



# Musketeer

Krigsspil for perioden 1618-1680

# 1 Indholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Indholdsfortegnelse .....</b>	<b>2</b>			
<b>2</b>	<b>Idégrundlag .....</b>	<b>4</b>			
2.1	Udgangspunkt.....	4			
2.2	Skala og afstande.....	4			
2.3	Taktiske enhed og enhedstørrelse .....	4			
2.4	Tilbehør.....	4			
2.5	Basering af figurer.....	4			
<b>3</b>	<b>Kommandører og hæren .....</b>	<b>6</b>			
3.1	Generelt .....	6			
3.2	Kommandørklassifikation .....	6			
3.3	Tab af kommandør.....	7			
<b>4</b>	<b>Periodens troppetyper .....</b>	<b>8</b>			
4.1	Generelt .....	8			
4.2	Pansring/armering.....	8			
4.3	Kombinerede fodfolks enheder.....	8			
4.4	Skyttekæder .....	9			
4.5	Detacherede musketerer .....	9			
4.6	Rytteri.....	10			
4.7	Artilleri.....	10			
4.8	Enheds moral .....	12			
4.9	Nærkampsfaktor .....	12			
<b>5</b>	<b>Spillets grundlæggende regler .....</b>	<b>13</b>			
5.1	Deployering .....	13			
5.2	spillets Faser.....	13			
5.3	udtagelse af Tab.....	14			
<b>6</b>	<b>Moraltest .....</b>	<b>15</b>			
6.1	Hvornår skal der testes moral .....	15			
6.2	Sekvetiel moraltest .....	15			
6.3	Procedure ved moraltest.....	15			
6.4	Tillæg/fradrag.....	16			
6.5	Typer og Konsekvenser af moraltest.....	19			
6.6	Artilleri.....	20			
<b>7</b>	<b>Reorganisering og orden.....</b>	<b>21</b>			
7.1	Typer af Orden .....	21			
7.2	Uorden.....	21			
7.3	Fuldstændig uorden.....	21			
7.4	Artilleri genbemanding af pjecer.....	21			
<b>8</b>	<b>Bevægelsessekvens.....</b>	<b>22</b>			
<b>9</b>	<b>Kommandokontrol .....</b>	<b>23</b>			
9.1	Kommandoafstand .....	23			
9.2	Kommandokontrol.....	23			
9.3	Resultat af kommandokontrol.....	23			
<b>10</b>	<b>Angreb .....</b>	<b>24</b>			
10.1	Angrebssekvens .....	24			
10.2	Legale angrebsmål.....	24			
10.3	Erklæring af angreb .....	24			
10.4	Moraltest ved angrebsmelding .....	24			
10.5	Initiale angrebsbevægelse .....	25			
10.6	Erklæring af modangreb m.v.....	25			
10.7	Moraltest angrebne enhed.....	25			
10.8	Initiale angrebsbevægelse modangreb.....	26			
10.9	Angrebs- modangrebshastighed .....	26			
10.10	Hvor skal nærkampen være.....	26			
10.11	Enheder der ikke når deres angrebsmål.....	26			
10.12	Angreb i flere træk .....	26			
10.13	Angreb mod kombinerede enheder.....	26			
<b>11</b>	<b>Bevægelser.....</b>	<b>28</b>			
11.1	Bevægelse af enheder .....	28			
11.2	Formationsændringer .....	28			
11.3	Genbemanding af artilleripjecer.....	29			
11.4	Bevægelse af generaler .....	29			
11.5	Af-/påprodsning af artilleri .....	29			
<b>12</b>	<b>Skydning .....</b>	<b>30</b>			
12.1	Generelle regler.....	30			
12.2	Procedure ved skydning .....	30			
12.3	Artilleri .....	30			
12.4	Håndvåben .....	31			
12.5	Tillæg/fradrag ved skydning.....	33			
12.6	Tab ved skydning .....	34			
<b>13</b>	<b>Nærkamp .....</b>	<b>35</b>			

13.1	Nærkampsfasen .....	35		
13.2	Nærkampsprocedure.....	35		
13.3	Tillæg-/fradrag i nærkampen .....	36		
13.4	Tab i nærkampen .....	38		
13.5	Resultat af nærkamp .....	38		
13.6	Gennembrydnings bevægelse .....	40		
13.7	Afslutning af nærkamp.....	40		
13.8	Kommandører i nærkamp .....	40		
<b>14</b>	<b>Flugt/tilbagetrækning.....</b>	<b>41</b>		
14.1	Tilbagetrækning.....	41		
14.2	Flugtbevægelse.....	41		
14.3	Retning for flugtbevægelse .....	41		
14.4	Procedure ved Flugtbvægelse.....	41		
14.5	Gennemmarch af egne linier.....	41		
14.6	Undgåelse af gennemmarch .....	42		
<b>15</b>	<b>Hærmoral .....</b>	<b>43</b>		
15.1	Opgørelse af division/hærmoral.....	43		
15.2	Hvornår skal der testes .....	43		
15.3	Procedure .....	44		
15.4	Tillæg/fradrag ved test af hærmoral.....	44		
15.5	Test af divisions-/hærmoral .....	44		
15.6	Konsekvenser af testen.....	45		
<b>16</b>	<b>Terræn .....</b>	<b>46</b>		
16.1	Spredt skov.....	46		
16.2	Landsby, tæt skov .....	46		
16.3	Befæstninger.....	46		
16.4	Feltbefæstninger .....	46		
16.5	Bygninger .....	46		
16.6	bakke.....	46		
16.7	Vandløb.....	47		
16.8	Floder.....	47		
16.9	Bevægelser på broer.....	47		
16.10	Bevægelser på vej.....	47		
<b>17</b>	<b>Kommandørklassifikationer .....</b>	<b>48</b>		
17.1	Imperialistiske & allierede .....	48		
17.2	Protestanter og deres allierede .....	49		
<b>18</b>	<b>Tropper og formationer .....</b>	<b>51</b>		
18.1	Fodfolk.....	51		
18.2	Kavaleri .....	52		
<b>19</b>	<b>Detaljeret indholdsfortegnelse.....</b>	<b>54</b>		



## 2 Idégrundlag

### 2.1 UDGANGSPUNKT

Udgangspunktet for spillet er perioden 1618-48, man kan med fordel anvendes tidligere såvel som senere så regelsættet dækker såvel trediveårskrigen som den engelske borgerkrig da det stort set er det samme militær tekniske og taktiske udgangspunkt i denne periode.

Den enkelte spiller sidder i rollen som fløjkommandør eller delkommandør af en given fløj. De taktiske beslutninger, tages som udgangspunkt af den enkelte spiller indenfor dennes fløj. Der er ikke egentlige begrænsninger i spillerens ordregivning, udover dem der fremgår af regelsættet.

Det figurmæssige udgangspunkt i regelsættet er 15 mm figurer. I anvendelse af 25 mm figurer anbefales det, at fastholde de skud og marchafstande m.v. der er givet i regelsættet og at skalere figur skalaen anderledes således at skalaen ved 25 mm er ca. 3 gange større dvs. 1 fodfolksfigur repræsenterer ca. 60-120 mand og en enhed stort set svarer til et regiment.

Hvis der ønskes at anvende 6 mm figurer anbefales det, at 15 mm baseringssystemet og marchafstande m.v. anvendes. Antallet af figurer på den enkelte base øges så meget at det ser godt ud.

### 2.2 SKALA OG AFSTANDE

Spillet anvendes en anslået skala på en række områder. Der tages udgangspunkt i dels de historiske kilder og dels en vurdering af det spilletekniske mulige.

Dette omfatter følgende:

- ❖ 1 cm. svarer til ca. 20 meter (10-15 meter).
- ❖ 1 figur repræsenterer ca. 20-40 mænd (60-120).
- ❖ 1 kanon repræsenterer 1-4 kanoner.
- ❖ Hvert træk i spillet udgør ca. 15 minutter (30 minutter).

### 2.3 TAKTISKE ENHED OG ENHEDSTØRRELSE

Den taktiske enhed, er i dette regelsæt den samlede enhed.

En taktisk enhed, er den enhed der kan foretage handlinger, uafhængig af andre enheder. Den taktiske enhed kan således:

- ❖ Påvirkes moralsk.
- ❖ Foretage skydninger<sup>1</sup>.
- ❖ Erklære angreb, reagere herpå og gennemfører nærkampe.

En taktisk enhed er således Rytterienheden, fodfolks enheden og en pjece.

Det anbefales at de taktiske enheders størrelse nogenlunde svare til:

- ❖ Rytteri - 2-4 baser a 3 figurer, ca. 150-1200 mand,
- ❖ Kombinerede fodfolksenheder – variere i størrelse ca. 600-3.600.
- ❖ Detacherede musketerer udgør ca. 200-400 mand og udgør en eller flere figurbase.
- ❖ Musketerer i spredt formation udgør ca. 200-400 mand svarende til ca. 4 figurbase.

### 2.4 TILBEHØR

Til spillet anvendes:

- ❖ En række d6/d10 pr. spiller.
- ❖ Målebånd.
- ❖ Vinkelmåler.
- ❖ Terræn.

### 2.5 BASERING AF FIGURER

Det er principielt ligegyldigt hvorledes den/de enkelte figurer baseres bare begge side anvender samme basering. Ofte vil der være tale om et subjektivt skøn om hvordan figurerne gør sig bedst på terrænet.

Vi har som nævnt valgt et baseringssystem til såvel 15mm som 25 mm der er anført i tabellen.

<sup>1</sup> Det er kun kombinerede enheder, detacherede musketerer, musketerer i spredt formation, afsiddet dragoner og pjecer der kan foretage skydninger.

## Ibegrundlag

Kampstyrken i den enkelte base afhænger ikke af antallet af figurer eksempelvis en normal musketerbase i en kombineret enhed vil ved starten af spillet have en slagstyrke på 8 figurer, uanset antallet der reelt set er placeret på basen.

<b>Basestørrelser</b>					
	Antal figurer	25 mm		15 mm	
		Bredde	Dybde	Bredde	Dybde
Fodfolk enkelt geled sluttet formation <sup>2</sup>	4 <sup>1</sup>	7,5	2,5	4	1,5
Fodfolk i dobbelt geled sluttet formation herunder detacherede musketerer	6-8	7,5	5	4	3
Musketerer i bataljons tercio	4	3,75	5	2	3
Fodfolk og afsiddet Rytteri i skyttekæde	2	7,5	2,5	4	1,5
Rytteri		7,5	5	4	3
Let & Medium artilleri	2(1 pjecce)	5	7,5	4	4
Regimentpjecer (lette pjecer)	2(1 pjecce)	7,5	5	2	3
Tung artilleri	3(1 pjecce)	5,0	7,5	4	4
Prods til let artilleri	2 heste okser	5,0	10/15 <sup>3</sup>	4	6/9 <sup>3</sup>
Prods til medium artilleri	4 heste/okser	5,0	15/20 <sup>3</sup>	4	9/12 <sup>3</sup>
Prods til tungt artilleri	6 heste/okser	5,0	20/25 <sup>3</sup>	4	12/15 <sup>3</sup>
<b>Generaler</b>	Efter behov (hvad ser bedst ud en rund base anbefales) <sup>2</sup>				
Noter					
1. Det anbefales at anvendes baser i dobbeltgeled baser til størstedelen af tropperne, Til de svenske styrker bør der i hvert regiment dog være 1 enkeltgeled base.					
2. Det anbefales at der anvendes ensartede størrelser.					
3. inkl. kanon hvis dette ønskes eller den mindre dybde.					

<sup>2</sup> **Basering af figurer fodfolk (jf. afsnit 2.5)**, I svenske kombinerede fodfolksformationer kan det være tilfældet, at der skal bruges halvbaser i pikenelementet. Dette skyldes at forholdet mellem pikenerer og musketerer ikke som i periodens øvrige hære var 1 til 2 men mere 1 til 3. Tilsvarende vil det være gældende for musketererlementerne i bataljonstercio.

### 3 Kommandører og hæren

#### 3.1 GENERELT

Hæren på hver side er opbygget i 3 kommandoelementer (fløje). Kommandoelementerne udgør centeret, højre og venstre fløj.

Hvert kommandoelement kan være opdelt i flere divisioner, med hver deres kommandør.

Som udgangspunkt er der kun tilknyttet en kommandør til hvert kommandoelement men der kan være flere.

Kommandoelementet agerer sammen i bevægelsessekvensen (jf. afsnit 5.2.3).

Hvis kommandoelementet består af flere divisioner agerer disse sammen i bevægelsessekvensen men ikke ved test af hærmoral (jf. afsnit 15).

Såfremt et kommandoelement består af flere divisioner vil der være flere kommandører. Dette medfører at hver division tester for hærmoral (jf. afsnit 15) selvstændigt.

#### 3.2 KOMMANDØRKLASSIFIKATION

Kommandørerne har inden spillet start fået tildelt en kommandør klassifikation.

Kommandørens klassifikation udtrykker ikke hvor god en taktiker denne er, men mere hvorledes denne har evner til at påvirke sine tropper moralsk.

I afsnit 17 fremstår en række kommandører specifikt. Den mulige klassifikation går fra 1 til 6. Klassifikationen påvirker den/de enheder som kommandøren er i brikkontakt med.

Kommandør klassifikationen kan tillige ske i løbet af spillet ved et terningkast (1d6) første gang kommandøren anvendes.

Hver side har minimum 3 kommandører en for hver division en af kommandørerne er udpeget som øverstkommanderende, men styrer samtidig sin fløj.

#### Tab af kommandør

##### Resultat af terningkast 2d6

2	<b>Kommandør er dræbt</b> Tropperne er demoraliseret, -2 til alle moraltest til de tropper kommandøren har under sig. Hvis kommandøren har den overordnede kommando gælder dette for hele hæren.
3	<b>Kommandøren er såret.</b> Kommandøren er ude af spillet i det antal træk et terningkast med en 1d6 bestemmer. Dette har ingen direkte effekt på kommandørens tropper. Når kommandøren vender tilbage placeres denne i egen lejr medmindre denne er blevet plyndret, kommandøren kan dog altid starte på terrænkanten ved egen side.
4	<b>Kommandøren snubler.</b> Hvis enheden er engageret i nærkamp og taber denne er kommandøren taget til fange, ellers ingen effekt.
5-9	Ingen effekt
10	<b>Kommandøren mister balancen.</b> Hvis enheden er engageret i nærkamp og taber denne er kommandøren taget til fange, ellers ingen effekt.
11	<b>Kommandøren er såret.</b> Kommandøren er ude af spillet i det antal træk et terningkast med en 1d6 bestemmer. Dette har ingen effekt på kommandørens tropper. Når kommandøren vender tilbage placeres denne i egen lejr medmindre denne er blevet plyndret, kommandøren kan dog altid starte på terrænkanten ved egen side.
12	<b>Kommandøren falder.</b> Kommandørens tropper vil vise deres respekt til den faldne kommandør. Alle enheder anses for at være udenfor kommandoafstand men kan foretage offensive bevægelser. Angribende tropper under kommandørens kommando skal ikke foretage moraltest for at angribe. Ved alle andre typer af moraltest modtager enkelte enheder +2. Hvis kommandøren har den overordnede kommando gælder dette for hele hæren.

### 3.3 TAB AF KOMMANDØR

En kommandør kan falde, i de tilfælde hvor generalen er tilknyttet en enhed der lider tab.

Der gennemføres kun en test pr. general - i hver fase.

Testen gennemføres ved et terningkast med 2d6 og resultatet aflæses af tabellen for tab af kommandør

Resultatet der aflæses, gennemføres og får indvirkning med det samme i spillet.



## 4 Periodens troppetyper

### 4.1 GENERELT

Der er tre typer af tropper indenfor denne tid; fodfolk, Rytterier og artilleri.

I perioden udvikles forskellige modeller særligt indenfor fodfolksformationerne ligesom der var forskellige skoler. Formationerne kom dog med tiden til at ligne hinanden.

I rytteriet skete derimod ikke den store udvikling udover at caracoleskydning i et vist omfang blev udfaset af siderne i perioden<sup>3</sup>.

For så vidt angår artilleriet var perioden præget af at pjecerne ikke var særlige mobile og det krævede en meget stor indsats at flytte pjecerne under og efter slaget.

I starten af perioden var artilleriet således meget stationært og den enkelte pjece stod der hvor den blev placeret ved slagets start. Der var i den senere del af perioden mere mobile lette pjecer som blev anvendt som støttevåben til de enkelte regimenter og som avancerende med tropperne ved mandskabstræk.

Regelsættet ligger i sine rammer op til at der er en periodisk opdeling af hvem der anvendte hvilke typer af formationer samtidig skal det også anføres at evolutionen i den enkelte hær i særdeleshed også var afhængig af den enkelte kommandørs taktiske udgangspunkt<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Caracoleskydning blev anvendt af det lidt lettere kavaleri i form af arkebuserer, i Christians hær i 1625-26 ses at over halvdelen af det hvervede kavaleri var arkebuserer. Det skal dog bemærkes at Christian initialt lod arkebuserer og kurassere opstillet sammen i kompagnierne i 1625 men at han gik væk fra dette i løbet af 1625/1626.

<sup>4</sup> Det er opfattelsen at Tilly svor til Tercioen hvorimod Wallenstein i større grad gik over til en formation der lignede den svenske. Dette skete i takt med at Wallenstein indså fordelene i at udnytte musketerernes ildgivning bedre og økonomien var trang (pikenerer var væsentlig dyrere at udruste og træne). Den danske konge Christian 4 lå et eller andet sted imellem lidt den hollandske skole (som gav grundlag for den svenske model) og lidt den traditionelle (dette er illustreret med den "nordtyske model" jf. afsnit 18.1.4).

### 4.2 PANSRING/ARMERING

Perioden er kendetegnet ved at være en overgangsperiode fra den tunge pansrede i 1400 tallet til de stort set upansrede tropper i 17-1800 tallet.

Pansringen af de enkelte tropper er grupperet efter følgende:

- ❖ Ingen pansring, fremstår alene med tøj evt. læder vest.
- ❖ Halv pansring, normalt udstyret med brystpanser og hjelm.
- ❖ 3/4 pansring, brystpanser, hjelm og beskyttelse på den øvre del af benene.
- ❖ Fuld pansring, mændene er fuldt pansret på såvel bryst, ryg og ben.

### 4.3 KOMBINEREDE FODFOLKS ENHEDER

#### 4.3.1 Kendetegn

Kombinerede enheder udgør en kombination af musketerer og pikenerer. Denne enhedstype var den mest anvendte for fodfolket i perioden.

Der er en forskelligartet taktik i anvendelsen af denne type enheder, herunder formationen der anvendes og styrkeforholdet imellem pikenerer og musketerer.

Kombinerede enheder kan angribe alle andre fodfolksformationer.

En kombineret enhed er opdelt i tre elementer, 2 musketerer og 1 pikenerer uanset formationen og størrelse.

#### 4.3.2 Pikenerer

Pikenerer elementet vil som hovedregel altid være pansret og vil i denne periode altid indgå i kombinerede enheder.

Pikenererne er det element af en kombineret enhed der gennemfører nærkampen (push of pikes)<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> I den senere del af perioden kan det diskuteres hvorvidt det kun er pikenererne der kæmper eller at det er såvel musketerer som pikenerer idet musketten efterhånden også blev brugt som slagvåben.



### 4.3.3 Musketerer i kombinerede enheder

Musketerer i kombinerede enheder er kendetegnet ved:

- ❖ At disse ikke kæmper i nærkamp (disse foretager skydning).
- ❖ At de er med til at støtte pikenererne ved deres skydninger.
- ❖ Skydninger kan ikke foretages i fortsat nærkamp eller ind i en etableret fortsat nærkamp.

De to musketerelementer i enheden skal altid være i brikkontakt med Pikener elementets fløje.

### 4.3.4 Formationer

Der er følgende typer af formationer som en kombineret enhed kan have:

- ❖ Tercio.
- ❖ Sen imperialistiske model.
- ❖ Nordtyske model.
- ❖ Svenske model.
- ❖ Hollandske model (typisk i England).

En nærmere beskrivelse af formationerne fremgår af afsnit 18.1.

Udover dette findes der i regelsættet en marchformation i form af ”kolonnen” der kun kan anvendes når enheden ikke kan beskydes eller angribes af fjenden.

### 4.3.5 Spilletekniske karakteristika

De enkelte elementer i en kombineret enhed skal være i brikkontakt med hinanden, i overensstemmelse med den mulige formation enheden kan have.

- ❖ Kombinerede fodfolksenheder kan dele sin skydning på to mål en skydning for hvert musketerement.
- ❖ Angreb på kombinerede enheder kan ske på hele formationens bredde og dybde.
- ❖ I nærkamp vil kun pikener elementet kæmpe mens musketererne vil foretage skydninger.
- ❖ Musketerementernes nærkamp er symboliseret ved at disse kan skyde (jf. afsnit 12.4) inden en nærkamp gennemføres.
- ❖ Tabene ved ved skydningen medregnes i nærkampresultatet.
- ❖ Kombinerede fodfolksenheder er de eneste fodfolksenheder der får tillæg som angriber i nærkamp (jf. afsnit 13.3.3).

- ❖ Kombinerede enheder anses altid for at være i sluttet formation.

## 4.4 SKYTTEKÆDER

Skyttekæder agere som én taktisk enhed, og er kendetegnet ved at bestå af flere baser og har en større fleksibilitet i sin bevægelse.

Såfremt skyttekæden angribes af enheder i sluttet formation og er i åbent terræn (ikke i skov, bag befæstning etc.) fjernes de og anses som elimineret. En angribende enhed kan herefter fortsætte sin angrebsbevægelse.

Angreb på skyttekæder der er i dækning, skov eller befæstning foretages på normal vis.

Opstillede skyttekæder kan ikke dække for artilleribeskydning.

Gennemskydning af egne skyttekæder kan ikke foretages.

Skyttekæder kan kun gennemføre nærkamp med skyttekæder og kan kun angribe samme. Dog kan skyttekæder kæmpe hvis disse er i befæstning eller tilsvarende.

## 4.5 DETACHEREDE MUSKETERER

Detacherede musketerer er en sluttet formation af musketerer. Denne type af formation var specielt anvendt i den svenske hær<sup>6</sup> men blev perioden adopteret af de øvrige hære.

En taktisk enhed af detacherede musketerer består af en base musketerer og disse kan agere selvstændigt og agere kun i sluttet formation.

Detacherede musketerer kan deltage i nærkamp og kan angribe og får sin marchlængde forlænget ved angrebshastighed men får ikke angrebsbonus i den efterfølgende nærkamp.

<sup>6</sup> I den svenske hær blev de detacherede musketerer ofte anvendt til støtte for hærens Rytteri samt til yderligere ildgivningsstøtte til de kombinerede fodfolksenheder. I den senere del af krigen blev detacherede musketerer også anvendt af de øvrige krigsdeltagende. Ofte var der tillige den årsag, at der var mangel på pikenerer og man derfor samlede musketererne i taktiske elementer. I England blev støttende musketerer også ofte anvendt iblandt rytteriet dog med blandet succes.

Detachede musketerer kan ikke angribe/modangribe kombinerede enheder og rytteri.

Såfremt detachede musketerer angribes af kombinerede enheder eller tungt rytteri i åbent terræn (ikke i skov, bag befæstning etc.) skal de detachede musketerer foretage en moraltest efter samme principper som ved øvrige angrebsmeldinger. Forskellen er dog at:

- ❖ såfremt moraltesten lykkes (8-X) og enheden har bevaret sin moral skal denne foretage en tilbagetrækning, med ryggen mod den angribende enhed.
- ❖ såfremt moraltesten ikke lykkes (X<8), vil de detachede musketerer modtage nærkampen (kan kun foretage skydning).

Såfremt den angribende enhed i sin fortsatte angrebsbevægelse får kontakt med de detachede musketerer, der har foretaget en tilbagetrækning, gennemføres nærkampen på det punkt hvor de detachede musketerer herefter er nået til.

Flere detachede musketer enheder kan anses som én enhed ved skydning når:

- ❖ Enhederne er i brikkontakt.
- ❖ Indenfor en bases afstand (4 & 7,5 cm).
- ❖ De skyder mod samme mål..

## 4.6 RYTTERI

### 4.6.1 Typer af rytteri

#### 4.6.1.1 Tungt rytteri

**T**ungt rytteri er beredne enheder hvis kampmetode er nærkampen.

Det er således ikke afgørende, hvor stor en pansring den enkelte enhed har for, at blive betegnet som tungt rytteri men, hvorledes troppetypen typisk vil agere på valpladsen.

Tungt rytteri har ingen begrænsninger i angrebsmål og er det eneste type af rytteri, der modtager angrebsbonus (enheden er angriber) i nærkamp (jf. tabel for tillæg fradrag ved nærkamp afsnit 13.3).

Andet rytteri kan anvende angrebshastighed men får ikke angrebsbonus

#### 4.6.1.2 Rytteri bevæbnet med skydevåben

**R**ytteri bevæbnet med skydevåben er enheder hvis primære kampmetode er at anvende skydevåbnet på valpladsen.

Rytteri af denne type kan angribe og gå i nærkamp og kan også angribe kombinerede enheder og tungt rytteri dog uden tillæg for angrebsbonus.

Typisk for perioden var arkebuser beregnet til denne form for kamp<sup>7</sup>.

#### 4.6.1.3 Let rytteri

**L**et rytteri er enheder der anvender nærkampen og deres hurtighed. Deres primære mål vil være enheder der er i fuldstændig uorden og fjendens træn.

Let rytteri kan angribe og gå i nærkamp men kan aldrig angribe kombinerede fodfolksenheder eller tungt rytteri med mindre den angrebne enhed er i fuldstændig uorden eller allerede er engageret i nærkamp.

Let rytteri i form af dragoner kan afsidde og kæmpe som skyttekæder. Afsidning af dragoner tager et ½ træk.

Dragoner kan ikke angribe og gå i nærkamp med tungt rytteri eller kombinerede enheder.

## 4.6.2 Formationer

**D**er er i dette regelsæt følgende formationer for rytteriet:

- ❖ Linie, den normale kampformation for tungt og let rytteri.
- ❖ Angrebsskolonnen, den normale formation for rytteri der anvender caracoleskydning, kun en formation for rytteriet som er linie.
- ❖ Marchkolonnen, der anvendes til fremmarch eller hurtig flytning af tropper.

## 4.7 ARTILLERI

### 4.7.1 Bemanning

**A**rtilleri er defineret som militært eller civilt bemanded. Dette indikerer hvorvidt der er tale om trænet folk eller nyligt udskrevne folk til at betjene pjecerne.

- ❖ Militær bemanning kan modstå 3 tab inden denne fjernes.
- ❖ Civil bemanning kan modstå 2 tab inden denne fjernes.

<sup>7</sup> En stor del af rytteriet i starten af den engelske borgerkrig, særligt hos "parlementets" rytteri var ikke rigtige arkebuser med valgte alligevel at skyde frem for en egentlig nærkamp.

Forskellen ved de to typer er, at de militære uddannede som udgangspunkt vil blive længere ved pjecerne også ved beskydning.

Artilleri pjecer skal have en bemanning for at kunne foretage skydninger.

#### 4.7.2 Tab ved nedslidnings af pjecer

Hver gang at terningkastet ved egen artilleribeskydning udviser resultatet 2\*6 mister pjecen et nedslidningsstab - i form af en pjecer eksplodere.

Artilleri pjecer kan kun lide ét tab – ved beskydning - i et givent træk, idet pjecerne ikke kan lide tab når disse ikke er bemandede.

#### 4.7.3 Pjecetyper

##### 4.7.3.1 Karakteristika

Pjecerne er givet en række karakteristika udover bemanningen efter følgende:

- ❖ Bestykning.
- ❖ Anvendelsesformål.

##### 4.7.3.2 Bestykning

Artilleriet er kategoriseret i tre grupper: disse grupper er ikke en entydig opdeling men mere en retning herfor (se i øvrigt afsnit 18.2.3):

- ❖ Let artilleri ca. 1-3 pd.
- ❖ Medium artilleri ca. 4-11 pd.
- ❖ Tungt artilleri ca. 12-X pd.

Det karakteristiske ved de enkelte pjecetyper er rækkevidden samt deres bevægelighed og effekt ved skydning (afhængig af bestykningen)<sup>8</sup>.

##### 4.7.3.3 Regimentspjecer

Regimentspjecer er de lette pjecer der er tilknyttet regimentet/enheden. Denne type af artilleri sås i

<sup>8</sup> **Bestykning (jf. afsnit 4.7.3.2)** Det lette artilleri fungerede i perioden som oftest som nærstøtte for de fremrykkende tropper og kunne flyttes ved mandskabstræk. De medium og tunge pjecer derimod blev som oftest placeret inden slaget igangsættelse og blev ikke flyttet under et slag.

Tunge og medium pjecer gik normalt tabt for den tabende part idet det tog lang tid at påprodse og bevæge disse kanoner.

størstedelen af perioden, dog primært i den svenske hær, men også i de øvrige hære engageret i perioden.

Regimentspjecerne **skal** være tilknyttet til den enkelte fodfolksenhed og skal være i brikkontakt med enheden på en af enhedens fløje.

Regimentspjecer der er tilknyttet til et givent regiment kan ikke selvstændigt beskydes, påvirkes moralsk eller deltage i nærkamp.

Regimentspjecer anses kun som en selvstændig taktisk enhed ved egen skydning samt ved nedslidnings tab som følge moderenheden flugt.

Regimentspjecer kan kun skyde ind i en nærkamp hvor musketerfløjen som pjecen er tilknyttet tilsvarende kan foretage en skydning efter de normale regler.

Såfremt enheden som regimentspjecen er tilknyttet til, bliver presset tilbage, følger regimentspjecen denne tilbagetrækning, regimentspjecen er således en integreret del af enheden..

Såfremt enheden som regimentspjecen er tilknyttet flygter i FU, vil regimentspjecen være tabt.

Såfremt enheden som regimentspjecen er tilknyttet til foretager angreb/modangreb er pjecen tabt.

#### 4.7.4 Beskyttelse af artilleri

##### 4.7.4.1 Regimentsartilleri

Regimentsartilleri vil altid være beskyttet af den enhed denne er knyttet til, dette betyder at et erklæret angreb på artilleriet vil ske mod den beskyttende enhed.

##### 4.7.4.2 Artilleri i (felt)befæstninger

Artilleri kan beskyttes gennem befæstning og ved beskyttelse med fodfolk eller Rytteri.

Beskyttelsen med fodfolk/Rytteri foretages ved at fodfolks-/Rytterienheden sættes i brikkontakt med feltbefæstningen.

Konsekvensen af beskyttelsen er at, ethvert angreb skal erklæres mod artilleripjecen, hvorefter bemanningen automatisk trækker sig tilbage og angrebet herefter skal gennemføres mod den beskyttende enhed, efter de normale regler.

Artillerienheden lider et nedslidningstab som følge af tilbagetrækningen.

#### 4.8 ENHEDS MORAL

Alle fodfolks og Rytteri enheder har en moral der variere fra 0 til 4, disse fastlægges ud fra:

0. Nyudskreven/hvervet.
1. Delvist trænet.
2. Trænet.
3. Veteraner.
4. Elite.

Forskellen mellem de enkelte niveauer er således deres erfaringsgrundlag, om de har været i kamp og hvorede de har ageret i kamp.

#### 4.9 NÆRKAMPSFAKTOR

Alle fodfolks og Rytteri enheder har en nærkampsfaktor der variere fra 1 til 4, disse fremstår af tabellen Nærkampskararakteristika eller af selve oplægget til spillet.

Nærkampsfaktoren udtrykker enhedens bevæbning og dennes effektivitet i nærkampen.





## 5 Spillets grundlæggende regler

Spillets faser
Reorganisering
<b>Bevægelser m.v.</b>
Bestemmelse af initiativ/bevægelsessekvens
Kommandokontrol
Angrebsmeldinger
Bevægelser
<b>Skydning med artilleri</b>
Gennemførelse af skydninger artilleri
Moraltest som følge af artilleriild
<b>Skydning med håndvåben</b>
Gennemførelse af skydninger håndvåben
Moraltest som følge af skydning med håndvåben
<b>Nærkamp</b>
Test af hærmoral

### 5.1 DEPLOYERING

Hver spiller/side deler sin hær op i tre fløje højre, centrum og venstre. Oplægget kan give specifikke retningslinier for hvorledes deployeringen skal ske.

Såfremt hæren har mere end 3 organisatoriske divisioner skal de overskydende divisioner knyttes til en af fløjene eller centrum.

### 5.2 SPILLETS FASER

#### 5.2.1 Generelt

De enkelte faser i et træk udføres først af den ene side derefter af den anden side. Der er i enkelte faser tale om fuld simultanitet.

#### 5.2.2 Reorganisering

Enhver enhed der ikke har foretaget en bevægelse i det forudgående træk, har mulighed for at foretage forsøg på reorganisering.

Artillerister genbemander pjecer hvis dette er muligt.

#### 5.2.3 Bevægelser

##### 5.2.3.1 Bestemmelse af initiativ/bevægelsessekvens

Inden trækkes startes bestemmes hvilken side der har initiativet. Dette foretages 3 gange i hvert træk. Den side der har initiativet bestemmer hvilken side der skal foretage bevægelser/udnytte sin bevægelsesret.

##### 5.2.3.2 Kommandokontrol

For de fløje der udvælges til at foretage bevægelse skal der foretages kommandokontrol inden angrebsmeldinger og bevægelser gennemføres.

Kommandokontrol udføres for hver division i fløjen.

For at en division umiddelbart kan bevæge sig og foretage offensive handlinger skal denne være indenfor kommando eller der er foretaget en succesfuld kommandokontrol.

Kommandokontrollen skal gennemføres for de enkelte divisioner og enhederne i divisionerne.

##### 5.2.3.3 Angrebsmeldinger

Inden bevægelserne gennemføres skal den side der har bevægelsesretten erklære sine angrebsmeldinger for den/de divisioner som skal udføre sine bevægelser.

Tilsvarende skal den angrebne side melde sine modangreb. Angrebsbevægelser og modangrebsbevægelser udføres først i bevægelsesfasen.

##### 5.2.3.4 Bevægelser

Alle bevægelser udføres herefter dog først hver angrebsbevægelser og modangreb. Samtlige bevægelser af enhederne i divisionen udføres for den division der har bevægelsesretten<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Alle bevægelser i den givne division der ønskes bevæget udføres i den rækkefølge det ønskes. Modangrebsbevægelser er dog begrænset af de regler der i øvrigt er gældende. Hver angrebsbevægelse skal dog gennemføres enkeltvis og fuldt ud. Dette skal forstås således, når enheden(erne) der ønsker og angribe, skal bevæges, gennemføres angrebsbevægelse indtil; at den fulde marchlængde er brugt eller at den angribende enhed støder på en fjendtlig enhed og der skal gennemføres en nærkamp.

### 5.2.4 Skydning med artilleri

#### 5.2.4.1 Gennemførelse af skydninger artilleri

Hver side gennemfører skydning med artilleri, disse skydninger foregår simultant. Alle skydninger meldes samtidigt og mål udpeges pr. pjece.

Af spilletekniske hensyn er det hensigtsmæssigt at den side der har **sidst** har haft initiativet udpeger sine mål først.

#### 5.2.4.2 Moraltest som følge af artilleriild

Hver side gennemfører moraltest på de enheder der har lidt tab som følge af beskydning.

Den side der har haft initiativet **sidst** foretager først moraltest.

### 5.2.5 Skydning med håndvåben

#### 5.2.5.1 Gennemførelse af skydninger håndvåben

Enhver enhed det værende Rytteri som fodfolk der har håndvåben foretager herefter skydninger.

Skydninger foretages simultant og alle skydninger meldes samtidigt og mål udpeges for hver skydning.

Af spilletekniske hensyn er det hensigtsmæssigt at den side der **sidst** har haft initiativet udpeger sine mål først.

#### 5.2.5.2 Moraltest som følge af skydning med håndvåben

Alle enheder der har lidt tab som følge af håndvåbenskydninger foretager moraltest. Herfra er dog undtaget enheder der er engageret i nærkamp.

Artilleri besætning forlader batterierne såfremt dette lider tab.

Den side der **sidst** har haft initiativet foretager først moraltest.

### 5.2.6 Nærkamp

Alle enheder i basekontakt afgør nærkampene og resultaterne heraf.

Der foretages optælling af tillæg/fradrag for hver enhed engageret i nærkampen hvorefter der foretages et ter-

ningkast der sammen med tillæg/fradragene afgør tabene. Den side der har flest tab taber nærkampen.

Resultatet af nærkampen får øjeblikkelig virkning, det vil sige at hver nærkamp tages for sig.

Afgørelsen af nærkampen kan få indflydelse på tillæg/fradrag i andre nærkampen de øvrige engagerede enheders moral (gennem moralsk medriven ved en enheds flugt).

Hvis en enhed bliver presset tilbage gennemføres tilbagebevægelsen og nærkampen fortsættes i det efterfølgende træk.

Gennembrudsbevægelser foretages såfremt en enhed flygter og den vindende enhed har yderligere marchlængde.

Såfremt flere nærkampe skal gennemføres bestemmer den side som **sidst** har haft initiativet hvilke nærkampe (i divisionerne) der skal afgøres først.

### 5.2.7 Hær tilbagetrækning

Denne fase skal hærene kontrollere om de bliver ved med at kæmpe eller fortrækker fra valpladsen, som følge af de mandskabstab eller tab af kommandører hæren har lidt.

I de tilfælde hvor der er mere end 3 organisatoriske divisioner opfattes hver division som selvstændig ved test af hær/divisionsmoral.

## 5.3 UDTAGELSE AF TAB

Det anbefales at der ikke udtages tab af enhederne. Det er fordi at tab ikke anses som egentlig mandefald, men mere som tab i kampkraften i den enkelte enhed.

De enkelte enheder forventes derfor, at udfylde det rum der er i form af de enkelte bataljoner og komagnier, opstillet i den enkelte slagformation der er gældende for enheden.

For kombinerede fodfolksenheder skal der føres regnskab over hvorvidt tab sker i pikenerer eller i musketerer idet dette er afgørende for skydning og nærkamp.

## 6 Moraltest

### 6.1 HVORNÅR SKAL DER TESTES MORAL

Morale hos enheden skal som udgangspunkt testes ved følgende situationer:

#### Angrebs-/forsvarskast:

- ❖ Når en enhed erklærer angreb.
- ❖ Når en enhed bliver angrebet (er mål for et erklæret angreb).

#### Moralkast:

Ved beskydning:

- ❖ Når en enhed er beskydt.
- ❖ Når enheden har lidt tab ved beskydning af artilleri.
- ❖ Når enheden har lidt tab som følge af beskydning med håndvåben.

Medriven:

- ❖ Når en enhed flygter i fuldstændig uorden indenfor 15 cm af enheden, og den flygtende enhed har samme eller højere moral end den enhed der evt. skal teste moral.
- ❖ Når en enhed gennemmarcheres af en enhed der skal foretage en tilbagetrækningsbevægelse.

#### Reorganisering

- ❖ Når en enhed har mulighed for at reorganisere fra FU gennemføres dette som en moraltest (jf. afsnit 7).

Der er enkelte situationer hvor enheder ikke skal teste moral ved ovenstående hændelser:

- ❖ Såfremt enheden er engageret i fortsat nærkamp.
- ❖ Såfremt enheden er i FU.

Moraltest foretages straks efter hændelsen der initierer moraltesten og moraltesten får indvirkning med det samme, herunder påvirkning af egne enheder.

Moraltest ved tab ved artilleri beskydning og håndvåben ild foretages i en selvstændig fase.

### 6.2 SEKVETIEL MORALTEST

Forbindelse med moraltest efter beskydning med artilleri og tilsvarende håndvåben vil én side foretage alle sine moraltest, hvorefter den anden side foretager sine moraltest.

Det er altid den side der **sidst** har haft initiativet der foretager alle sine moraltest først.

Spilleren kan ved moraltesten selv vælge i hvilken rækkefølge testene gennemføres og tillæg/fradragene i tabellen afgøres aktuelt for hver moraltest<sup>10</sup>.

### 6.3 PROCEDURE VED MORALTEST

Gennemførelsen af moraltest foretages i 2 sekvenser. Sekvenserne er følgende:

- ❖ Opgørelse af tillæg/fradrag i moraltesten/reorganiseringen.
- ❖ Aflæsning af resultat af moraltesten/reorganiseringen.

<sup>10</sup> Ved gennemførelse af moraltest vælger spilleren selv i hvilken rækkefølge enhederne skal teste moral. Dette er vigtigt at have for øje idet konsekvenserne af moraltesten eksekveres med det samme og kan således påvirke de øvrige enheders moraltest og i øvrigt medfører moraltest for medriven. Det vi sige at moraltesten gennemføres sekventiel således at alle konsekvenser af den første moraltest gennemføres inden den næste moraltest foretages.

<b>Moraltest/reorganisering tillæg/fradrag</b>			
	<b>Tillæg/fradrag</b>		
	<b>Moral test</b>	<b>Forsvars-/ Angrebskast</b>	<b>Reorganisering</b>
Enheden har støtteenhed	+3	+3	+3
Enhed har sikre flanker	+3	+3	+3
Enheden er frisk	+3	+3	+3
Enhedens moral	X	X	X
Enhed på bakke	-	-	+3
Enhed i dækning/feltbefæstning	+3	+3	+3
Enhed angriber enhed i flanke, ryg eller enhed i FU	-	+5	-
Enhed i befæstning	+5	+5	+5
Kommandør tilknyttet enheden (kommandørklassifikation)	+X	+X	+X
Før hvert 10 % tab enheden har lidt <sup>1</sup>	-1	-1	-1
For hver fjendtlig enhed på flanke eller i ryg	-2	-2	-2
Enheden er i Uorden	-3	-3	-3
Enhed er blevet beskudt <sup>2</sup>	-1	-	-
Enheden bliver angrebet	-	-3	-3
<b>Noter</b>			
1. For kombinerede fodfolksenheder opgøres tab med udgangspunkt i pikenelementet			
2. Kun i forbindelse med moraltest ved skydning med håndvåben og artilleri (gælder ikke artilleri)			

## 6.4 TILLÆG/FRADrag

### 6.4.1 Støtteenhed

En enhed har en støtteenhed hvis en del af en egen enhed af enhver type er **bagved enhedens bagerste geled**.

For at være støtte enhed skal den støttende enhed:

- ❖ Være i orden eller uorden.
- ❖ Være indenfor en afstand, af den støttede enhed, der svarer til enhedens maksimale angrebsbevægelse<sup>11</sup>.
- ❖ Have en uhindret adgang til at foretage en angrebsbevægelse til bagerste geled af den støttede enhed.
- ❖ Må ikke være engageret i nærkamp.

Udmålingen af afstanden mellem enhederne, for at enheden kan være støtte for en anden enhed, udmåles på samme vis som ved et angreb.

Det vil sige at marchlængden udmåles inklusiv evt. pivotering, udmålingen sker fra centeret af enhedens front.

<sup>11</sup>Det er den støttende enheds marchlængde der skal være tilstrækkelig for at nå den støttede enhed. Altså afstanden mellem den støttede enhed og den enhed der skal være støtteenhed må maksimalt svare den maksimale bevægelse anført i bevægelsestabellen.

En enhed kan i enhver sekvens i faserne kun være støtteenhed for én enhed dette skal erklæres overfor modstanderen.

En enhed kan kun støtte én enhed ligesom en enhed kun kan være støttet af en enhed<sup>12</sup>.

En enhed i skyttekæde kan kun være støtte enhed for en tilsvarende enhed<sup>13</sup>.

### 6.4.2 Sikre flanker

En enhed har sikre flanker såfremt begge dens flanker er sikret. Hvis kun den ene flanke er sikret gives ikke tillægget. For at have sikre flanker skal enhedens flanker kan være sikret ved:

- ❖ Egen anden enhed i orden/uorden er indenfor 15 cm af enhedens flanke.
- ❖ Linien mellem den enhed der sikre flanken og den sikrede enhed skal være ubrudt og der må ikke være fjendtlige enheder imellem eller bagved enhederne.

<sup>12</sup>Den støttende enheds retning er principielt ligegyldig.

Den støttende enhed skal for at være støtte enhed kunne foretage et "angreb" på den af sine egen enheder der ønskes at støtte. Det vil sige at begrænsningerne i pivoteringer, vendinger etc. er gældende ved afklaring af hvorvidt en enhed kan være støtteenhed.

<sup>13</sup> En enhed kan godt være støtte enhed for én enhed ved en given moraltest, eksempelvis ved moraltest ved tab ved artilleribeskydning skydning og være støtte enhed for en anden ved test for tab ved beskydning med håndvåben.



- ❖ Impassabelt terræn, skal være en ubrudt linie til det impassable terræn indenfor 15 cm af en hedens flanke.
- ❖ En enhed der sikre flankerne for en anden enhed kan ikke være i nærkamp.

Udmålingen af afstanden til de enheder der sikre flankerne sker fra flankerne af den enhed der ønsker tillægget og i hvilken som helst retning<sup>14</sup>.

En enhed kan være med til at sikre 2 enheders flanker, en på hver af dens egen flanker.

Skytte kæder kan sikre flankerne for alle typer af enheder.

Tercio (jf. afsnit 18.1.2) enheder i orden/uorden har altid sikre flanker uanset ovenstående og så længe der er musketerer i enheden.

#### 6.4.3 Frisk enhed

**E**n enhed er frisk når denne ikke har lidt tab i nærkamp eller som følge af beskydning.

I kombinerede enheder tæller tab i såvel Pikener som musketer elementerne.

#### 6.4.4 Enhedens moral

**M**oraltillægget gives til de enkelte enheder efter deres klassifikation.

#### 6.4.5 Enhed i dækning

**T**illægget gives til de enheder der ved gennemførelse af moraltesten er i brikkontakt med en defineret dækning (jf. afsnit 16).

Tillægget gives ikke til enheder der angriber ud af dækning.

#### 6.4.6 Bakke

**E**nheden skal stå på en stejl bakke (jf. afsnit 16) og der må ikke være fjendtlige enheder på bakken der er i orden/uorden som ikke er engageret i nærkamp.

### 6.4.7 Angreb i flanke/ryg

#### 6.4.7.1 Flanke angreb

**T**illægget for angreb i flanken gives til enheder der er ved at angribe en enhed i flanken.

Ved bestemmelse af flanken skal den enhed der truer enhedens flanke **ved moraltestens gennemførelse** have mere end halvdelen af sit forreste geled (figur brikken ikke antal figurer)<sup>15</sup> bagved den testende enheds forlængede front.

#### 6.4.7.2 Angreb i ryg

**T**illæg for angreb i ryggen gives kun til angribende enheder der er bagved den angribende enheds bagkant når moraltesten skal gennemføres.

Dette skal forstås således at mere en halvdelen af enhedens front skal være bag ved den angrebne enheds forlængede bagkant<sup>16</sup>.

#### 6.4.7.3 Enhed i FU

**S**åfremt den angrebne enhed er i FU gives dette tillæg til den angribende enhed. Dette uanset hvornår den angrebne enhed er kommet i FU.

### 6.4.8 Enhed i befæstning

**D**en enhed der skal foretage test står i et befæstet område der er kontrolleret af egen side.

Enheder der ønsker at angribe/modangribe ud af en befæstning får ikke tillægget.

Det at det befæstede område er kontrolleret af egen side bestemmes ved at ingen fjendtlig enhed (i O/U) er indenfor synsvidde i det befæstede område.

Hvorvidt der er tale om befæstning eller feltbefæstning bestemmes i oplægget.

Enheder der angriber ud af befæstning får ikke tillægget.

<sup>14</sup> Måden at udmåle afstande skal sidestilles med at enheden føler sig tryk hvis den kan se andre enheder på sine flanker og derved føler sig sikret.

<sup>15</sup> Det er vigtigt at fremhæve at den enhed der skal have tillægget for at angribe i flanken der er der ikke tale om at tælle antallet af figurer men om måle fronten på enheden. Det vil sige at såfremt mere en halvdelen af enhedens front, er bagved den angrebne enheds front, gives flanke tillægget.

<sup>16</sup> som ved flanke angreb gælder det at det ikke er antallet af figurer der optælles men enhedens fysiske front der skal være bagved den angrebne enheds forlængede front.

### 6.4.9 Kommandør

**K**ommandør tillægget gives hvis kommandøren er i brikkontakt med den angribende enhed og tilsvarende vil være gældende for den angrebne enhed.

Kommandøren kan godt være i brikkontakt med flere enheder i moraltesten.

### 6.4.10 Tab

**F**or hvert 10% tab enheden har lidt gives fradraget, tabene akkumuleres.

I kombinerede enheder gives der kun fradrag for de tab der er kommet på pikener elementet.

### 6.4.11 Fjendtlige enheder på flanke eller i ryg

#### 6.4.11.1 Truende enhed på flanken

**F**or hver fjendtlige enhed der er på den testende enheds flanke regnes dette fradrag.

Enheder regnes for at være på enhedens flanke når den fjendtlige enhed er placeret sådan at den truende fjendtlige enhed ved tidspunktet for gennemførelsen af moraltesten:

- ❖ Har mere end halvdelen af sin front bagved den moral testende enheds forlængede front<sup>17</sup>.
- ❖ Er indenfor en afstand der svarer til den truende enheds maksimale angrebshastighed.
- ❖ Kan gennemføre et angreb på den truede enhed.

#### 6.4.11.2 Truende enhed i ryggen

**F**or hver fjendtlige enhed der anses at være i ryggen på enheden regnes dette fradrag.

Fradraget for fjendtlige enheder i ryggen gives såfremt den truende enhed:

- ❖ Har mere end halvdelen af sin front bagved den moral testende enheds forlængede bagkant.
- ❖ Er indenfor en afstand der svarer til den truende enheds maksimale angrebshastighed.
- ❖ Kan gennemføre et angreb på den truede enhed.
- ❖

### 6.4.12 Enhed i U

**F**radraget gives til alle enheder der er i Uorden også selvom enhedens uorden er initieret i det i gangværende træk.

### 6.4.13 Enhed er blevet beskudt

**I**de tilfælde hvor en enhed er blevet beskudt af en eller flere enheder men ikke har lidt tab under 10% vil dette fradrag skulle anvendes.

### 6.4.14 Enhed bliver angrebet

**S**åfremt der er erklæret angreb på enheden eller enheden bliver angrebet som følge af "gennembrudsbevægelse" (jf. afsnit 13.6) gives dette fradrag i moraltesten.

<sup>17</sup> Fjendtlige enheder på flanke/eller i ryg (jf. afsnit Fejl! Henvissningskilde ikke fundet.); Her gælder reglen om at det ikke er antallet af figurer der er gældende men enheden fysiske front, der tælles således ikke antal figurer men udmåles på fronten af den truende enhed.

<b>Moral/reorganisering resultat</b>			
Resultat 1d6	Moralkast, medriven og enheder der angribes	Erklæring af angreb	Reorganisering
8 til X	Enhedens moral er uændret, kan fortsætte den ønskede handling <sup>1</sup>	Enheden kan gennemføre angrebet	Enheden er reorganiseret og er i uorden
6 til 7	Enhedens moral er uændret, men stopper sine handling		
4 til 5	Enheden er i uorden men fortsætter sin handling		
2 til 3	Enheden er i uorden og skal stoppe sine bevægelser etc.		
1	Enheden falder tilbage, med front mod fjenden, et ½ træks bevægelse og er i uorden		
-3 til 0	Enheden falder tilbage, med ryggen mod fjenden, et fuldt træks bevægelse og er i uorden		
-X til -4	Enheden flygter i FU		

## 6.5 TYPER OG KONSEKVENSER AF MORALTEST

### 6.5.1 Moraltest ved angreb/nærkamp

#### 6.5.1.1 Resultat af moraltest

**T**abellen er opbygget således at denne at denne dækker alle typer af moraltest herunder også reorganisering (jf. afsnit 7).

#### 6.5.1.2 Moraltest angriber

**S**åfremt en enhed skal foretage moraltest som følge af, at denne ønsker at angribe aflæses resultatet i den midterste kolonne.

Såfremt aflæsningen af resultatet medfører at enheden kan fortsætte sine handlinger gennemføres angrebet (resultat 8-X).

Såfremt enheden ikke kan gennemføre sin handling kan enheden foretage en bevægelse med ½ af sin normale marchhastighed.

#### 6.5.1.3 Moraltest ved angreb, angrebne enhed

**S**åfremt der er erklæret angreb på en enhed skal denne foretage moraltest.

Aflæsning af resultatet sker i den venstre kolonne.

Såfremt enheden ikke påvirkes moralsk og kan gennemføre sine handlinger (resultat 7-X) kan enheden:

- ❖ Modtage angrebet.
- ❖ Foretage en tilbagetrækning.
- ❖ Foretage modangreb.

### 6.5.2 Moraltest ved tab ved beskydning

**R**esultatet af moraltestet ses ved aflæsning af tabelens venstre kolonne.

Resultatet af moraltesten gennemføres øjeblikkelig og kan få indflydelse på spillerens øvrige moraltest.

Alle afledte moraltest (eksempelvis moraltest for medriven) foretages/gennemføres før andre moraltest for tab ved beskydning udføres<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> Det er vigtigt for spilleren at overveje hvilke moraltest der gennemføres først i hver fase, idet dette kan få indvirkning på de efterfølgende moraltest. Dette skal ses ud fra at moraltesten gennemføres sekventielt således at alle afledte moraltest som følge af en given moraltest – eksempelvis hvis en hed skal teste for medriven gennemføres før at andre moraltest som følge af tab ved beskydning gennemføres.

### 6.5.3 Resultat af moralkast – Tilbagebevægelse

**T**ilbagebevægelser skal for så vidt det er muligt foretages lige bagud med front mod fjenden.

Såfremt tilbagebevægelsen forhindres af egne enheder, ufremkommelig terræn eller fjendtlige enheder skal der gennemføres et flugtræk og enheden vil være i FU.

Der foretages test for medriven herefter efter de normale regler.

### 6.5.4 Medriven

**M**edriven sker når en fodfolks- eller Rytterienhed foretager en flugtbevægelse. Enheder skal foretage en moraltest for medriven såfremt (alle punkter skal være opfyldt):

- ❖ Enheden kan se en egen flygtende enhed.
- ❖ Den flygtende enhed ved udgangspunktet - hvor flugten startes - er indenfor en afstand af 15 cm (20 cm.) af den enhed der skal teste moral.
- ❖ Den testende enhed har lavere eller samme moral-klassifikation som den flygtende enhed.

Såfremt en enhed flygter som følge af moraltest ved medriven medfører denne flugtbevægelse ikke yderligere test for medriven.

Enheder der er i FU og ser en egen enhed flygte skal den foretage en fornyet flugtbevægelse. Dette medfører dog ikke at andre enheder skal foretage moraltest.

Skytte kæder der flygter medføre ikke at andre typer af enheder skal foretages moraltest som følge af medriven.

Hvis et artilleribatteri kan se en egen enhed flygte vil bemanningen forlade pjecen og batteriet lider et nedslidningstab med mindre batteriet er placeret bag befæstning. Såfremt batteriet er placeret bag en befæstning påvirkes batteriet ikke.

## 6.6 ARTILLERI

### 6.6.1 Nedslidningstab

**A**rtillerister tager ikke tab ligesom et batteri og dets bemanning ikke skal teste moral. Batterier lider generelt nedslidningstab.

Nedslidningstab gives til artilleri batterier og symboliseres ved at bemanningen fjernes fra pjecen (eller en markering heraf) og genbemanningen af pjecen kan først ske når batteriet har været inaktivt i et fuldt træk.

Et batteri får et nedslidningstab ved følgende hændelser:

- ❖ Ved beskydning hvor der modtages et tab eller mere.
- ❖ Når et artilleribatteri kan se en egen enhed flygte med mindre batteriet er placeret bag befæstning.
- ❖ Når en fjendtlig enhed er truende på batteriets flanke/ryg.

Ved sidstnævnte kan genbemanningen af batteriet først ske i den reorganiseringsfase hvor der ikke er truende fjendtlige enheder på batteriets flanke/ryg.

Hvis et batteri gennemmarcheres af en fjendtlig enhed anses batteriet for tabt.





## 7 Reorganisering og orden

### 7.1 TYPEN AF ORDEN

Der er tre typer af orden:

- ❖ Fuld orden (O), enheden er under fuld kontrol og kan foretage det den ønsker.
- ❖ Uorden (U), enheden er rystet og visse aktioner kan enheden ikke fortage.
- ❖ Fuldstændig uorden (FU), enheden har gennemført i flugtræk og er ude af stand til at gennemføre andre ting end fornyet flugt eller reorganisering.

### 7.2 UORDEN

#### 7.2.1 Karakteristika ved uorden

Der er en række karakteristika ved uorden hvor følgende skal nævnes:

- ❖ Enheder kan angribe men får ikke tillæg som angriber i nærkamp.
- ❖ Fradrag ved moraltest, skydning og i nærkamp.
- ❖ Enheder i U reorganiseres automatisk jf. nedenfor.

#### 7.2.2 Reorganisering af enheder i Uorden

Enheder der blevet i Uorden reorganisere automatisk når:

- ❖ Enheden har været stationær i et fult træk efter at enheden er blevet i Uorden.
- ❖ Enheden ikke er engageret i nærkamp.

### 7.3 FULDSTÆDNIG UORDEN

#### 7.3.1 Karakteristika for FU

Der er en række karakteristika ved Fuldstændig uorden hvor følgende skal nævnes:

- ❖ Enheder kan ikke bevæge sig (udover yderligere flugtbevægelser), angribe eller foretage skydninger.
- ❖ Enheder kan ikke kæmpe i nærkamp, men vil alene modtage tab.
- ❖ Enheden har ingen formation.
- ❖ En enhed der er i FU og modtager tab som følge af håndvåbenskydning eller artilleri ild, **skal** foretage en fornyet flugtbevægelse. Dette skal foretages

selvom enheden allerede har foretaget en flugtbevægelse i træk.

- ❖ En enhed i FU hvorpå der annonceres et angreb, skal foretage en fornyet flugtbevægelse når den angribende enhed har bevæget sig sin initiale angrebsbevægelse.
- ❖ En enhed i FU der gennemmarcheres eller påvirkes som følge af medriven, skal enheden foretage et fornyet flugtræk.
- ❖ Enheder der flygter udover terrænets kant kommer ikke tilbage og kan ikke foretage reorganisering. Kommandør der er tilknyttet en flygtende enhed, der flygter udover terrænets kant flygter med enheden.

#### 7.3.2 Reorganisering enheder i FU

Gennemførelsen af reorganisering foretages som en moraltest. Reorganiseringen kan forsøges gennemført i det træk hvor enheden er flygtet. Resultatet af moraltesten aflæses i moralresultat-tabellen.

Såfremt resultatet udviser 8-X er enheden reorganiseret til uorden, hvis ikke, skal enheden foretage en fornyet flugtbevægelse. Denne flugtbevægelse medfører ikke medriven.

#### 7.3.3 Eliminerede enheder

Enheder er elimineret efter følgende:

- ❖ Kombinerede fodfolksenheder er elimineret, når alle pikenerer i enheden er tabt.
- ❖ Alle enheder anses for tabt, når enheden har lidt mere end 75 % tab og enheden er blevet i FU.
- ❖ Artilleri pjecer anses for elimineret, når disse har lidt det tab der svare til den bemandskarakteristika der er for pjecen, eller når disse anses som erobret af fjenden.
- ❖ Regimentspjecer anses tillige for elimineret såfremt den enhed pjecen er tilknyttet til flygter i FU.

### 7.4 ARTILLERI GENBEMANDING AF PJECE

Pjecer der som følge af skydning m.v. har været ubemandet i hele forudgående træk genbemandes pjecen i reorganiseringsfasen.

## 8 Bevægelsessekvens

**B**estemmelse af hvilken side der har initiativet foretages ved et terningkast 2d6 tillagt den enkelte sides kommanderende generals kommandørklassifikation.

Den der vinder har initiativet og bestemmer de to første bevægelser af divisioner/fløje.

Den der har initiativet først kan således bestemme at egen side flytter 2 fløje at begge sider flytter 1 – og kan bestemme rækkefølgen heri - eller at modstanderen

flytter to. Rækkefølgen og initiativhaverens beslutning om hvem der skal flyttes skal annonceres for begge bevægelser samtidigt.

Når bevægelse af to divisioner er foretaget foretages et fornyet initiativkast.

Siderne kan anvende sin bevægelsessekvens (for en given division) ved ikke at foretage bevægelser.



## 9 Kommandokontrol

### 9.1 KOMMANDOAFSTAND

Enhver kommandør det værende hær kommandøren som såvel som divisions-/fløj kommandører har tildelt en kommandoafstand.

For kommanderende generaler udgør kommandoafstanden 60 cm og for divisions-/fløjkommandører 40.

Kommando afstanden anvendes i forbindelse med kommandokontrol der foretages inden bevægelserne gennemføres.

En division er udenfor kommando hvis afstanden mellem fløjkommandøren og hærkommandøren er større end hærkommandørens kommandoafstand.

En enhed er udenfor kommando hvis afstanden mellem enheden og fløjkommandøren er større en fløjkommandørens kommandoafstand.

### 9.2 KOMMANDOKONTROL

#### 9.2.1 Kommandokontrol divisioner

Såfremt en fløj/division er udenfor kommandoafstand og denne ønskes bevæget skal der gennemføres kommandokontrol - terningkast.

Såfremt resultatet af terningkastet er højere end den øverstkommanderendes kommandørklassifikation anses divisionen **udenfor** kommando.

Såfremt en division er udenfor kommando anses alle enheder i denne division/fløj at være udenfor kommando.

#### 9.2.2 Kommandokontrol enheder

Såfremt en given enhed i en division der ønsker at foretage bevægelser er udenfor kommando afstanden af divisions-/fløj kommandøren og enheden ønskes bevæget skal der foretages kommandokontrol for enheden. Såfremt resultatet af terningkastet er højere end enhedens moral anses enheden **udenfor** kommando.

### 9.3 RESULTAT AF KOMMANDOKONTROL

Divisioner og enheder der er udenfor kommandoafstand kan kun foretage følgende handlinger:

- ❖ Modangreb.
- ❖ Tilbagebevægelse.
- ❖ Modtage angreb.
- ❖ Foretage formationsændring – til en defensiv formation (kombinerede fodfolksenheder).
- ❖ Reorganisering.

Enheder kan endvidere foretage bevægelse væk fra fjenden og må ikke i bevægelsesretningen komme nærmere på fjendtlige enheder.

## 10

## Angreb

### 10.1 ANGREBSSEKVENNS

Angrebssekvensen er anført i tabellen og det er vigtigt at anføre, at angrebsbevægelse skal gennem-

føres sekventiel efter angrebemeldingerne er foretaget, således at forstå at hvert angreb gennemføres inden det næste gennemføres etc.

Der er ingen separat angrebsfase men dette er en del af bevægelsesfasen.

Angrebssekvens
Erklæring af angreb
Test (moraltest) for om angrebet kan gennemføres
Initiale bevægelse angribende enhed
Erklæring af modangreb/tilbagetrækning etc. passiv side
Test (moraltest) angrebne enhed (passiv side)
Initiale bevægelse passiv side/moralske flytninger
Bestemmelse af angrebshastighed
Bestemmelse af modangrebshastighed
Bestemmelse af hvor nærkampen finder sted
Bevægelser af enheder i brikkontakt

### 10.2 LEGALE ANGEBSMÅL

#### 10.2.1 Hvem kan angribe

For at kunne erklære et angreb (og evt. caracoleskydning), må enheden ikke have bevæget sig tidligere i trækket eller være i FU.

I bevægelsesfasen kan angrebsbevægelse søges forsøgt af enheder, der er tilknyttet den division/fløj, der har bevægelsesretten (den aktive spiller).

Modangreb kan ske med den passive sides **enheder**, der **ikke** har bevæget sig i trækket<sup>19</sup> og som bliver angrebet (enheder hvorpå der er erklæret et angreb).

#### 10.2.2 Angrebsmål

For at en enhed kan angribe et mål, skal målet være:

- ❖ Være synlig for den angribende enhed, ved gennemførelsen af angrebemeldingen.
- ❖ Placeret således at den er indenfor "angrebsområdet" for enheden.
- ❖ Indenfor den maksimale angrebsafstand for den pågældende enhedstype, der ønsker at gennemføre angrebet (dette skal måles ud inden erklæringen af angrebet).

<sup>19</sup> En enhed har bevæget sig når denne har forsøgt angreb/modangreb foretaget bevægelser, foretaget pivoteringer og formationsændringer.

Angrebsområdet er begrænset i forhold til normale bevægelsesretninger. Målet skal være indenfor 30°, målt på enhedens front (begge hjørner af fronten).

#### 10.2.3 Angreb gennem egne enheder

Enheder kan foretage angreb gennem egne skyttekæder og artilleri. Skyttekæden/artilleripjecen skal være stationære og gennemmarch har ingen indflydelse på enheden der ønsker at angribe.

### 10.3 ERKLÆRING AF ANGREB

Erklæring af angreb foretages i starten af angrebssekvensen, og alle angrebemeldinger annonceres samtidigt.

Når et angreb meldes, skal den aktive spiller erklære hvilken enhed der skal angribe samt, hvilket mål der skal angribes.

Hvis mere end en enhed (fra samme division) skal angribe en fjendtlig enhed, skal alle disse angreb meldes samtidig. Angrebene gennemføres samtidigt.

### 10.4 MORALTEST VED ANGREBSMELDING

Når angrebet er meldt, skal den angribende enhed foretage en moraltest.

Enheden skal gennemføres angrebets såfremt resultatet er 8-X.

Såfremt resultatet er lavere end 8 anses det for et et fejlslagent angreb og konsekvenserne er at

- ❖ Enhedens bevægelse er halveret (med udgangspunkt i enheden normale marchlængde).
- ❖ Enheden vil ikke kunne gennemføre et angreb.
- ❖ Enheden anses for at have bevæget sig selvom den mulige bevægelse ikke gennemføres.

### 10.5 INITIALE ANGREBSBEVÆGELSE

Enheder der har meldt angreb og kan foretage dette, skal inden der foretages videre foretage den initiale angrebsbevægelse svarende til:

- ❖ 5 cm. for fodfolk.
- ❖ 10 cm. for Rytteri.

De initiale bevægelse kan omfatte en fremadrettet bevægelse og pivotering eller en kombination heraf.

Efter denne del af angrebsbevægelsen er udført, er bevægelsesretningen låst. Angrebsbevægelsen skal herefter foretages i en fremadrettet lige linie, mod den angrebne enhed.

### 10.6 ERKLÆRING AF MODANGREB M.V.

#### 10.6.1 Generelt

Når alle angreb er erklæret skal den "passive" side (den spiller/side der ikke har bevægelsesretten) erklære hvilke enheder der:

- ❖ Vil modangribe og/eller caracoleskydning.
- ❖ Foretage tilbagetrækningsbevægelse.
- ❖ Modtage angrebet.

#### 10.6.2 Modangreb

En enhed hvorpå der er erklæret angreb, kan foretage et modangreb.

Modangreb sidestilles med et angreb, og enheden der ønsker at foretage modangrebet, skal opfylde de samme krav som ved et angreb.

For enheder der modangriber, gennemføres samme procedure som for enheder der angriber (jf. 10.7).

Enheder der har bevæget sig, i egen bevægelsessekvens, kan ikke foretage modangreb.

#### 10.6.3 Enheder der modtager angreb

Enheder der har valgt at modtage angrebet, eller kun kan dette, skal foretage moraltest (jf. 10.7).

Enheder der modtager angrebet anses som stationære og modtager ikke angrebsbonus i nærkampstabellen.

#### 10.6.4 Afstanden mellem enheder

Såfremt afstanden mellem enhederne er mindre end den initiale bevægelse (for den angribende enhed) kan den angrebne enhed ikke foretage modangreb men alene modtage angrebet.

Den angrebne enhed skal tillige ikke foretage moraltest.

### 10.7 MORALTEST ANGREBNE ENHED

#### 10.7.1 Generelt

Alle enheder hvorpå der er erklæret angreb skal foretage moraltest. (jf. dog. 10.6.4).

Enheder hvorpå der er erklæret angreb, skal kun foretage én moraltest også selvom denne ønsker at modangribe/foretage en tilbagetrækning.

#### 10.7.2 Den angrebne enhed trækker sig tilbage eller flygter

Såfremt den angrebne enhed, som følge af moraltesten falder tilbage eller flygter, flyttes den angrebne enhed med det samme.

Den angribende enhed flyttes herefter lige frem, med den resterende del af sin marchlængde, eller lige frem indtil der opnås kontakt med den angrebne enhed eller anden fjendtlig enhed.

Såfremt den angribende enhed ikke opnår kontakt, vil enheden herefter være i uorden.

Rammes anden fjendtlig enhed, skal denne ikke foretage moraltest. Og denne kan ikke modangribe.

Såfremt en enhed er blevet angrebet, men ikke selv er angriber, anses enheden for at have gennemført et angreb.



## 10.8 INITIALE ANGREBSBEVÆGELSE MODANGREB

Den initiale bevægelse det værende modangreb eller tilbagetrækningsbevægelse for den angrebne enhed gennemføres efter samme principper som en angribende enhed.

## 10.9 ANGREBS- MODANGREBSHASTIGHED

Såfremt angrebet kan gennemføres skal enhedens angrebsbevægelse bestemmes. Angrebsbevægelse består af:

- + Enhedens normale marchlængde jf. bevægelsestabellen.
- + Et Terningkastet ved anvendelse af de terning typer og antal der er bestemt for den enkelte enhedstype i *bevægelsestabellen*.
- Resultatet nedjusteres med den initiale angrebsbevægelse som enheden har foretaget

Det samlede resultat udgør den samlede restmarchlængde, som enheden **skal** udføre i sin bevægelse.

Restangrebsbevægelse skal føres i en lige linie mod den angrebne enhed indtil brikkontakt opnås med den angrebne enhed, eller anden fjendtlig enhed, afhængigt af hvad enheden møder først.

Når enhederne er i brikkontakt, er bevægelsen midlertidig stoppet, indtil nærkampen er gennemført.

Fronterne rettes ikke ud initialt, men enhederne mødes der hvor baserne rammer hinanden.

For at kunne opnå den fulde bonus i angrebsbevægelsen i et givent angreb, **skal** enheden have været stationær i det forudgående træk og være i fuld orden (jf. afsnit 10.12).

## 10.10 HVOR SKAL NÆRKAMPEN VÆRE

Hvis den angrebne enhed kan foretage modangreb, og afstanden mellem enhederne er højere end den angribende enheds initiale angrebsbevægelse, måles afstanden mellem enhederne.

Afstanden mellem enhederne deles og enhederne mødes herefter på halvvejen. Enheder skal flyttes frem til dette punkt i en lige linie<sup>20</sup>.

Hvis der er flere angribende enheder, fastlægges stedet hvor nærkampen skal gennemføres, ud fra det punkt hvor de/den angribende enhed og angrebne enhed først vil møde fjenden.

Alle angrebsbevægelser og øvrige bevægelser skal ske inden nærkampen gennemføres.

Nærkampene gennemføres i den separate fase hertil (jf. afsnit 13).

## 10.11 ENHEDER DER IKKE NÅR DERES ANGREBSMÅL

Såfremt en enhed, med et erklæret angreb/modangreb ikke når deres mål eller en anden fjendtlig enhed, er enheden i Uorden.

Alle enheder der har været engageret i nærkamp, er i Uorden fra det tidspunkt, hvor nærkampen er afgjort og de engagerede enheder ikke mere er i brikkontakt/nærkamp.

## 10.12 ANGREB I FLERE TRÆK

Alle enheder kan angribe i flere på hinanden følgende træk men konsekvensen heraf vil være følgende:

- ❖ Der er ingen tillæg til fodfolksenhedernes marchlængde i form af terningkastet (i andet angrebstræk).
- ❖ Tillægget til Rytteriets marchlængde halveres, i det andet angrebstræk, det vil sige der anvendes kun halvdelen af de anførte terninger, i tredje angrebstræk er der ingen tillæg.

## 10.13 ANGREB MOD KOMBINEREDE ENHEDER

Såfremt en enhed har erklæret angreb mod en enhed der består af såvel musketerer som pikenerer, gennemføres angrebet altid mod Pikener elementet.

<sup>20</sup> Der tages såles ikke hensyn til, at der er forskellig marchlængder for nogle typer af enheder, dette bliver udtrykt i den samlede afstand der kantilbagelægges.

Ovenstående skal forstås således, at såfremt den angribende enhed kommer i kontakt med et af musketer-elementerne, vil nærkampen også blive gennemført med pikenererne. Musketererne kæmper således ikke med i nærkampen, men har mulighed for at foretage en skydning inden nærkampen gennemføres.



## 11 Bevægelser

### 11.1 BEVÆGELSE AF ENHEDER

#### 11.1.1 Generelt

Den enkelte enheds types bevægelser er beskrevet i bevægelsestabellen.

En enhed, der ikke er i FU, kan bevæge sig den ønskede marchlængde, indenfor de begrænsninger, der er angivet i bevægelsestabellen og i det efterfølgende.

Enheder kan foretage bevægelser:

- ❖ I lige linier,
- ❖ Pivoteringer

Enheder må ikke komme i brikkontakt med fjendtlige enheder, med mindre enheden har erklæret et angreb.

Type	Bevægelser		
	Flugt-, angrebs-, tilbagetræknings- tillæg	Normal	Maks.
Fodfolk			
Pikenerer	1d6	10	16
Kombinerede fodfolksenheder	1d6	10	16
Musketerer og andet fodfolk	1d6	15	21
Rytteri			
Fuld og 3/4 armerede enheder	2d6	30	42
Halv pansrede enheder og ikke pansrede enheder	2d6	40	52
Kommandører	-	40	-
Artilleri			
Påprodset let artilleri på march <sup>1</sup>	-	10/15	-
Påprodset tungt/medium artilleri på march <sup>1</sup>	-	5/7,5	-
Træn og forsyningsvogne <sup>1</sup>	-	5/7,5	-
Let artilleri ved mandskabstræk	-	10	-
<b>Initiale marchlængde</b>			
Fodfolk			5
Rytteri			10
<b>Noter</b>	1. Kan kun bevæge sig indtil en afstand af indenfor skudafstand af fjenden. Hermed menes at såfremt bevægelsen starter udenfor skudafstand kan pjecen foretage bevægelsen. Enheder der er "skjult" bag egne linier og derfor ikke kan beskydes af fjenden kan anvende denne marchlængde.		

#### 11.1.2 Pivotering

Pivotering kan foretages af alle enheder og på ethvert tidspunkt i bevægelsen (jf. dog 10.5 mfl.).

Pivoteringen foretages om det forreste hjørne af den forreste base i enheden.

#### 11.1.3 Vending

Vendinger kan foretages af alle enheder og foretages på stedet og omfatter en simpel vending af enheden (180°).

Vendingen foretages således at fronten af enheden, ved vendingen, tager sit udgangspunkt i enhedens oprindelige bagerste gelede.

Det tager et fuldt træk at foretage en vending.

#### 11.1.4 Skyttekæder

Skyttekæder kan flytte med deres fulde marchlængde i hvilken som helt retning der ønskes uden ovenstående begrænsninger.

### 11.2 FORMATIONSÆNDRINGER

Formationsændringer er med to undtagelse ikke tilladt.

Kombinerede enheder kan foretage en formationsændring til en *defensiv fodfolksformation*. Gennemførelse af denne formationsændring vil tage et fuldt træk.

Enheder der har foretaget bevægelse i kolonne (jf. afsnit 18.1.6) kan foretage formationsændring dette tager to træk.

Alle andre enheder skal fastholde deres formation i hele spillet.

### 11.3 GENBEMANDING AF ARTILLERIPJECER

Artilleripjecen kan genbemandes når denne er kontrolleret af egne tropper og når de fjendtlige tropper er minimum 15 cm fra artilleripjecen.

Fjendtlige skyttekæder kan ikke modvirke genbemanding af pjecer såfremt der inden for 15 cm. af pjecen er egne enheder.

Genbemanding kan kun ske i reorganiseringssfasen.

### 11.4 BEVÆGELSE AF GENERALER

Bevægelser af de øverstkommanderende generaler foretages altid sidst i bevægelsesfasen.

Fløjkommandører foretager bevægelser sidst i bevægelsen af den enkelte division.

### 11.5 AF-/PÅPRODSNING AF ARTILLERI

Af-/påprodsning af artilleri foretages i bevægelsesfasen.

Det er ikke normalt for perioden at tunge batterier flyttes i løbet af slaget der har dog været situationer hvor dette ser sket.

Det tager et fuldt træk at foretage af-/påprodsning af artilleri. Det tager dog to træk af af-/påprodse tungt artilleri.

Pjecen skal være bemanded for at kunne af-/påprodse.



## 12 Skydning

### 12.1 GENERELLE REGLER

#### 12.1.1 Legale mål

Alle mål kan beskydes såfremt disse:

- ❖ Er indenfor enhedens/pjecens skudafstand (rækkevidde).
- ❖ Er indenfor den fastlagte skudvidde.
- ❖ Er indenfor pjecens synsvidde.
- ❖ Skydelinien mellem den skydende og beskydte enhed opfylder kravene til sikkerhedsafstand.
- ❖ Er engageret med enheden i nærkamp<sup>21</sup>.

#### 12.1.2 Synsvidde

For at et givent mål kan beskydes skal det være indenfor synsviddens af pjecen/enheden.

Dette betyder at der fra pjecens/enhedens front til målet skal kunne ligges en lige linie uden, at denne bliver brudt af:

- ❖ Egne/fjendtlige enheder.
- ❖ Terræn effekter i form af skov, bygninger.
- ❖ Bakker/kreter.

Enheder der står op til 5 cm. fra krete kanten på en bakke anses ikke som skjult og synsviddens anses således ikke for brudt.

#### 12.1.3 Skydelinie

Skydelinien udmåles fra center af fronten på den skydende enhed til centeret af fronten af den beskydte enhed.

Skydelinie der skal kunne ligges skal opfylde reglerne for skudvidde.

#### 12.1.4 Skudafstand

Skudafstand udmåles altid fra centeret af fronten på den skydende enhed til det nærmeste punkt på den beskydte enhed hvor der kan ligges en ubrudt linie mellem de to enheder.

Undtaget fra ovenstående delt skydning med kombinerede enheder (jf. afsnit 12.4.2).

<sup>21</sup> Skydning i en nærkamp sker kun i det første træk hvor nærkampen gennemføres herefter anses musketerernes evne i nærkamp som udspillet.

Der er forskellig rækkevidde for den enkelte type af våben.

#### 12.1.5 Beskydning af enheder i nærkamp

Enheder der er engageret i nærkamp kan ikke beskydes herfra er dog undtaget kombinerede enheder hvor musketererne kan foretage skydning i det træk hvor nærkampen etableres.

Rytterienheder der ikke kan foretage caracoleskydninger foretager ikke håndvåbenskydninger hvis enheden engangeres i nærkamp.

### 12.2 PROCEDURE VED SKYDNING

Procedure ved skydning opdeles i følgende elementer:

- ❖ Begge sider annoncerer hvilke enheder der vil skyde og på hvilke mål.
- ❖ Zonen for skydningen udmåles.
- ❖ Sikkerhedsafstand kontrolleres.
- ❖ Tillæg fradrag ved skydningen beregnes.
- ❖ Resultat af skydningen bestemmes ved terningkast (2d6) tillagt tillæg/fradrag ved skydning.
- ❖ Resultatet aflæses af tabellen for "resultat ved skydning".
- ❖ Der testes moral for enheder der har lidt tab samt for de enheder der eventuelt påvirkes af en meddriven (selvstændig fase).

### 12.3 ARTILLERI

#### 12.3.1 Hvem kan skyde

Artilleri skydefasen skyder alle artilleripjecer der har mulighed for at skyde.

Artilleripjecer skal have en bemanning og skal være afprodset for at kunne skyde.

#### 12.3.2 Skydefasen

Skydningen i artillerifasen anses for at blive gennemført simultant og tab tages når alle pjecer på begge sider har gennemført deres skydninger.

Alle målene annonceres samtidigt. Af spilletekniske årsager skal den side der har haft initiativet først (jf. afsnit 8) annoncere først sine skydninger.



Såfremt der efter annoncering af skydning med en pjece, konstateres at skydningen ikke kan gennemføres, anses der for at være gennemført en skydning med batteriet. Der kan således ikke søges alternative mål.

Det samme er gældende såfremt at det mål der ønskes beskudt er elimineret når skydningen med pjecen skal gennemføres.

Forudmåling må ikke foretages.

### 12.3.3 Sikkerhedsafstand

Sikkerhedsafstanden ved artilleribeskydning udmåles medudgangspunkt i en skydelinien mellem den skydende artilleripjece og den beskudte enhed.

På ethvert punkt på skydelinien skal der minimum være en afstand til egne enheder på 10 % på hver side af skydelinien af afstanden mellem egen enhed, hvorpå der skal udmåles sikkerafstand, og pjecen der foretager beskydning.

Minimums sikkerhedsafstanden vil dog altid være bredden af pjecebrikken.

Herudover kan der ikke foretages beskydning af en enhed såfremt der ikke kan ligges en ubrudt skydelinie mellem den skydende og beskudte enhed.

Skydelinien udmåles fra centrum af pjecens front og til nærmeste punkt på den beskudte enhed.

### 12.3.4 Skudafstand

Skudafstandene er forskellige efter hvilken bestyknings den enkelte pjece har. Samtidig er der op til 3 zoner indenfor hvilke at effekten af skydningen variere.

Skudafstanden udmåles fra det punkt der er kortest mellem den skydende og beskudte enhed.

### 12.3.5 Skudvidde

Skudvidden er defineret som den vinkel som målet skal være indenfor målt på pjecens front hjørner.

Denne vinkel udgør 30°. Det vil sige at målet for skydningen skal være indenfor det område der dækkes af det rum de 30° bestemmer.

### 12.3.6 Overskydning

Såfremt den beskydende enhed står på et højere niveau end den beskudte enhed kan der foretages beskydning af en fjendtlig enhed på trods af synslinien er brudt .

Overskydningen kan foretages hvis:

- ❖ Afstanden mellem artilleripjecen og den enhed der blokerer synsvidden er mindre end afstanden mellem den beskudte enhed og den blokerende enhed,
- ❖ At afstanden til den overskudte enhed minimum er 15 cm.

## 12.4 HÅNDVÅBEN

### 12.4.1 Skydefasen

Håndvåben skydning omfatter pistoler, arkebusier og musketter samt andre håndvåben men omfatter reelt set kun musketter.

Skydning med håndvåben anses for at gennemført simultant og tab tages når alle enheder på begge sider har gennemført deres skydninger.

### 12.4.2 Opdelt skydning

Enheder der består af to elementer af musketerer og et element pikener kan opdele sin skydning på op til to mål, således at den ene fløj beskyder et mål og den anden beskyder et andet mål.

Enheder der kun består af musketerer eller andre enheder med håndvåben kan ikke opdele sine skydninger.

### 12.4.3 Sikkerhedsafstand

Der kan ikke foretages beskydning af en enhed såfremt der ikke kan ligges en ubrudt skydelinie mellem den skydende og beskudte enhed.

Hvis skydningen er opdelt i en skydning pr. musketer-element udmåles skydelinien fra centeret af musketer-elementet til den beskudte enhed.

Såfremt begge elementerne i en kombineret enhed beskyder samme mål udmåles skydelinien fra centeret af pikener-elementet.

#### 12.4.4 Skudafstand

**S**kudafstandene er forskellige efter hvilken type af våben enheden har visse har kun en zone for håndvåben.

Skudafstanden udmåles fra det punkt der er kortest mellem den skydende og beskydte enhed.

Såfremt begge elementerne i en kombineret enhed beskyder samme mål udmåles skudafstanden fra centeret af (fronten) på pikerelementet.

<b>Skudafstande</b>			
	<b>Zone 1</b>	<b>Zone 2</b>	<b>Zone 3</b>
Musket	10	20	-
Pistol	-	7,5	
Bereden Arquebus	10	15	-
Bereden musketer	7,5	15	-
Let artilleri	10	20	-
Medium artilleri	10	30	
Tung artilleri	15	40	60

#### 12.4.5 Skudvidde

**S**kudvidden er defineret som den vinkel som målet skal være indenfor målt på enhedens front (hjørner).

Reglen er identisk med regel for artilleri (jf. afsnit 12.3.5) og skudvidden bestemmes også her ud fra en 30° vinkel.

Såfremt en enhed er elimineret som følge af beskydning fra andre enheder og der er enheder der har udpeget denne enhed som mål – som endnu ikke har foretaget skydning - er de sidstnævnte skydninger tabt. Der kan ikke vælges alternativt mål.

#### 12.4.6 Synsvidde

**F**or at et givent mål kan beskydes skal det være indenfor synsvidden af enheden. Dette betyder at der fra enhedens front til målet skal kunne ligges en lige linie uden at denne bliver brudt af:

- ❖ Egne/fjendtlige enheder
- ❖ Terræn effekter i form af skov, bygninger
- ❖ Bakker, kreter

Enheder der står op til 5 cm. fra krete kanten på en bakke anses ikke som skjult og synsvidden anses således ikke for brudt.

#### 12.4.7 Hvem kan skyde

**A**ntallet af geledder der kan skyde variere efter troppetyper således kan fodfolksenheder med håndvåben anvende de to første geledder i skydningen.

Enheder kan bevæge sig og skyde men vil få halveret antallet af figurer der kan skyde.

#### 12.4.8 Skydning - i nærkamp

**E**nheder der er kombinerede enheder deltager musketererne ikke nærkampen.

Men musketer elementerne i den/de engagerede enheder kan skyde mod den fjendtlige enhed som enheden den kommer i nærkamp med i det træk hvor nærkampen etableres.

Musketerernes skydning sker kun med halvdelen af de til rådighed værende figurer med mindre enheden har været stationær (modtager angrebet).

I en fortsat nærkamp kan musketererne ikke foretage skydninger.

Skydningen medfører ikke moraltest men tab fjernes inden nærkampen gennemføres.

Tabene ved skydningen skal medtages ved afgørelse af hvilken side der har vundet nærkampen.

#### 12.4.9 Skydning ved angreb - detacherede musketerer

**D**etacherede musketerer som angriber eller bliver angrebet kan skyde med deres våben før den første nærkamp gennemføres.

Tab udtages inden nærkampen gennemføres og skal tælles med ved afgørelse af hvem der har vundet nærkampen.

Efter den første nærkamp er gennemført kan de engagerede enheder ikke skyde.

### 12.4.10 Caracole

Caracoleskydningen kan foretages af rytterenheder der betegnes som arkebuser.

Caracoleskydning foretages af disse enheder i stedet for et angreb.

Enheder der angriber eller bliver beskudt ved caracolebeskydning skal foretage moraltest som følge af beskydning.

I modsætning til øvrige rytterenheder kan arkebuser foretage skydning med hele enheden under forudsætning af denne har været stationær i det forudgående træk.

## 12.5 TILLÆG/FRADRAG VED SKYDNING

### 12.5.1 Tillæg-/fradragstabellen

Tillæg fradragstabellen virker efter samme metode som de øvrige tillægs-/fradragstabeller således bestemmes først tillæggene herefter fradragene.

### Tillæg Fradrag ved skydning

	Håndvåben	Artilleri
For hver skydende figur i stationær enhed	+1	-
For hver skydende figur i en enhed der har bevæget sig, eller er engageret i nærkamp <sup>1</sup>	+½	-
Skydning mod Rytteri på zone 1 <sup>2</sup>	+3	+3
Skydning på zone 1 <sup>2</sup>	+3	+3
Skydning mod pikenerer på zone 1 <sup>2</sup>	+3	+3
Skydende enhed har bevæget sig	-	-2
Skydende rytteri enhed der har bevæget sig	-2	-
Skydning mod skyttekæder	-3	-3
Skydende enhed er i uorden <sup>3</sup>	-3	-
Beskudte enhed er i dækning	-3	-2
Beskudte enhed i feltbefæstning	-5	-3
Beskudte enhed er i befæstning	-10	-8
<b>Noter</b>		
1. Dette er musketerernes bidrag i en nærkamp, kun forreste geled medregnes ved pistol.		
2. Gælder ikke skyttekæder.		
3. Regimentspiecer påvirkes ikke af moderenhedens orden.		

### 12.5.2 Skydende figurer

Tillægget gives pr. hver skydende figur. Tillægget gives ikke til artilleri.

Ved opgørelse af antallet af skydende figurer får enheder der har bevæget sig, eller er i nærkamp kun det halve tillæg.

Det samme gælder elementer af musketerer der skyder i en fortsat nærkamp.

Antallet af geledder der detaljer i skydninger er følgende:

- Musketerer – som udgangspunkt 2 geledder.
- Caracoleskyning - alle geledder i enheden
- Pistoler kun forreste geled.

### 12.5.3 Beskydning af Rytteri

Tillægget gives kun i de tilfælde hvor beskydningen foretages mod mål der er indenfor zone 1 og den beskudte enhed er Rytteri.

### 12.5.4 Skydning på zone 1

Gives ved beskydning af enheder der er indenfor zone 1.

### 12.5.5 Skydning mod pikenerer

Tillægget gælder kun ved beskydning på zone 1 og i de tilfælde hvor målet inkluderer pikenerer.

### 12.5.6 Skydende enhed har bevæget sig

Skåfremt en artilleripiece har bevæget sig i trækket det værende foretaget en egentlig bevægelse eller en pivotering gives dette fradrag til skydningen.

### 12.5.7 Rytteri der har bevæget sig

Rytterienheder der ønsker at foretage beskydning vil have et yderligere fradrag til skydningen dette symboliserer besværligheden ved at skyde til hest og at vikreningen heraf ofte var minimal.

### 12.5.8 Skydning mod skyttekæde

Skyttekæder udgør et svære mål ved beskydning hvorfor der gives fradrag ved beskydning af skyttekæder.

### 12.5.9 Skydende enhed er i uorden

Såfremt den skydende enhed er i uorden gives fradrag ved skydning.

### 12.5.10 Beskudte enhed er i dækning

Såfremt den beskudte enhed er i en dækning anses enheden at være beskyttet heraf hvorfor der gives

fradrag ved beskydningen af enheder der er placeret i dækning.

### 12.5.11 Beskudte enhed er i befæstning

Egentlig fæstningsværker det værende permanent som feltbefæstninger er konstrueret med henblik på at beskytte forsvareren hvorfor der gives fradrag ved beskydningen af enheder i befæstning.

## 12.6 TAB VED SKYDNING

### 12.6.1 Tab ved beskydning

Resultatet af terningkastet (2d6) med tillæg/fradrag aflæses af tabellen tab ved skydning.

Tab/figurer fjernes som udgangspunkt ikke med mindre enheden er elimineret.

<b>Tab ved skydning</b>				
<b>Resultat ved skydning 2d6</b>				
Tab	Artilleri			
	Musket/ Arquebus/Pistol	Let	Medium	Tungt
0	X-14	X-8	X-7	X-3
1	15-20	9-13	8-12	4-6
2	21-23	14-18	13-17	7-10
3	24-26	19-23	18-22	11-13
4	27-30	24-28	23-27	14-16
5	31-35	29-X	28-X	17-19
6	36-40			20-22
7	41-45			23-26
8	46-50			27-29
9	51-X			30-X

### 12.6.2 Tab på kombinerede pikener/musketer enheder

Ved beskydning af enheder der består af såvel pikenerer som musketerer bestemmes tab i de enkelte elementer efter følgende:

Der slås et terningkast for fordeling af tab hvor følgende vil være gældende for resultatet:

- 1-2 Venstre musketerelement
- 3-4 Høje musketerelement
- 5-6 Pikener elementet

Såfremt en enhed der består af pikenerer og musketerer har tabt alle sine pikenerer i enheden fjernes hele enheden og denne anses som tabt.

## 13 Nærkamp

### 13.1 NÆRKAMPSFASEN

Nærkamp repræsenterer kampen mellem enheder hvor enheder er i fuld kontakt med hinanden. For at kunne gennemføre nærkamp skal de engagerede enheder ved starten af nærkampsfasen være i brikkontakt.

Antallet af figurer og geledder der kan deltage i nærkampen afhænger af typen af tropper der er engageret i nærkampen ligesom de forskellige nærkampsfaktorer variere efter bevæbningen af den enkelte

enhed. Disse faktorer fremgår af tabellen *Nærkamps karakteristika*.

Når enheder kommer i brikkontakt rettes fronterne på de engagerede enheder ikke ind med fronterne fastholdes.

For kombinerede enheder indgår kun pikenerelementet i nærkampen uanset at brikkontaktet sker på et af musketer elementerne. Musketererne har dog mulighed for at skyde.

### Nærkamps karakteristika

Type	Geledder der deltager i nærkamp	Nærkampsfaktor
<b>Fodfolk</b>		
Pikenerer	4	1
Pikener/musketerenhet	4	1
Musketerer og andet fodfolk	2	1 <sup>1</sup>
<b>Rytteri</b>		
Bevæbnet med sværd	1	2
Lette enheder bevæbnet med lanse	2	2
Tunge enheder bevæbnet med lanse i første nærkamp	1	2
Generaler	-	-

#### Noter

1. Det er kun pikenerelementet der deltager i nærkampen i kombinerede enheder, musketer elementer kan foretage skydning i nærkampen.

### 13.2 NÆRKAMPSPROCEDURE

Nærkampsproceduren består af en række delfaser der gennemføres som beskrevet nedenfor. Alle nærkampe gennemføres simultant det vil sige at såfremt en enhed er engageret med flere enheder afgøres alle enhedens nærkampe før det opgøres hvem der er vinder og taber af de respektive nærkampe.

- ❖ Begge sider opgør antallet af figurer der medgår i nærkampen, og ganger antallet af figurer med de pågældende figurers nærkampsfaktor.
- ❖ Herefter tillægges de positive tillæg jf. tillæg-/fradragstabellen for nærkamp.
- ❖ Herefter fradrages de negative forhold jf. tillæg-/fradragstabellen.,
- ❖ Opgørelse af forskel i moral,
- ❖ Der foretages herefter et terningkast – for begge (alle) engagerede enheder - med 2d6. Terningkastet reguleres for nettoresultat af tillæg/fradragene.
- ❖ Bestemmelse af tab foretages herefter i tabellen *Tab ved nærkamp*.

- ❖ Bestemmelse af vinder/taber i nærkampen.
- ❖ Bestemmelse af resultat af nærkamp jf. tabellen *Resultat af nærkamp*.
- ❖ Gennemførelse af konsekvenser af nærkampen.

#### 13.2.1 Nærkamp med flere enheder

Hvis mere end to enheder er engageret i en nærkamp er der tale om "nærkamp med flere enheder". Når en enhed er i nærkamp med mere end en enhed afgøres hver nærkamp for sig.

En enhed der er engageret med flere enheder, deler antallet af egne figurer der deltager i nærkampen, ligeligt mellem de enkelte engagerede enheder/nærkampe.

Der tilstræbes altid at antallet af figurer deles ligeligt mellem nærkampene, men såfremt det ikke er muligt, bestemmer den spiller, der har enheden der er engageret i flere nærkampe, hvor eventuelt overskydende figurer deltager.

Hver nærkamp afgøres hver for sig med tillæg/fradrag og opgørelse af tab.



Det samlede nærkampresultat opgøres totalt for alle nærkampene. Således kan tilfældet være at man vinder en nærkamp men at det samlede nærkampresultat gør at enheden reelt er taber.

Således vil de samlede tab i alle nærkampene skulle opgøres på begge sider og den side der har lidt flest tab anses som taber af nærkampen.

Hver af de engagerede enheder på den side der er taber skal gennemføre et selvstændigt kast for *Resultat af nærkamp*.

### 13.3 TILLÆG-/FRADrag I NÆRKAMPEN

#### 13.3.1 Generelt

**B**egge sider opgør antallet af figurer (kampstyrke) der medgår i nærkampen, og ganger antallet af figurer med de pågældende figurers nærkampsfaktor.

Herefter tillægges de positive tillæg jf. tillæg-/fradragstabellen for nærkamp.

Herefter fradrages de negative forhold jf. tillæg-/fradragstabellen.

#### Tillæg fradrag ved nærkamp

	Tillæg/fradrag
For hver figur * nærkampsfaktor (dette tillæg er det eneste der anvendes ved skyttekæder) <sup>1</sup>	+X
Enhed er angriber <sup>2</sup>	+5
Enheden engagerer fjenden i flanken	+5
Enheden engagerer fjenden i ryggen	+10
Rytter enhed har foretaget håndvåben skydning	-2
Rytter enhed har foretaget caracoleskydning	-4
For hver 25 % tab en engageret kombineret enhed har lidt i pikenerementet	+2
Kommandør tilknyttet enheden	+X
Enheden er i uorden	-2
Engagering af enhed op ad bakke	-5
Den engagerede enhed er 1/2 pansret	-2
Den engagerede enhed er 3/4 pansret	-4
Den engagerede enhed er fuldt pansret	-6
Den engagerede enhed er fuldt pansret inkl. pansring af heste	-8
Den engagerede enhed er i dækning	-5
Den engagerede enhed er i befæstning	-10
Fodfolk uden pikenerer mod fodfolk med pikenerer <sup>3</sup>	-10
Frontalangreb med rytteri mod enhed bevæbnet med piker	-25
Forskel i moralfaktor <sup>4</sup>	0-5

**Noter**

1. Muskerelementet i kombinerede enheder medtælles ikke i nærkampen, idet de i skydefasen har haft lejlighed til at afgive ild. Tabene i forbindelse med den afgivne ild medtælles ved afgørelse af resultatet af nærkampen.
2. Gælder ikke i fortsatte nærkamp og kun enheder der kan få nærkampsbonus og enheder der er i fuld orden.
3. Gælder ikke i fortsat nærkamp.
4. Gælder kun den enhed der har højeste moral.

#### 13.3.2 Antal figurer

**F**or hver figur der medgår i nærkampen ganges dette antal med enhedens nærkampsfaktor.

Antallet af figurer afhænger af:

- ❖ Enhedstype og heraf følgende nærkampskaraktetika.
- ❖ Er der tale om en kombineret medtælles kun pikenererne.
- ❖ Hvorvidt den engagerede enhed er engageret med flere enheder.

- ❖ Formation, defensiv fodfolksformation kæmper til alle fire sider med 1/4 til hver side.

### 13.3.3 Enheden er angriber

En enhed får tillæg som angriber i de tilfælde hvor enheden er en kombineret enhed eller tungt rytteri og har erklæret angreb/modangreb.

Tillægget gives ikke i en fortsat nærkamp.

Tillægget gives ikke enheder i uorden.

### 13.3.4 Engagering i flanken

Den angribende enhed skal røre den angrebne enheds flanke og brikkontakten sker således at størstedelen af den angribende enheds første geled (baserne) er bagved den angrebne enheds forlængede front.

Tercios der ikke er i flugt eller FU har ingen flanker ligesom enheder i en defensiv forsvarsformation ikke har flanker.

Pikener enheder/elementer der er angrebet i flanken anses for at have ét pansringsniveau lavere end oprindeligt.

### 13.3.5 Engagering i ryg

Den angribende enhed skal røre den angribende enheds bagerste geled og brikkontakten sker således at størstedelen af den angribende enheds første geled (base) er bagved den angrebne enheds forlængede bagkant

For at kunne få tillægget for rygangreb skal størstedelen af den angribende enheds baser være bagved den linie der kan føres fra det bagerste geled i den angribende enhed.

Pikener enheder/elementer der er angrebet i ryggen anses for at være upansret.

### 13.3.6 Rytteri har foretaget håndvåbenskydning.

ette fradrag gives til rytteri der initialt i skydefasen har foretaget skydning i nærkampen.

### 13.3.7 Rytteri har foretaget caracoleskydning

Enheder der har gennemført caracoleskydning får dette fradrag idet de ved skydningen har haft til formål at "skræmme" sin fjende til flugt, og

den engagerede enhed jo skal foretage moraltesti denne forbindelse.

### 13.3.8 Tab i pikenerement

illægget gives for tab i pikenerementet i kombinerede enheder idet det anses at tabene i elementet sker i forreste geled og at de bedst armerede tropper normalt var stillet op i de forreste geledder.

Fradraget gives for hver 25 % tab som den engagerede enhed har lidt i pikenerementet.

### 13.3.9 Kommandør tilknyttet til enheden

Hvis kommandøren er i brikkontakt med enheden inden der opnås brikkontakt mellem de engagerede enheder gives dette tillæg.

Kommandører kan være i brikkontakt med flere enheder og give dette tillæg. I de tilfælde hvor kommandøren er i brikkontakt med flere enheder skal der foretages test for tab af kommandør for hver enhed der lider tab.

### 13.3.10 Enhed i uorden

Såfremt den angrebne enhed er i uorden eller er blevet i uorden i trækket eller tidligere træk gives dette tillæg.

Enhedens ordensmæssige status ved gennemførelse af nærkampen er således bestemmende for om dette fradrag gives til enheden i nærkampen.

### 13.3.11 Pansring

Såfremt modstanderen har en af de i tabellen nævnte typer af pansring gives fradraget i nærkampen.

Hvis enheden der angribes er engageret i ryg og er en kombineret enhed anses disse for upansret.

### 13.3.12 Enhed i dækning

Såfremt den engagerede/angrebne enhed er i dækning bag hegn, skovkant etc. gives dette fradrag (jf. afsnit 16).

### 13.3.13 Engageret enhed i befæstning

Fradraget gives såfremt den engagerede enhed er i permanent eller feltbefæstninger.

Fradraget gives også i en fortsat nærkamp.

### 13.3.14 Fodfolk uden pikenerer

**S**åfremt egen fodfolks enhed uden pikenerer er engageret med en enhed bestående af bl.a. pikenerer gives dette fradrag. Dette vil typisk være tilfældet hvor detacherede musketerer bliver angrebet af en kombineret enhed.

### 13.3.15 Rytteriangreb på pikenerer

**S**åfremt Rytteri gennemføre frontaltangreb på en enhed med pikenerer gives dette fradrag.

Fradragnet gives også i de situationer hvor der er tale om et flankenangreb men hvor den angrebne enheds første geled ikke er fuldt ud bagved den angrebne enheds forlængede front ved bevægelens start.

### 13.4 TAB I NÆRKAMPEN

**T**ab i nærkampen opgøres ved et terningkast (2d6) med tillæg af netto resultatet af tillæg/fradragene.

Inden dette terningkast afgøres forskellen i moralfaktoren mellem de engagerede enheder.

Tab ved nærkamp														
Result (2d6)	8-	12-	17-	25-	28-	32-	36-	40-	44-	47-	51-	55-	59-	63-X
Tab	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

## 13.5 RESULTAT AF NÆRKAMP

### 13.5.1 Resultat af nærkamp

**R**esultatet aflæses for taberen af nærkampen tabellen i *Resultat af nærkamp*.

Resultatet afgøres ved et terningkast reguleret for fradragene jf. tabellen.

### 13.5.2 Fradrag nærkampsresultat

#### 13.5.2.1 Tilbagepresning

**S**åfremt den tabende enhed tidligere har været tilbagepresset i samme nærkamp gives fradragnet. Fradragnet akkumuleres for hver gang enheden er blevet presset tilbage uanset hvor langt dette er sket.

#### 13.5.2.2 Taber er angrebet i flanken/ryg

**S**åfremt den tabende enhed er angrebet i flanken gives dette fradrag. Dette fradrag gives også selvom den enhed der resulterer i at enheden taber nærkampen ikke angriber i flanke ryg.

#### 13.5.2.3 Nærkampsforskel

**N**ærkampsforskelle udgør forskellen i tab mellem vindende og tabende side i nærkampen. Tabene opgøres jf. tidligere akkumuleret i trækket. Resultatet gælder for alle enhederne der er engageret på hver side.

#### 13.5.2.4 Vinder er Rytteri

**S**åfremt den vindende enhed er Rytteri gives dette tillæg til nærkampsresultatet. Såfremt den tabende enhed er engageret med såvel Rytteri som fodfolk men Rytteri enheden ikke har været vinder gælder dette tillæg ikke.

## Resultat af nærkamp

Resultat af terningkast 2d6 Tillæg fradrag ved aflæsning af resultat	
-2	Enheden er blevet presset tilbage i tidligere eller indeværende træk <sup>1</sup> .
-2	Taber er angrebet i flanken/ryg
-X	Forskel i tab i nærkampen
-3	Vinderen er Rytteri
Resultat	
7-X	Enheden bliver stående
5-6	Enheden presses tilbage - rytteri 10 cm fodfolk 5 cm <sup>2</sup> .
3-4	Enheden presses tilbage - rytteri 15 cm fodfolk 7,5 cm <sup>2</sup> .
1-2	Enheden presses tilbage - rytteri 20 cm fodfolk 10 cm <sup>2</sup> . Enheden vil være i uorden.
X-0	Enheden flygter

**Noter**

1. Hvis enheden ikke har været tilbagepresset i et på hinanden følgende træk gives dette fradrag ikke.
2. Ved tilbagepresning af en enhed følger den engagerede enhed op i brikkontakt med enheden der presses tilbage.

### 13.5.3 Nærkampresultat

#### 13.5.3.1 Enhed presses tilbage- nærkamp

Hvis resultatet af nærkampen bliver at enheden bliver presset tilbage da flyttes begge de engagerede enheder med den retning som angrebsretningen for den vindende enhed har og det antal cm. som er anført i tabellen.

Brikkontakten fastholdes men der foretages indfløjning af den tabende enhed det vil sige at enheden vil have samme retning som den vindende enhed<sup>22</sup>.

Når dette er foretaget er nærkampsfasen overstået for de engagerede enheder.

Hvis den vindende enhed er fodfolk og den tilbagepressede enhed er Rytteri følger fodfolket ikke med ved tilbagepresningen. Der vil således ikke være tale om fortsat nærkamp i de tilfælde.

#### 13.5.3.2 Enhed kan ikke foretage tilbagebevægelse

En enhed, der skal foretage en tilbagetrækning og ikke kan foretage den fulde bevægelse - som følge af egne enheder eller impassabelt terræn - lider tab der svarer til halvdelen af det antal centimeters tilbagetrækning som enheden ikke kunne foretage. I kombinerede enheder udtages tabene i pikenerementet.

Enheden placeres på det sted hvor enheden møder forhindringen.

#### 13.5.3.3 Tilbagebevægelse & vindende stationær enhed

En enhed der modtager angrebet og ikke foretager modangreb, kan ikke følge enheder der bliver presset tilbage.

### 13.5.4 Flugt

Hvis resultatet medføre at den tabende enhed skal flygte, skal der foretages en øjeblikkelig flugtbevægelse.

Hvis flugten sker ved første nærkamp mellem enhederne skal den vindende enhed bevæge sig med sin resterende marchlængde i en direkte linie efter den flygtende enhed.

<sup>22</sup> Hvis den vindende enhed er stationært fodfolk og den tilbagepressede enhed er Rytteri følger fodfolket ikke med ved tilbagepresningen af Rytterienheden – der vil således ikke være tale om fortsat nærkamp i de tilfælde.

Den angribende enhed må ikke foretage pivoteringer eller vendinger hvilket kan betyde enheden kommer i kontakt med anden fjendtlig enhed inden kontakt opnås med den flygtende enhed.

Såfremt den vindende enhed kommer i kontakt med en ny fjendtlig enhed gennemføre en ny nærkamp (i samme træk), uden at enhederne skal foretage moraltest som følge af angrebsmeldinger.

Såfremt den vindende enhed kommer i kontakt med den enhed der har flygtet, gennemføres en ny nærkamp (i samme træk). I dette tilfælde kæmper den flygtende enhed ikke og derfor gennemføres kun nærkampskast for den vindende enhed.

Når en enhed der har været i fortsat nærkamp flygter foretages ikke gennembrudsbevægelse<sup>23</sup>.

### 13.5.5 Uafgjort nærkamp/afbrydelse af nærkamp

Såfremt at to enheder har været i nærkamp i mere end 2 sammenhængende træk og der ikke er kommet en afgørelse - hvor en af enhederne bryder i nærkampen i form af en flugt - foretager begge test for tilbagetrækning.

Testen gennemføres ved et terningkast med 1d6 efter at resultatet af nærkampen er fastlagt. Såfremt dette terningkastet er lavere end det antal sammenhængende nærkampstræk der er gennemført skal enheden foretage en tilbagetrækning

Enheden(erne) skal foretage en tilbagetrækning med ryggen til fjende lige bagud med en fuld marchlængde og vil være i uorden.

Såfremt en enhed er engageret med flere enheder og enheden kun har været engageret med en af disse i 1 eller 2 sammenhængende nærkampe skal enheden ikke foretage test for tilbagebagetrækning.

<sup>23</sup> Såfremt der i det træk hvor flugten sker er kommet flere fjendtlige enheder ind i nærkampen har disse mulighed for at foretage en gennembrudsbevægelse. Den eller de enheder der har været engageret med den flygtende enhed kan ikke foretage gennembrudsbevægelsen.

Såfremt kun den ene af de engageret sider foretager tilbagetrækning kan den enhed der ikke foretager tilbagetrækningen ikke foretage opfølgning på angrebet i form af gennembrudsbevægelse men vil blive stående på det punkt hvor nærkampen blev gennemført.

Såfremt den ene engagerede enhed trækker sig anses nærkampen for afbrudt og den enhed der herefter bliver stående vil være i uorden.

### 13.6 GENNEMBRYDNINGSS BEVÆGELSE

**G**ennembrydningsbevægelse opstår når en enhed flygter som følge af et nærkampsresultat eller som i bevægelsesfasen som følge af et erklæret angreb.

Den (de) vindende enhed (eller enhed der har initieret flugten) vil umiddelbart efter flugten er gennemført gennemføre sin fortsatte bevægelse indtil enheden rammer fjendtlige enheder eller at den samlede angrebsbevægelse er opbrugt.

Såfremt at den "vindende" enhed opnår kontakt med den enhed der er flygtet eller en anden fjendtlig enhed kæmpes nærkampen i samme træk.

Dette fortsættes indtil angrebsbevægelsen er opbrugt eller nærkampsresultatet tilsiger dette.

En enhed der angribes ved gennembrudsbevægelsen kan ikke foretage moraltest, og der kan ikke foretages tilbagetrækning eller modangreb.

En angribende enhed der foretager angreb ved gennembrudsbevægelse (i nærkampsfasen) kan ikke foretage håndvåbenskydning, tilsvarende vil være gældende for en enhed der angribes ved en gennembrudsbevægelse.

Angribende enheder der foretager gennembrudsbevægelser vil først være i uorden når den samlede angrebsbevægelse er gennemført eller dette sker som følge af et nærkampsresultat.

Tropper med håndvåben der angriber eller er mål for et angreb vil skyde inden nærkampen afgøres – hvis gennembrudsbevægelsen ikke sker i nærkampsfasen.

Tab som følge af skydningen i nærkampen vil ikke resultere i moraltest<sup>24</sup> men vil tælle med ved opgørelse af hvilken enhed(side) der har vundet nærkampen.

### 13.7 AFSLUTNING AF NÆRKAMP

**N**år nærkampen er afsluttet det vil sige når den (de) angribende enheder har foretaget deres fulde angrebsbevægelse og ikke er i nærkamp er enheden i uorden.

### 13.8 KOMMANDØRER I NÆRKAMP

**S**åfremt en kommandør er tilknyttet en enhed i nærkamp og enheden lider tab skal der foretages test for om kommandøren falder

Der skal foretages test for hver nærkamp som kommandøren deltager i. Det skal forstås således at såfremt generalen er tilknyttet flere enheder der er i nærkamp skal denne teste for alle de enheder denne er tilknyttet til

<sup>24</sup> Dette gælder ikke caracoleskydninger der medfører en selvstændig moraltest.



## 14 Flugt/tilbagetrækning

### 14.1 TILBAGETRÆKNING

Tilbagetrækningsbevægelse skal foretages i en række tilfælde og der er de samme regler for gennemførelsen af tilbagetrækningsbevægelsen.

Der er forskel på tilbagetrækningsbevægelse og enheder der bliver presset tilbage (jf. afsnit 13.5.3.1).

Enheder der skal foretage tilbagetrækningsbevægelse foretager dette efter følgende:

- ❖ Enheden foretager en gratis vending på 180°.
- ❖ Vendingen tager udgangspunkt i enhedens egen front og ikke den (de) enhed (er) der har erklæret angreb.
- ❖ Tilbagetrækningsbevægelsen foretages lige bagud med ryggen til fjenden.
- ❖ Tilbagetrækningsbevægelsen skal ske vinkelret på den front enheden havede.
- ❖ Når tilbagetrækningsbevægelsen er gennemført vil enheden være i uorden.

I tilbagetrækningsbevægelse må der ikke ske retningsjusteringer etc. og bevægelsen skal herefter ske i en lige linie.

Såfremt den fulde tilbagetrækningsbevægelse ikke kan foretages som følge af at enheden rammer egne enheder, vil enheden skulle gennemføre et flugttæk, startende på det punkt hvor tilbagetrækningsbevægelsen blev stoppet. Enheden er herefter i FU.

Den enhed der stopper tilbagetrækningsbevægelsen anses for at være gennemmarcheret og vil herefter være i uorden.

Såfremt den fulde tilbagetrækningsbevægelse ikke kan foretages som følge af at enheden rammer ufremkommelig terræn etc. vil enheden stoppe sin bevægelse og være i uorden.

### 14.2 FLUGTBEVÆGELSE

Det er hensigtsmæssigt at markere hvor enheden stod inden flugtbevægelsen foretages.

En enheds flugtbevægelse er enhedens normale marchlængde tillagt en afstand der bestemmes ud fra et terningkast.

Terningkastet udviser det antal yderligere cm. enheden skal flytte i flugtbevægelsen.

Antallet af terninger der anvendes er afhængig af troppetypen og foretages efter samme regler som angrebsbevægelser (jf. afsnit 11).

Ved slutningen af flugtbevægelse er enheden herefter i FU og kan reorganisere efter de normale regler.

### 14.3 RETNING FOR FLUGTBEVÆGELSE

Retningen for en enhed der skal foretage en flugtbevægelse svarer til en bevægelse væk fra fjenden med ryggen til denne i den retning hvor fjendens front peger.

I flugtbevægelsen må der ikke sket retningsjusteringer etc. men retningen skal bestemmes ud fra ovenstående og bevægelsen skal herefter ske i en lige linie.

Den side hvis enhed skal flygte bestemmer retningen indenfor de ovenfor nævnte retningslinier.

Enheder hvis flugtbevægelse og retning går udover terrænkanten anses for tabt i resten af spillet.

### 14.4 PROCEDURE VED FLUGTBEVÆGELSE

Enheden der skal flygte foretager en "gratis" vending med front i den retning denne skal foretage bevægelsen og således med ryggen til fjenden.

Herefter foretages et terningkast der bestemmer tillægget til den normale bevægelse og derved fastslås den samlede flugt bevægelse.

### 14.5 GENNEMMARCH AF EGNE LINIER

Flugt-/tilbagebevægelsen kan medføre:

- ❖ Gennemmarch af egne enheder .
- ❖ Enheden ikke kan gennemføre sin tilbagebevægelse som følge af enheden støder mod egne enheder.

Det er for såvel flugt som tilbagebevægelse gældende de samme regler for gennemmarch af egne linier.

Gennemmarchen foretages hvorefter de enheder der gennemmarcheres vil være i Uorden.

#### **14.6 UNDGÅELSE AF GENNEMMARCH**

I visse tilfælde vil det være muligt at undgå at enheder gennemmarcheres.

Dette er tilfældet hvor det er muligt i bevægelsesretningen indenfor enhedens front at finde huller i deployeringen af egne enheder.

Der er følgende krav til at enheder kan gennemmarchere egne linier:

- ❖ Der skal være en basebreddes plads mellem egne enheder for at gennemmarchen kan undgås.
- ❖ Enhedens front i bevægelsesretningen skal have kontakt med "luften" (korridoren) imellem enheden.

Korridoren udmåles fra begge flanker af den enhed der skal fortage en flugt/tilbagetrækningsbevægelse.

Såfremt der indenfor denne korridor er luft blandt egne enheder der svarer til en basebredde kan flugt-/tilbagetrækningsbevægelsen foretages uden gennemmarch.



## 15 Hærmoral

### 15.1 OPGØRELSE AF DIVISION/HÆRMORAL

Hær og divisionsmoralen opgøres inden spillets start for begge sider.

Hær-/divisionsmoralen anvendes til bestemmelse af hvorvidt hæren/divisionen skal teste om den bryder som følge af tab etc.

Divisionsmoralen tager sit udgangspunkt i styrken i divisionen som er udtrykt ved de nøgleenheder der er i divisionen og divisionskommandørens evner og karisma.

Nøgleenhederne udgør de tunge kavalerienheder og de kombinerede fodfolksenheder med en moral over 2.

#### Opgørelse af hær/divisionsmoral

##### Divisionsmoral

+X/10 X = Den procentvise andel af det samlede antal baser som nøgleenhederne udgør (i divisionen).  
Nøgleenhederne omfatter tunge rytterenheder og kombinerede infanterienheder med moral over 2.

+Y Divisionskommandørens kommandoklassifikation

= Divisionsmoral

##### Hærmoral

+ Summen af divisionernes divisionsmoral/antal divisioner

+ Hærkommandørens kommandørklassifikation

= Hærmoral

### 15.2 HVORNÅR SKAL DER TESTETS

#### 15.2.1 Divisionsmoral

Der skal foretages test når:

- ❖ 50 % af en divisions nøgleenheder (antal enheder) er elimineret eller er i FU.
- ❖ Kommandøren falder (dør) på ærens mark.
- ❖ Når divisionen er rystet.

Testen skal foretages i hvert træk efter at tabsprocenten er nået de 50 %.

Testen gennemføres også i de tilfælde hvor divisionen i forvejen er rystet, idet divisionen ved en sådan test kan opnå et bedre resultat i form af såfremt resultatet i

testen er *ingen påvirkning* vil divisionen **ikke** være rystet mere.

Test af divisionsmoral skal altid foretages før test af hærmoral.

#### 15.2.2 Hærmoral

Såfremt mere end en af divisionerne i en hær opfylder et af nedenstående kriterier skal hæren foretage test for hvorvidt hærmoralen holder.

- ❖ Der skal foretages divisionstest.
- ❖ Division flygter.

Herudover skal der foretages test af hærmoral såfremt en hærkommandør falder på ærens mark.

**Tillæg/fradrag ved test af hær-/divisionsmoral**

<b>Test af divisionsmoral</b>	
Divisionsmoral	+X
For hver 10 % af divisionens nøleenheder der er elimineret eller i FU.	-1
Tabt eller tilfangetagen divisionsgeneral	-0-5
Divisionen er rystet	-3
Divisionen foretager en tilbagetrækning	-6
Hærchef er faldet	-Kommandørklassifikation *2
Resultat til test af divisionsmoral	X
<b>Test af hærmoral</b>	
Hærmoral	+X
Divisioner der er rystet	-X * 3
Divisioner der foretager tilbagetrækning	-X* 6
Divisioner i flugt	-X*9
Tabt eller tilfangetagen hær kommandør	Kommandørklassifikation * 2
Resultat til test af hærmoral	X

**15.3 PROCEDURE**

Proceduren i forbindelse med test af hær-/divisionsmoral er følgende:

- ❖ Opgørelse af tillæg fradrag
- ❖ Test af hærmoral ved terningkast
- ❖ Udførelse af konsekvenser ved testen

**15.4 TILLÆG/FRADRAG VED TEST AF HÆRMORAL**

Tillæg/fradragene ved gennemførelsen af testen fremgår af i tabellen.

Tillæg/fradragene akkumuleres og resultatet heraf anvendes ved testen.

**15.5 TEST AF DIVISIONS-  
/HÆRMORAL**

Testen gennemføres ved at der slås et terningkast med et 2d6 og resultatet og tillæg/fradragene aflæses af tabellen.

Resultatet aflæses herefter af resultattabellen.

Såfremt en division bliver rystet skal der foretages hærmoraltest i samme træk som dette sker.



## 15.6 KONSEKVENSER AF TESTEN

Konsekvenserne af testen gennemføres med det samme.

Såfremt divisionen/hæren skal trække sig tilbage vendes samtlige enheder der ikke er i nærkamp med retning mod egen brætkant (indmarchområde) eller eget sikret område væk fra fjenden. Enheder der er engageret i nærkamp vil fortsat kæmpe. Kommandører

flyttes også mod egen brætkant også selvom disse er tilknyttet en enhed der er engageret i nærkamp.

Såfremt resultatet er at hæren/divisionen flygter flyttes alle enheder et flugttæk mod egen brætkant eller sikret område.

Såfremt der foretaget gennemmarch af enheder fra andre divisioner vil disse være i uorden.

### Resultat af test af hær-/divisionsmoral

(Resultat 2d6)	Konsekvens <sup>3</sup>
12-X	Ingen påvirkning af hæren/divisionen <sup>4</sup>
8-11	Divisionen/hæren er rystet og enhederne kan ikke foretage offensive bevægelser med mindre at kommandøren tilknyttes til enheden. Modangreb kan gennemføres.
4-7	Divisionen/hæren er rystet kommandører giver intet tillæg og alle enheder vil have -1 i nærkampe og ved moraltest
1-3	Hæren/divisionen trække sig tilbage alle enheder der ikke er engageret i nærkampe skal bevæge sig væk fra fjendens linie. Enheder der er i nærkamp vil få -2 i opgørelse nærkampens tillæg/fradrag.
X-0	Alle hærens/divisionens enheder flygter i FU væk fra fjendes linier

#### Noter

1. Test for divisionsmoral gennemføres altid først.
2. Resultater ved hærmoral gælder alle hærens divisioner.
3. Den aflæste konsekvens af resultatet skal ses således at de ovenfor værende linier også er gældende.
4. Hvis resultatet ingen påvirkning opnås i en efterfølgende test for divisions-/hærmoral rykkes en linie op i divisionens/hærens status





## 16

## Terræn

### 16.1 SPREDT SKOV

Alle enheder, undtagen skyttekæder, skal stoppe bevægelsen når disse har overskredet en skovkant.

Herefter kan disse enheder, vende pivotere og bevæge sig ud af skoven med det antal cm der svare til 25 % af deres normale marchlængde.

Alle enheder kan placere sig i skovkanten.

Enheder i sluttet formation der bevæger sig ind/ud af spredt skov anses som værende i uorden.

Ved skydning ind i let skov anses enheder der er i skoven som i dækning. Enheder der står i skovkant anses ikke som i dækning.

Enheder der står i skovkant kan skyde ud af skoven.

Enheder der foretager skydning i skov har deres skudafstande halveret.

Synsvidde begrænses til 10 cm (15 cm.)

Enheder kan se ind i skov 15 cm (15 cm.)

### 16.2 LANDSBY, TÆT SKOV

Har ingen indvirkning på skyttekæder.

Enheder i sluttet formation kan som udgangspunkt kun bevæge på vej.

Blokere for synsvidden.

Hvis enheder er i landsby eller tæt skov bliver beskudt anses disse som værende i dækning.

Der kan skydes på/fra enheder der er op til 10 cm. inde i landsbyen/skove.

### 16.3 BEFÆSTNINGER

Befæstninger udgør normalt befæstede byer, med voldgrave og/eller feltbefæstningsanlæg der bruges ved belejringer etc.

Bevægelser i fæstninger kan kun ske på vej, dette gælder dog ikke for skyttekæder

Skydning kan ske ud af befæstninger såfremt enheden/pjecen er stillet i brikkontakt med befæstningsområdet.

Enheder der begge er i det befæstede område kan yde støtte til hinanden.

Rytteri kan ikke angribe enheder i befæstninger (kan dog foretages på vej).

### 16.4 FELTBEFÆSTNINGER

Feltbefæstninger er af mere midlertidig karakter og er i modsætning til befæstninger mere eller mindre opført til anledningen. Typiske feltbefæstninger er opgravede jordvolde til kanonstillinger etc.

Skydning kan ske ud af feltbefæstninger såfremt enheden/pjecen er stille i brikkontakt med feltbefæstningsområdet..

Enheder der begge er i det befæstede område kan yde støtte til hinanden.

Bevægelser kan ske frit i feltbefæstede områder, Rytteri kan angribe feltbefæstninger.

### 16.5 BYGNINGER

Ikke effekt på enheder i skyttekæde.

Enheder i sluttet formation kan ikke gennemmarchere bygninger (men kan angribe).

Enheder i skytte kæde kan besætte bygning og være i dækning. Der kan kun være en enhed i hver bygning.

Bygninger kan som udgangspunkt kun angribes af fodfolk.

Bygning blokere ikke for synsvidde, overskydning er muligt hvor bygninger anses som egen enhed - jf. de normale regler.

### 16.6 BAKKE

Har ingen indvirkning på skyttekæder.

Bevægelse halveres op ad bakke

Blokere for synsvidden.

Angreb op ad bakke påvirkes med -5.

### **16.7 VANDLØB**

**A**lle enheder kan krydse vandløb herfra dog undtaget artilleri.

Enheder i sluttet formation har halveret sin marchhastighed så længe enheden står i vandløbet - (bruger 2 cm. for hver 1 cm. terræn i bevægelsen)

Enheder der er i eller har passeret et vandløb vil være i uorden indtil enheden har mulighed for at reorganisere

Der kan foretages angreb over vandløb enheden vil dog ikke få angrebs bonus.

### **16.8 FLODER**

**I**ngen enheder kan krydse floder.

### **16.9 BEVÆGELSER PÅ BROER**

**E**nheder i sluttet formation kan krydse broer i deres normale formation.

Alle enheder har deres marchhastighed halveret så længe krydsningen af broen pågår.

### **16.10 BEVÆGELSER PÅ VEJ**

**A**lle enheder i kan bevæge sig på vej. Artilleri der bevæger sig påprodset på vej har den høje hastighed der fremgår af bevægelsestabelen.

## 17 Kommandørklassifikationer

### 17.1 IMPERIALISTISKE & ALLIEREDE

Kommandør navn	1618-25	1625-29	1630-35	1635-48
Jean Tesclaus Baron Tilly	5	6	4 (d. 1632)	
Charles Bonaventura de Lonqueval Bucquoy	4 (d. 1621)			
Greve Egon von Furstenberg	3	3	3 (d. 1635)	3 (d. 1635)
Greve Egon von Schonberg	4	4	4 (d. 1631)	
Greve Gottefried Hendrich von Pappenheim	4	5	5 (d. 1632)	
Dietrieck Otmar Von Erwitte	4	4	4 (d. 1631)	
Wallenstein	4	4	4	
Maximilian Wittelsbach (Bayern)	2			
Georg Von Arnim	3	3		
Greve Heinrich von Schlick		4	4	4
Don Gonsalvo de Cordoba y Figueroa	4	3	3 (d.1635)	3 (d.1635)
Grev Jean Jacob af Anholt	3	3	3 (d. 1630)	
Lindello	3	3		
Grev Georg af Brunswick-Luneburg	3		3 Fra 1633	3 til 1639 (d. 1641)
Baron Peter Melander von Holzapfel			2 (fra 1635)	2 (d. 1648)
Greve Jean de Merode-Waroux	3	3	3 (d. 1633)	
Marskal Lothar von Bonningshausen		2	2	2
Greve Jobst von Gronsfeldt	3	3	3	3

17.2 PROTESTANTER OG DERES ALLIEREDE

Kommandør navn	1618-25	1625-29	1630-35	1635-48
Prins Christian I af Anhalt-Berstein	3	-	- (d.1630)	-
Grev Heinrich Mathias Thurn	4	4	3	
Greve Goerg Friederich af Hohenlohe	2		2	2 (d. 1645)
Greve Heinrich von Schlick	4			
Georg Friederich Margrave af Baden-Durlach	4	3	- (d.1630)	
Grev Wilhelm af Saxe-Weimar Mansfeldt	3 4	3	3	
Grev Christian af Brunswick (the mad Halberstädter)	3	3 (d. 1626)		
Baron Dodo Innhausen und Knyphausen	2	2	2 Fra 1633	(d. 1636)
Rhingrave Otto Ludvig vom Salm-Kyrburgh		2	2 (d. 1634)	
Landgraf Phillip von Hessel Kassel		4 (d. 1626)		
Greve Hermann Wilhelm von Solm -Hohensolms		3 (d. 1626)		
Grev Georg af Brunswick-Luneburg		3	3 Til 1633	3 Fra 1639 (d. 1641)
Baron Peter Melander von Holzapfel	2	2	2 (til 1635)	(d. 1648)
Casper Cornelius Montaigne (Hesse-Kassel)				3 Fra 1647
<b>Danmark</b>				
Kong Christian IV		4	3	(d. 1648)
Hans Phillip Fuchs von Bimbach		4 (d. 1626)		
Kruse		3		
Anders Bille				3
Frederik d. III				2

## Kommandørklassifikationer

Kommandør navn	1618-25	1625-29	1630-35	1635-48
<b>Sverige</b>				
Gustavus Adolfus			5 (d 1632)	
Gustav Horn			5	
Johan Baner			4	4 (d. 1641)
Lennart Torstensson			3	3
Georg Von Arnim			3 (P fra juni 21 1631)	
Teuffel			4 (d. 1631)	
John Hepburn			3	
Lars Kagge			3	
Johan Von Konigsmarch				3
Erik Schlang				3 (d. 1642)
Karl Gustav Wrangel			3	3
Torsten Stålhandsk				3 (d. 1644)
Johan Lilienhook				3 (d. 1642)
Casper Cornelius Montaigne			3	3 Indtil 1647



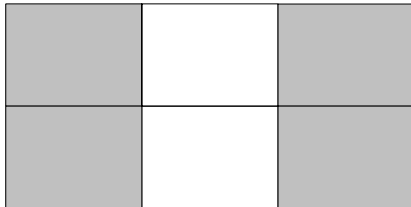
## 18 Tropper og formationer

### 18.1 FODFOLK

#### 18.1.1 Sen Imperialistisk fodfolksformation

Dette er ikke den normale slagformation der omtales i kilderne idet der oftest omtales Tercioen som den anvendte formation.

Symbolikken i denne formation skal sidestilles med den Oraniske skole hvor pikenerer og musketerer i princippet agerede separat med henblik på at have en bataljon så fleksibel som muligt



I den endelige udgave af den Oraniske model blev musketererne stillet bagved pikenererne og der var tilstrækkelig plads mellem pionerblokkene til, at musketererne kunne komme frem når dette var nødvendigt og dække pikkene på denne måde.

Samtidig medførte formationen at der ikke skete en sammenrodning af pikenerer og musketerer ved egentlige angreb fra specielt Rytterer idet musketererne trak sig bagved pikkene og pikkene dækkede hullerne mellem pikenerblokkene.

Formationen blev ikke anvendt meget idet dette krævede stor erfaring gode og mange officerer hvilket ofte ikke var tilfældet samt veldisciplinerede og eksercerede mænd. I den sene periode kunne der være tale om at også imperialisterne magtede eller brugte denne formation og gik væk fra Tercioen.

Manglen på gode officerer gjorde også ofte at man reelt set gik væk for bataljonen på imperialistisk side idet bataljonerne ofte var så store at der reelt set - taktisk - var tale om regimentsstørrelse og en Tercio lignende formation var da mere eller mindre på tale.

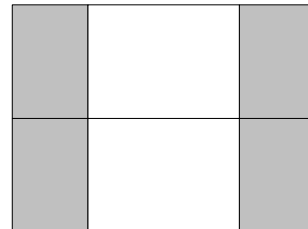
Formationen er således en tilpasset formation til de erfaringer man fik med svensken og blev som udgangspunkt anvendt i de nye regimenter i Wallensteins hær fra ca. midt 1620'erne.

#### 18.1.2 Tercio

Dette ses som en "bataljons" Tercio hvilket dog ikke har været sandsynlig for perioden. Det mest kendetegnede ved Tercioen var at der i alle hjørner af pikenerblokkene var samlet en 2-6 geledet musketerformation og fronten/ryggen og siderne af pikenerblokken var dækket af musketerer.

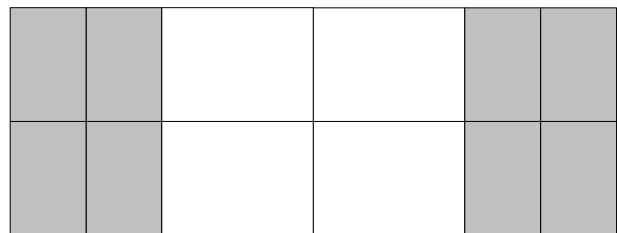
I den anden ses to bataljoner samlet i en Tercio hvilke nok mere svarede til formationens styrke på valpladsen.

En Tercio havde et mindre offensivt udgangspunkt end



den Oraniske model. Samtidig trak musketererne ved et angreb sig ind under pikenererne og kunne således være med til at decimere effekten af pikenererne overfor den angribende enhed.

Regiments Tercio vil på terrænet til forveksling ligne den sen imperialistiske formation men skal i sin funktion ikke forveksles med denne.

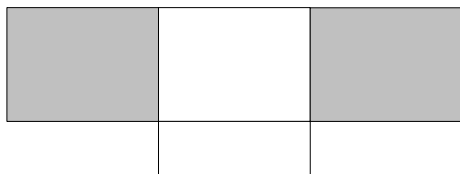


#### 18.1.3 Svensk fodfolksformation

Til forskel for den katolske hær m.fl. var svenskerne dybt inspireret af den Oraniske model og havde et mere fleksibelt udgangspunkt end Tercioen gav mulighed for.

Herudover blev musketererne i større grad repræsenteret end i de øvrige lande således var pikenererne ikke så afgørende i antal i formationen. Den første formation udviser en mindre bataljons formation hvorimod den efterfølgende viser den normale spilletekniske formation for svenske kombinerede fodfolksenheder.

Svenskerne (i starten og de nationale regiment) havde en god træning og relativt mange officerer hvor den lille og fleksibel formation må antages at være mere brugt på svensk side end imperialistisk. Svenskerne arbejdede også i brigade tankegangen hvilket antages at have været en række bataljoner samlet under en kommando opstillet i stil med den hollandske model med musketer og pikenerer relativt uafhængig af hinanden.



Den svenske formation/model blev i stor grad anvendt i den engelske borgerkrig og det må umiddelbart siges at en model af denne art var den gennemgående. Herudover blev der over tid i større grad anvendt datacherede musketerer.

### 18.1.4 Nordtyske model

Den Nordtyske model der primært bygger på en kilde der nævner denne. En ting er der indikeret det er at C4 var inspireret af den Oranske model men ikke havde midler/muligheder for at fastholde modellen idet det var for dyrt i officerslønninger.

Det ser ud til at de taktiske enheders størrelse i C4's hær blev større end bataljonen og at forholdet mellem musketerer pikenerer mere kom til at ligne den sen-imperialistiske model. I kobberstikkene af Lutter Am Barenberg ser det umiddelbart ud som om begge parter har valgt Tercioen som slagformation dette modsiger selvfølgelig ovenstående.

### 18.1.5 Defensiv fodfolksformation

Den defensive fodfolksformation kan anvendes af alle kombinerede enheder. Den defensive fodfolksformation repræsenterer fodfolkets reaktion på et Rytteriangreb. Essensen af den defensive formation er at der er sikre flanker og ryg i forbindelse med formationen og at enheden kan kæmpe med 1/4 af sin styrke til alle sider.

En defensiv fodfolksformation kan ikke bevæge sig og kan i og for sig sidestilles med det der senere blev kendt som karré men forskellen er dog at musketererne ikke kan skyde idet disse vil være gået ind under

pikenerernes beskyttelse - rent faktisk ind i selve Pikener formationen.

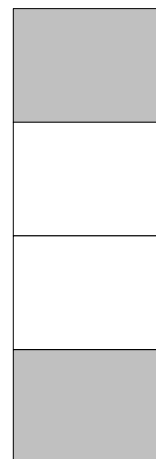
### 18.1.6 Kolonnen

Fodfolket har en marchformation i form af "kolonnen" der kun kan anvendes når enheden ikke kan beskydes eller angribes af fjenden.

Ved brug af denne formation kan der anvendes den øgede marchhastighed der fremgår af tabellen for bevægelser (jf. afsnit 11).

Når enheden kommer indfor angrebs/skudafstand af fjenden skal enheden stoppe og foretage formationsændring til en af de ovenfor beskrevne formationer.

Denne formationsændring tager to fulde træk og enheden vil efterfølgende være i U.



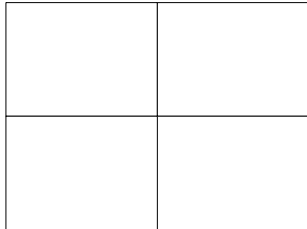
## 18.2 KAVALERI

### 18.2.1 Caracolen

Caracoleskydningen udgik stort set i perioden, men skydningen fra sadlen fra Rytteriet var stadig en del af angrebstaktikken. Således red tropperne som hovedregel frem skød for derefter at drage sablen og skyde.

### 18.2.2 Rytteriet i linie

**K**avaleriets slagformation antages at være linien. En standard formation er vist nedenfor.



Denne formation udtrykker eskadronen som sandsynligvis var den taktiske enhed i perioden. Det er klart at eskadronens størrelse varierede med regimentsstørrelsen, hypotesen er dog at dybden i formationen fastholdes til kun at være 2 geledder (baser).

### 18.2.3 Artilleri

I det efterstående er søgt at klassificere de anvendte (i litteraturen nævnte) og kendte pjecetyper i perioden i de tre grupperinger der er anvendt i regelsættet. Grundliggende er der er regelsættet afvendt 3 bestykninger for artilleriet:

- ❖ Let
- ❖ Middel
- ❖ Tungt

Det gennemgående var dog at der var stor variation og ingen egentlig standardisering og at pjecetyper ofte blev blandet som følge af erobringer etc.

	<b>Kontinentet</b>	<b>England</b>
<b>Lette pjecer</b>	Svensk læder kanon Falconet	Robinet Falconet Falcon
<b>Medium pjecer</b>	Falcon/Schlagen	Minion Saker/drake Demi Culverin
<b>Tunge</b>	Demi culverin Demi kanon Kanon/kartauen Morter	Culverin Demi kanon Kanon Kanon Royal

## 19      **Detaljeret indholdsfortegnelse**

<b>1</b>	<b>Indholdsfortegnelse .....</b>	<b>2</b>		<b>5</b>	<b>Spillets grundlæggende regler.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>Idégrundlag .....</b>	<b>4</b>		5.1	Deployering .....	13
2.1	Udgangspunkt.....	4		5.2	spillets Faser.....	13
2.2	Skala og afstande.....	4		5.2.1	Generelt .....	13
2.3	Taktiske enhed og enhedstørrelse .....	4		5.2.2	Reorganisering .....	13
2.4	Tilbehør.....	4		5.2.3	Bevægelser.....	13
2.5	Basering af figurer.....	4		5.2.3.1	Bestemmelse af initiativ/bevægelsessekvens .....	13
<b>3</b>	<b>Kommandører og hæren .....</b>	<b>6</b>		5.2.3.2	Kommandokontrol.....	13
3.1	Generelt .....	6		5.2.3.3	Angrebsmeldinger.....	13
3.2	Kommandørklassifikation .....	6		5.2.3.4	Bevægelser .....	13
3.3	Tab af kommandør.....	7		5.2.4	Skydning med artilleri .....	14
<b>4</b>	<b>Periodens troppetyper .....</b>	<b>8</b>		5.2.4.1	Gennemførelse af skydninger artilleri.....	14
4.1	Generelt .....	8		5.2.4.2	Moraltest som følge af artilleriild.....	14
4.2	Pansring/armering.....	8		5.2.5	Skydning med håndvåben .....	14
4.3	Kombinerede fodfolks enheder.....	8		5.2.5.1	Gennemførelse af skydninger håndvåben.....	14
4.3.1	Kendetegn .....	8		5.2.5.2	Moraltest som følge af skydning med håndvåben.....	14
4.3.2	Pikenerer .....	8		5.2.6	Nærkamp.....	14
4.3.3	Musketerer i kombinerede enheder.....	9		5.2.7	Hær tilbagetrækning .....	14
4.3.4	Formationer.....	9		5.3	udtagelse af Tab .....	14
4.3.5	Spilletekniske karakteristika .....	9		<b>6</b>	<b>Moraltest .....</b>	<b>15</b>
4.4	Skyttekæder.....	9		6.1	Hvornår skal der testes moral .....	15
4.5	Detacherede musketerer .....	9		6.2	Sekvetiel moraltest.....	15
4.6	Rytteri.....	10		6.3	Procedure ved moraltest.....	15
4.6.1	Typer af rytteri.....	10		6.4	Tillæg/fradrag.....	16
4.6.1.1	Tungt rytteri .....	10		6.4.1	Støtteenhed.....	16
4.6.1.2	Rytteri bevæbnet med skydevåben.....	10		6.4.2	Sikre flanker.....	16
4.6.1.3	Let rytteri .....	10		6.4.3	Frisk enhed .....	17
4.6.2	Formationer.....	10		6.4.4	Enhedens moral .....	17
4.7	Artilleri.....	10		6.4.5	Enhed i dækning .....	17
4.7.1	Bemanding .....	10		6.4.6	Bakke .....	17
4.7.2	Tab ved nedslidnings af pjece .....	11		6.4.7	Angreb i flanke/ryg .....	17
4.7.3	Pjecetyper .....	11		6.4.7.1	Flanke angreb .....	17
4.7.3.1	Karakteristika .....	11		6.4.7.2	Angreb i ryg.....	17
4.7.3.2	Bestykning .....	11		6.4.7.3	Enhed i FU .....	17
4.7.3.3	Regimentspjecer.....	11		6.4.8	Enhed i befæstning .....	17
4.7.4	Beskyttelse af artilleri.....	11		6.4.9	Kommandør.....	18
4.7.4.1	Regimentsartilleri.....	11		6.4.10	Tab .....	18
4.7.4.2	Artilleri i (felt)befæstninger .....	11		6.4.11	Fjendtlige enheder på flanke eller i ryg .....	18
4.8	Enheds moral .....	12		6.4.11.1	Truende enhed på flanken.....	18
4.9	Nærkampsfaktor .....	12		6.4.11.2	Truende enhed i ryggen .....	18
				6.4.12	Enhed i U .....	18
				6.4.13	Enhed er blevet beskudt .....	18
				6.4.14	Enhed bliver angrebet.....	18

6.5	Typen og Konsekvenser af moraltest.....	19	10.6.4	Afstanden mellem enheder .....	25
6.5.1	Moraltest ved angreb/nærkamp .....	19	10.7	Moraltest angrebne enhed.....	25
6.5.1.1	Resultat af moraltest.....	19	10.7.1	Generelt .....	25
6.5.1.2	Moraltest angriber .....	19	10.7.2	Den angrebne enhed trækker sig tilbage eller flygter.....	25
6.5.1.3	Moraltest ved angreb, angrebne enhed .....	19	10.8	Initiale angrebsbevægelse modangreb .....	26
6.5.2	Moraltest ved tab ved beskydning .....	19	10.9	Angrebs- modangrebshastighed .....	26
6.5.3	Resultat af moralkast – Tilbagebevægelse .....	20	10.10	Hvor skal nærkampen være.....	26
6.5.4	Medriven.....	20	10.11	Enheder der ikke når deres angrebsmål .....	26
6.6	Artilleri.....	20	10.12	Angreb i flere træk.....	26
6.6.1	Nedslidningstab.....	20	10.13	Angreb mod kombinerede enheder .....	26
<b>7</b>	<b>Reorganisering og orden.....</b>	<b>21</b>	<b>11</b>	<b>Bevægelser .....</b>	<b>28</b>
7.1	Typen af Orden .....	21	11.1	Bevægelse af enheder .....	28
7.2	Uorden.....	21	11.1.1	Generelt .....	28
7.2.1	Karakteristika ved uorden .....	21	11.1.2	Pivotering .....	28
7.2.2	Reorganisering af enheder i Uorden.....	21	11.1.3	Vending .....	28
7.3	Fuldstændig uorden .....	21	11.1.4	Skyttekæder .....	28
7.3.1	Karakteristika for FU.....	21	11.2	Formationsændringer.....	28
7.3.2	Reorganisering enheder i FU .....	21	11.3	Genbemanding af artilleripjecer.....	29
7.3.3	Eliminerede enheder.....	21	11.4	Bevægelse af generaler .....	29
7.4	Artilleri genbemanding af pjecer .....	21	11.5	Af-/påprodsning af artilleri.....	29
<b>8</b>	<b>Bevægelsessekvens .....</b>	<b>22</b>	<b>12</b>	<b>Skydning .....</b>	<b>30</b>
<b>9</b>	<b>Kommandokontrol.....</b>	<b>23</b>	12.1	Generelle regler .....	30
9.1	Kommandoafstand.....	23	12.1.1	Legale mål .....	30
9.2	Kommandokontrol .....	23	12.1.2	Synsvidde.....	30
9.2.1	Kommandokontrol divisioner .....	23	12.1.3	Skydelinie .....	30
9.2.2	Kommandokontrol enheder .....	23	12.1.4	Skudafstand.....	30
9.3	Resultat af kommandokontrol .....	23	12.1.5	Beskydning af enheder i nærkamp .....	30
<b>10</b>	<b>Angreb.....</b>	<b>24</b>	12.2	Procedure ved skydning .....	30
10.1	Angrebssekvens.....	24	12.3	Artilleri.....	30
10.2	Legale angrebsmål .....	24	12.3.1	Hvem kan skyde.....	30
10.2.1	Hvem kan angribe .....	24	12.3.2	Skydefasen.....	30
10.2.2	Angrebsmål .....	24	12.3.3	Sikkerhedsafstand .....	31
10.2.3	Angreb gennem egne enheder.....	24	12.3.4	Skudafstand.....	31
10.3	Erklæring af angreb .....	24	12.3.5	Skudvidde.....	31
10.4	Moraltest ved angrebsmelding.....	24	12.3.6	Overskydning .....	31
10.5	Initiale angrebsbevægelse .....	25	12.4	Håndvåben .....	31
10.6	Erklæring af modangreb m.v. ....	25	12.4.1	Skydefasen.....	31
10.6.1	Generelt.....	25	12.4.2	Opdelt skydning.....	31
10.6.2	Modangreb.....	25	12.4.3	Sikkerhedsafstand .....	31
10.6.3	Enheder der modtager angreb.....	25	12.4.4	Skudafstand.....	32



12.4.5 Skudvidde.....	32	13.3.15 Rytteriangreb på pikenerer .....	38
12.4.6 Synsvide .....	32	13.4 Tab i nærkampen .....	38
12.4.7 Hvem kan skyde .....	32	13.5 Resultat af nærkamp .....	38
12.4.8 Skydning - i nærkamp.....	32	13.5.1 Resultat af nærkamp .....	38
12.4.9 Skydning ved angreb - detacherede musketerer 32		13.5.2 Fradrag nærkampsresultat .....	38
12.4.10 Caracole.....	33	13.5.2.1 Tilbagepresning.....	38
12.5 Tillæg/fradrag ved skydning .....	33	13.5.2.2 Taber er angrebet i flanken/ryg.....	38
12.5.1 Tillæg-/fradragstabellen.....	33	13.5.2.3 Nærkampsforskel.....	38
12.5.2 Skydende figurer .....	33	13.5.2.4 Vinder er Rytteri .....	38
12.5.3 Beskydning af Rytteri .....	33	13.5.3 Nærkampsresultat .....	39
12.5.4 Skydning på zone 1 .....	33	13.5.3.1 Enhed presses tilbage- nærkamp.....	39
12.5.5 Skydning mod pikenerer.....	33	13.5.3.2 Enhed kan ikke foretage tilbagebevægelse.....	39
12.5.6 Skydende enhed har bevæget sig.....	33	13.5.3.3 Tilbagebevægelse & vindende stationær enhed.	39
12.5.7 Rytteri der har bevæget sig .....	34	13.5.4 Flugt .....	39
12.5.8 Skydning mod skyttekæde.....	34	13.5.5 Uafgjort nærkamp/afbrydelse af nærkamp ..	39
12.5.9 Skydende enhed er i uorden .....	34	13.6 Gennembrydnings bevægelse .....	40
12.5.10 Beskudte enhed er i dækning .....	34	13.7 Afslutning af nærkamp .....	40
12.5.11 Beskudte enhed er i befæstning .....	34	13.8 Kommandører i nærkamp .....	40
12.6 Tab ved skydning.....	34	<b>14 Flugt/tilbagetrækning .....</b>	<b>41</b>
12.6.1 Tab ved beskydning.....	34	14.1 Tilbagetrækning .....	41
12.6.2 Tab på kombinerede pikener/musketer enheder 34		14.2 Flugtbevægelse.....	41
<b>13 Nærkamp.....</b>	<b>35</b>	14.3 Retning for flugtbevægelse.....	41
13.1 Nærkampsfasen .....	35	14.4 Procedure ved Flugtbevægelse .....	41
13.2 Nærkampsprocedure.....	35	14.5 Gennemmarch af egne linier.....	41
13.2.1 Nærkamp med flere enheder .....	35	14.6 Undgåelse af gennemmarch .....	42
13.3 Tillæg-/fradrag i nærkampen .....	36	<b>15 Hærmoral.....</b>	<b>43</b>
13.3.1 Generelt.....	36	15.1 Opgørelse af division/hærmoral.....	43
13.3.2 Antal figurer .....	36	15.2 Hvornår skal der testes.....	43
13.3.3 Enheden er angriber .....	37	15.2.1 Divisionsmoral .....	43
13.3.4 Engagering i flanken .....	37	15.2.2 Hærmoral .....	43
13.3.5 Engagering i ryg .....	37	15.3 Procedure.....	44
13.3.6 Rytteri har foretaget håndvåbenskydning. ....	37	15.4 Tillæg/fradrag ved test af hærmoral .....	44
13.3.7 Rytteri har foretaget caracoleskydning.....	37	15.5 Test af divisions-/hærmoral.....	44
13.3.8 Tab i pikenerelement.....	37	15.6 Konsekvenser af testen .....	45
13.3.9 Kommandør tilknyttet til enheden.....	37	<b>16 Terræn .....</b>	<b>46</b>
13.3.10 Enhed i uorden .....	37	16.1 Spredt skov .....	46
13.3.11 Pansring .....	37	16.2 Landsby, tæt skov.....	46
13.3.12 Enhed i dækning.....	37	16.3 Befæstninger.....	46
13.3.13 Engageret enhed i befæstning.....	37	16.4 Feltbefæstninger.....	46
13.3.14 Fodfolk uden pikenerer.....	37	16.5 Bygninger .....	46
		16.6 bakke .....	46
		16.7 Vandløb .....	47

16.8	Floder .....	47
16.9	Bevægelser på broer .....	47
16.10	Bevægelser på vej .....	47
<b>17</b>	<b>Kommandørklassifikationer.....</b>	<b>48</b>
17.1	Imperialistiske & allierede .....	48
17.2	Protestanter og deres allierede .....	49
<b>18</b>	<b>Tropper og formationer .....</b>	<b>51</b>
18.1	Fodfolk .....	51
18.1.1	Sen Imperialistisk fodfolksformation.....	51
18.1.2	Tercio .....	51
18.1.3	Svensk fodfolksformation .....	51
18.1.4	Nordtyske model .....	52
18.1.5	Defensiv fodfolksformation .....	52
18.1.6	Kolonnen .....	52
18.2	Kavaleri.....	52
18.2.1	Caracolen .....	52
18.2.2	Rytteriet i linie.....	53
18.2.3	Artilleri .....	53
<b>19</b>	<b>Detaljeret indholdsfortegnelse .....</b>	<b>54</b>



### Relaterede kontaktpunkter for figurspil i DK

Musketeer gruppe på Yahoo <http://games.groups.yahoo.com/group/WargamingMusketeer/>

Dansk Figurspilsforening (Copenhagen) [www.krigsspil.dk](http://www.krigsspil.dk)

Tøjhusmuseer [www.thm.dk](http://www.thm.dk)

Tinsoldaten (Ålborg) [www.tinsoldaten.dk](http://www.tinsoldaten.dk)

Foreningen for figur- og brætspil i Århus [www.frob.dk](http://www.frob.dk)

Chakoten [www.chakoten.dk](http://www.chakoten.dk)

