchnięcia, rozbicia lub zniszczenia broniącej jednostki, artyleria zostaje zniszczona.

Usunięta na chwilę podstawka artylerii może wykonać ostrzał wspierający broniącą jej jednostki (jak ostrzał w obronie).

WB artylerii wynosi 0. Jeśli artyleria nie jest broniona przez przyjazne jednostki, to po dostawieniu oddziału przeciwnika do walki wręcz, artyleria zostaje od razu zniszczona.

8.10 KIEDY ARTYLERIA MOŻE WYKONAĆ ZWROT

Podstawka artylerii **może** wykonać zwrot, jeśli:

- generał korpusu do którego należy, wykonał test rozkazu i artyleria wykonuje ruchy lub chce przeprowadzić ostrzał.

Zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale "Dowodzenie", artyleria może się obrócić i strzelać nawet wtedy, gdy generał nie zdał testu rozkazu.

- została zaatakowana przez oddział przeciwnika z ponad połowy dystansu jego ruchu (zmiana frontu, 9.6).
- będzie prowadziła ogień wspierający (jeśli generał jej korpusu testował rozkaz).

Podstawka artylerii **nie może** wykonać zwrotu, jeśli:

- jest ostrzeliwana (kanonada) przez artylerię przeciwnika i gracz chciałby wykonać ostrzał kontrbaterijny.
- oddział przeciwnika atakuje z mniej niż połowy swojego dystansu ruchu (zmiana frontu, 9.6)

