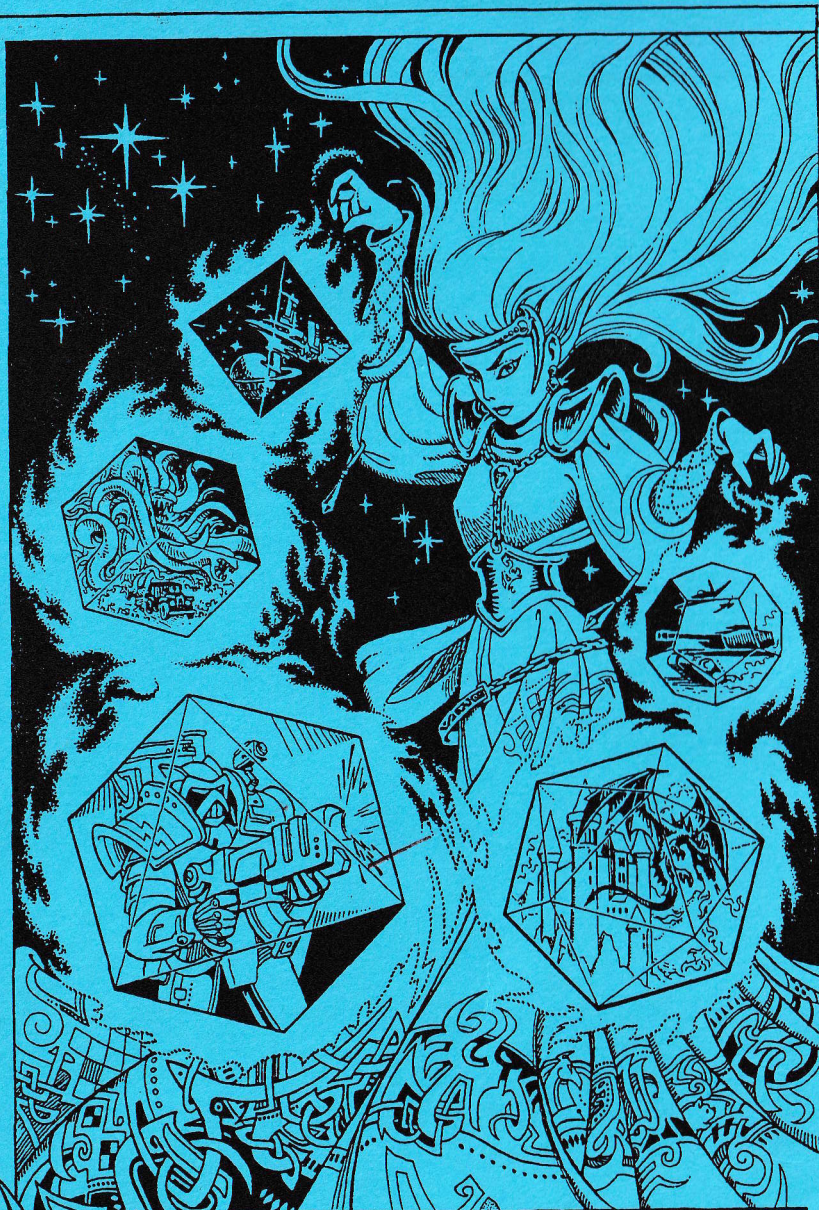


SPELAR

DU:

ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLTSKAPSSPEL, PAINTBALL?



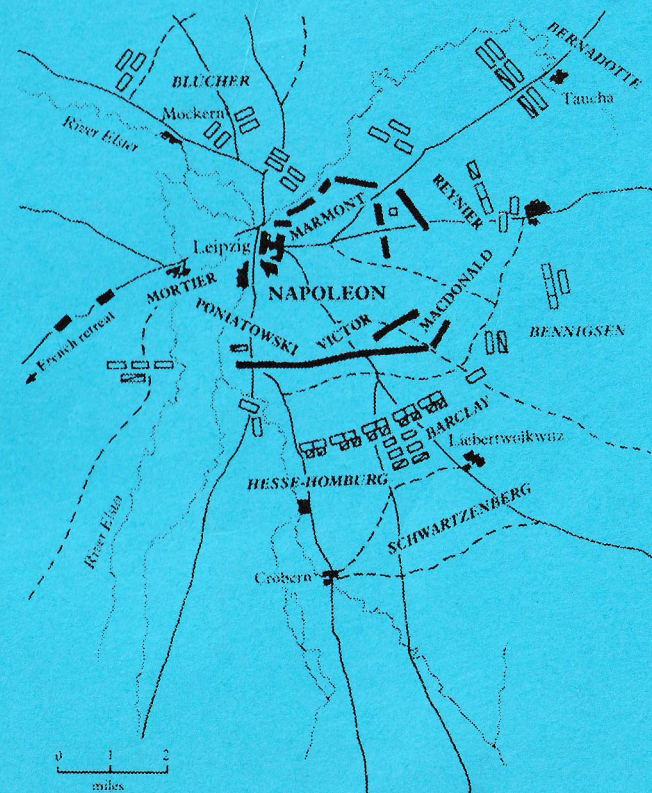
Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelesförbund!
12000 spelare i 500 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK. Istället ger förbundet bidrag till föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

du. 83/92

The Herring Can

Medlemsning för Gameboards & Broadwords

Nr 1 1994

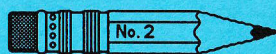


Då var vi här igen då,
med en ny Sillburk.

Efter ett antal mer eller
egenhändigt insatta tummar, lång och
svår ångest, och väldiga löften om
artiklar som förhoppningsvis
materialiserar sig någon gång ännu, så
ligger den nu i edra händer.

Jag tänkte denna gång utnyttja
tillfället att på denna plats föra fram
en sak som den senaste tiden debat-
terats rätt mycket, åtminstone i mitt-
sektionen, och som i allra högsta grad
berör hela föreningen. Det handlar
som några kanske förstår om SVEROK.
Vad skall egentligen SVEROK. göra?
Vad är SVEROKs. syfte? Vad kan
SVEROK. göra för G&B? Vad kan G&B
göra för SVEROK. Vad vill G&B göra?
Frågorna är många, men långt ifrån
triviala.

Vill vi ha ett riksförbund vars syfte
är att fördela pengar till så många
ungdomar som möjligt? Vill man vara
elak kan man säga att det är dit
SVEROK verkar vara på väg nu. (Vill
vi ha ett riksförbund (ett RIKS-
FÖRBUND för bövelen!!) där man
inte tycker att det är speciellt
olämp-ligt att välja in en
dömd bank-rånare i
styrelsen?) Vill vi
kanske ha ett riks-
förbund som skall
företråda våra
intressen, vi som är
roll- och konflikt-
spelare? Kan ett
sådant förbund
organisera förenin-
gar som sysslar med
medeltida dans, grego-
riansk körsång, svärd-smide och



fia med knuff? Jag tror inte
det, eftersom förbundets
förmåga att uttala sig som en
auktoritet på ett område rimligen
måste försämrats ju mer diversifierat
förbundet är. Man går inte till Åhléns
leksakeravdelning för att fråga efter
AD&D-moduler och man frågar inte
ett förbund som sysslar med allt inget
annat förbund sysslar med varför man
skulle låta bli att förbjuda KULT.

Man kan även hävda att det
faktiskt heter SVERiges Roll-
Och Konfliktspelsförbund, och att
syftet från början rimligen var att
representera roll- och konfliktspelare.
Detta har att göra med SVEROKs
berömda paragraf 2, där förbundets
syfte fastslås. Denna har allt eftersom
tiden gått fått en vidare och vidare
tolkning, för att idag kunna täcka in
nästan vad som helst.

Hur som helst. Åter till
frågeställningen: Vad tycker vi att
SVEROK skall vara till för? Vill vi
arbeta för ett förbund i "vår smak"?
Är vi beredda att ta det arbete som det
oundvikligen kommer att föra med
sig, i form av att sitta i
SVEROKs styrelse och
diverse
distriktsstyrelser, att
tala med andra och
försöka sprida våra
åsikter. Jag tror
personligen att
riksförbundet, och
hobbyn i allmänhet,
skulle tjäna på att
"G&B-ificeras". Vad
tror ni?

Red.



The Herring can är spel-
föreningen Gameboards
& Broadwords medlems-
tidning och distribueras till
alla dess medlemmar.

Detta nummers redaktion
utgörs av: Kim Bergström.

Adress:

The Herring Can
c/o Bergström
Studentvägen 19
752 34 Uppsala
Tel:018-501827

Illustrationer i detta num-
mer är gjorda av: Patrik
Spähr.

Layout: Kim Bergström.

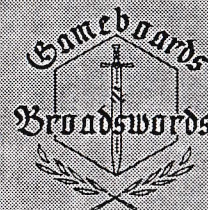
Språklig redigerare: Ville
Sjögren.

Ansvarig utgivare: Ville
Sjögren

Material till tidningen
skickas till redaktions-
adressen. För insänt
material ansvaras ej och
redaktionen förbehåller sig
rätten att rimligen ändra
och redigera det.

För annonsering i tidningen
kontakta redaktionen för
prisuppgift.

G&Bs kontaktperson är:
Ville Sjögren
ordf. huvudstyrelsen
(018-25 85 50)



Copyright G&B 1993

INNEHÅLL

2. Ledare - Red.

4. Insändare - Medlemmarna

4. FörVILLElser - Ville Sjögren
Visdomsord från vår ordförande

5. Napoleon at Leipzig - Thomas Bull &
Spelbeskrivning Jan Talts

11. UppCon-rapport - Håkan Gunneriusson
Rapport från vår spindel i UppCon-nätet

12. Den nya huvudstyrelsen

13. Regeländringar til NaL - Thomas Bull &
Förslag på förbättringar Jan Talts

15. East/WestFront - Peter Eklöf
Forts. från förra numret

16. Prissystem till AD&D - Peter Olausson &
Den slutgiltiga (?) versionen Bo Johnsson

22. Cannae - en analys - Thomas Bull
Analysen fortsätter

26. Rankinglistan - Robert Schweitz

NAPOLEON AT LEIPZIG

Detta spel är i stora drag strategiskt och "bastaktiskt" på brigadnivå. Det tar med sina två stora kartor upp väsentligen ett ordinarie köksbord i plats och kan spelas på allt från 30 timmar och uppåt. Layout och counters är oöverträffade i estetiskt hänseende. Aldrig har du förstört en vackrare armé! Infanteri, kavalleri och artilleri är representerade och organisatoriskt ordnade i kårer under individuella kårbefälhavare. Strid går helt enkelt till så att man "knuffar" varandras enheter och den som inte kan retirera (p g a fiende-ZOC till exempel) förintas. Förintade enheter kan reorganiseras tillbaka av sina befälhavare med ungefärligen halverad styrka, enheternas baksida utgör reorganiserade styrkan.

Spelets utmärkande drag är att det till stor del handlar om att fördela de olika befälhavarnas befälskapacitet på bästa sätt. Endast Napoleon har en konstant och bra kommandokapacitet om tre poäng. Med dessa kan han ge tre kårbefälhavare order om att röra sina trupper och in i fiende-ZOC. Dessutom kan han ge samma order till tre andra "lösa" enheter eller "stackar". Övriga befäl har en varierande befälskapacitet som förändras genom tärningslag var fjärde timme. Murat och Ney, som är de två andra franska befälen, kan erhålla en eller två kommandopoäng. De måste dessutom hålla sig till en viss bestämd uppfattning av läget, en av sex strategier. Det är allt från lokal

offensiv till desperat defensiv och vilken det blir bestäms av tärningslaget. Blücher är de allierades bästa befäl och kan oftast räkna med att kunna tillgå tre eller fyra kommandopoäng. Bernadotte är inte överraskande den absolut sämste befälhavaren, han kan i oturliga fall erhålla noll (just det:noll) poäng och alltså inte kunna få igång några av sina trupper! De allierade befälen har inte någon sådan hämsko som de olika bestämda uppfattningarna om läget som plågar fransmannen.

Nu är utläggandet av kommandopoäng inte det enda sättet att "få igång" en kårbefälhavare. Dessa har nämligen egna initiativvärden som de kan slå mot för att få röra sig och slåss om de inte erhållit en order uppifrån. De vanligaste initiativvärdena är dock ett och två varför man inte kan vara särskilt säker på kårbefälhavarnas medgörlighet i de stora planerna. Franska kårbefäl har i regel bättre värden än de allierade motsvarigheterna, så lite mer flexibilitet finns på den sidan. Särskilt de franska kavallerikårerne med (3) som genomgående initiativ är bra.

Ytterligare två aspekter av reglerna skall nämnas innan vi går vidare med att diskutera hur spelet kan eller skall spelas. För det första finns en mycket viktig absolut högsta gräns för hur mycket förluster fransmännen får ta under spelets gång. Överskrids denna smärtgräns drabbas hela den

franska armén av disintegrering och slaget är förlorat! För det andra har alla enskilda kårer en individuell förlustnivå som om den överskrids innebär att kåren är demoraliserad. Det kostar dubbelt av kommandopoäng att ta befälet över en sådan kår och den rör sig betydligt långsammare än vanligt.

NaL utspelar sig på hösten 1813 och är den ödesdigra slutpunkten på Napoleons saxiska kampanj detta år. Den omedelbara bakgrunden är att Frankrike återigen befinner sig i krig med en stor koalition av europeiska monarkier, bl a Ryssland, Preussen, Österrike, Sverige och Storbritannien, vilka återfinns i spelet.

Under vårkampanjen har Napoleon delvis återupprättat sitt, av det ryska fälttåget, skamfilade rykte genom segrarna vid Lützen, Bautzen och Dresden. Dock har alla dessa slag inte varit avgörande utan endast "ordinära" segrar. Napoleon behöver inför hösten 1813 en riktig seger för att visa Europa att han fortfarande är herre över situationen.

Läget inför "folkslaget vid Leipzig" är att fyra koalitionsarméer drar åt en allt snävare snara kring Napoleons styrkor i Sachsen. Kejsaren har hamnat på strategisk defensiv och avvaktar de allierades rörelser för att kunna utnyttja det läge som ofelbart följer på försök att koordinera ca 400 000 mans rörelser utan vettiga kommunikationsmedel. Han har ca 200 000 man till sitt förfogande totalt, men måste p g a den tyska Rhenkonfederationens allt

svagare hållning hålla dessa småriken besatta av fransk trupp för att undvika fränfallen i förtid.

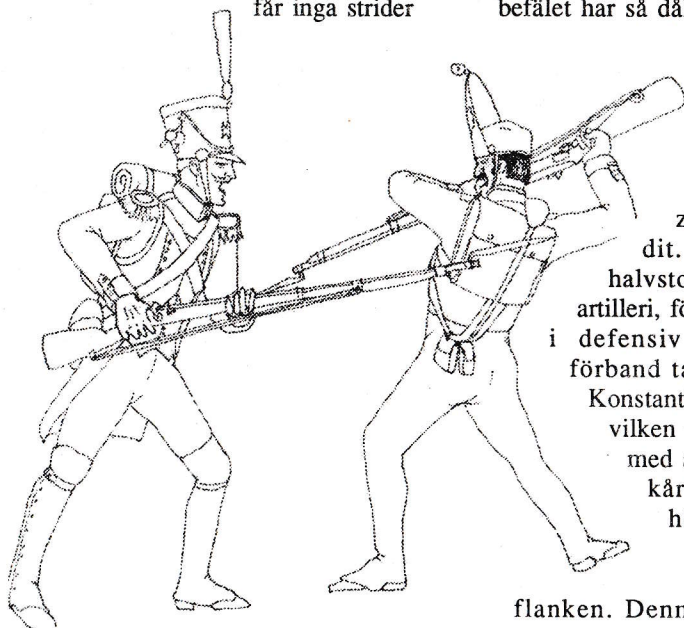
De allierade arméer som närmar sig är Blüchers preussisk/ryska styrka från norr, Kronprins Bernadottes preussisk/svenska armé från nordöst, Schwarzenberg och Barclays preussisk/ryska/österrikiska styrka från syd och Benningsens rysk/österrikiska styrka från sydöst. En liten styrka bestående av österrikare utan högre befäl närmar sig också Leipzig från väst.

Leipzig är i förhållande till dessa arméers rörelser som navet i ett hjul. Alla vägar går nämligen till och genom Leipzig, som hålls av de franska trupperna. Till denna stad har alltså Napoleon koncentrerat sina styrkor efter att ha gjort vissa försök att stoppa den allierade frammarschen på de olika fronterna. En kår under Reynier utför således fördröjningsstrid med Bernadottes tätförband (som inte direkt pressar sig framåt) och St Cyr's kår har barrikaderat sig i Dresden och bundit Benningsen framför stadens portar.

Vi börjar med att beskriva utgångspunkterna för de båda sidornas strategiska beslut, utgår från vad vi lärt oss genom att ha spelat spelet fyra gånger och avslutar med en redogörelse steg för steg för vad som hände när vi spelade senast (partiet avslutat den 12/11-93). Denna sista del kommer i en egen artikel att publiceras senare.

NaL tar sin början redan den 14 september med de kavalleristrider som Napoleons marskalk Murat hade mot Schwarzenbergs avancerande trupper. Detta scenario utspelar sig endast på den södra kartdelen. Murat lyckades (historiskt) genom en mycket offensiv fördröjningsstrid förhindra de allierade att inta flera viktiga positioner, bl a berget Kohlberg. Detta är också målet i scenariot och lyckas det lämnas fransmännen i utmärkta defensiva ställningar inför det "riktiga" slaget. Detta scenario har vi inte spelat så några tips finns inte att få, tyvärr.

Den 16 september tar striderna sin egentliga början. På sydfronten står de två antagonisterna mot varandra på en rak och tämligen lång front (se karta). Den allierade sidan går först, GT 1 får inga strider



påbörjas då det fortfarande är natt. Detta är således en chans för den allierade att få lite ordning på sin befälsordning och föra fram de trupper som står uppställda längs vägen från syd. Det är nämligen så att de två befälhavarna Schwarzenberg och Barclay riktigt lyckats krängla till sina positioner och detta bör den allierade spelaren genast börja rätta till innan det är för sent. För det första bör naturligtvis all trupp som bara går flyttas fram till fronten. Dessutom måste befälhavarna arrangeras så att de kan ta befäl över så mycket trupp som möjligt. Det har visat sig vara frestande att föra fram II österrikiska kåren rakt fram för att hota fransmännens västra flank via flod-övergångarna. Detta kan dock knappast rekommenderas. Denna ensamma kår kan inte uträtta mycket eftersom befälet har så dåligt initiativ (1) och då det aldrig kommer att kännas tillräckligt viktigt för att avdela antingen Schwarzenberg eller Barclay dit. Istället bör några halvstora förband, kanske artilleri, föras fram och ställas i defensiv position. Dessa förband tas med fördel från Konstantins ryska gardeskår, vilken i princip är gödslad med artilleri. Klenaus IV kår bör å det snaraste hämtas in mot centrum från sin position på flanken. Denna kan först verka

fördelaktig och inbjuder till en attack på Lauristons V kår, men det visar sig snabbt att den franska rörligheten med kavalleri gör det till en mycket utsatt ställning där Klenau kan gå förintelse till mötes.

När väl Konstantin och den österrikiska grenadjärkåren under Homburg kommit fram till fronten är det läge att gå till offensiv. Dessa förband är så starka att de i princip inte kan stoppas! En väl genomförd fransk offensiv kan naturligtvis hindra aggressivt spel, men betänk att det lönar sig för den som spelar de allierade att "byta" förluster med fransmännen, varför det kan finnas skäl att ösa på på den del av fronten som de starka förbanden finns och inte bry sig så mycket om grodätarna gör bra ifrån sig annorstädes.

Iväst står två kårer med befälhavare med tre i initiativ. Dessa kan genom att gå mot Leipzig hota de franska försörjningslinjerna och dessutom stänga vägen för en framgångsrik fransk reträtt. Detta är skäl att låta trupperna gå fram som planerat. Då befälhavarna "bör" slå igång sina kårer varannan gång så kommer de snart fram till fästningen utanför Leipzig. Första målet måste vara att ta denna, görs inte detta kommer det troligen inte att gå att stoppa fransmännen från att hålla försörjningen öppen. Det är vidare så vidrigt avvägt att bara om hela den österrikiska styrkan är intakt så kan de komma åt försvararen av fästningen. Ta inga risker att drabbas av förluster i initialskedet på denna front annars kan

du lika gärna dra kårerna söderut till Schwartzenberg!

På nordfronten marscherar den pålitlige och skicklige Blücher in med Yorks preussare och Langens ryssar. Detta är starka förband, välförsedda med artilleri men något svaga vad gäller kavalleri. Det gäller bara att inte förivra sig. Marmont ligger i vägen för att Leipzig skall nås och han är också stark. Den första attacken måste därför planeras väl, särskilt som den sannolikt kommer att väcka Ney och alltså medverka till att fransmännen blir lite aktiv (och farlig) även på nordfronten. En till rysk kår, Sacken-Osten, kommer in strax därefter och ytterligare en, St Priest, mitt på dagen. Det omedelbara försvaret är alltså Marmont och eventuellt Bertrand. Dessa bör kunna piskas med lite skicklighet och planering. Det gäller att inte trycka ihop sina massor och tillåta fransmännen att binda dem i usla attacker. En ganska smal front med två städer på kanterna ställer dock till en del problem. Koncentrera trupperna till att ta städerna och den franska positionen blir ohållbar, därefter dröjer det nästan till Leipzig innan en bra försvarsposition finns att tillgå igen. Särskilt St Priest kan sedan, om Blücher är i form och har bra kommandovärde, användas för att flankera ut den sista franska försvarspositionen varefter vägen till Leipzig och seger ligger öppen!

För kejsarens del kan man konstatera att det kommer att gå illa. Detta beror helt på spelets

konstruktion. Såsom reglerna är skrivna går det nämligen inte att föra en effektiv försvarsstrid. Enda sättet att tillfoga den allierade skada är att gå till anfall. Om man vill undvika förluster måste man dels hålla vissa viktiga terrängavsnitt, dels tillfoga de allierade sådana förluster att de inte längre effektivt kan anfalla. Detta innebär att man måste gå till attack ofta, dels för att återta vital terräng, dels för att bryta ned den allierades anfallskapacitet innan han hunnit samla så mycket att han blir öövertvinnlig.

Tyvärn uppfattar nu Ney och Murat ibland läget som offensiv eller defensiv. Ibland uppfattar de därtill läget som desperat defensiv eller "allout" offensiv. I dessa fall kan de göra mycken skada på den franska sidan utan att göra motsvarande nytta. Dessutom finns en regel som gör att Ney om han uppfattat läget som desperat försvar hellre står och byter förluster med anfallaren än han retirerar. Med tanke på att endast fransmannen har en smärtgräns för hur mycket förluster som kan tas och att denna nås ganska snabbt kan en omöjlig situation bli följden. Enda sättet att effektivt undvika detta dilemma är att var fjärde timme, inför tärningsslaget som avgör hur de kommer att uppfatta nästkommande fyra timmar, dra undan Ney och Murat från fronten. Detta gör det helt omöjligt att utnyttja dem maximalt. Dessutom, om en eller båda av dem uppfattar läget som någon typ av mera sansat försvar, så kan de endast användas till att flytta trupper mellan

nord och sydfronten. Regeln finns antagligen av det vällovligen syftet att spegla dessa egensinniga herrars opålitlighet visavi kejsarens planer men den resulterar i en svårartad obalans i spelet. Vi rekommenderar därför att man bortser från allt annat än siffran om hur många kommando-poäng Ney och Murat förfogar över.

Oavsett om man nu behåller denna regel eller inte tror vi att fransmannens strategi bör vara att slå de allierade grundligt första dagen. Detta måste dock göras utan alltför stora egna förluster. Hur uppnås då detta? Jo, genom att konsekvent undvika stridsresultat där anfallaren kan drabbas av förluster, även i fall där detta leder till risk för misslyckade attacker eller långsammare framgångar. I korthet bör den franska strategin gå ut på att demoralisera de allierade kårerna så att dessa blir svåra att föra befäl över och långsamma. Om några franska kårer blir demoraliserade i processen går att stå ut med i och med att man som fransman har fler kårer att tillgå. I början gäller det hur som helst att inta försvarspositioner både på nord- och sydfronten. I nord beror mycket i början på om de två kårbefälen Marmont och Bertrand slår sina initiativ tidigt eller ej. Om det går bör man söka binda de avancerande allierade styrkorna med små kavalleriförband och bakom dessa ordna en försvarlinje mellan skogen och floden. Stora styrkor placeras lämpligen i byarna Lindenthal, Wahren och Breitenfelt. Det ligger också en finess i att låta Bertrands

tyska trupper vara de som tar de första förlusterna. Blir Bertrands kår demoraliserad (vilket den säkert blir) deserterar nämligen dessa, varför det ju är lika bra för den franska sakeen att de redan är döda. Då bespars de dessutom nesan att gå till historien som förrädare! På nordfronten finns förutom dessa två kårer den eminenta III kåren och på vägen mot Leipzig marscherar MacDonalds XI kår. Det är frestande att kasta in III kåren i striden på nordfronten och låta XI kåren fortsätta sin marsch söderut, men vi rekommenderar att man gör precis tvärtom. Det räcker rent numerärt väl med den XI kåren som förstärkning till Ney och MacDonald med (3) i initiativ är en tillgång för den inte helt kompetente Ney. III kåren kan bli tungan på vågen i syd och med bara (1) i initiativ kommer den annars att alltid uppta Neys kommandoförmåga, till Marmonts och Bertrands förtvivlan.

I syd gäller det att gå till attack med det man har. Napoleon tar lätt befälet över tre "stackar" av gardet, vilket han bör göra och lämna befälhavarna kvar nära Leipzig så att de kan reorganisera trupp som tagit förluster. Murat bör, om han får anfalla, ta befäl över två-kavallerikårer (förslagsvis IC och GC), vilka bara kostar hälften för honom i kommando-poäng, och en infanterikår. Med dessa kan han försöka flankera ut den allierade på den östra flanken. Måste han vara mer defensiv bör han främst se till att förflytta III kåren närmare Leipzig, detsamma kan han göra med MacDonald om det kniper.

På längre sikt skulle det vara bra om man kunde flytta en liten kår med dåligt initiativ, Augereaus IX kår till exempel, för att bevaka flodövergångarna just syd om Leipzig. Detta skulle frigöra Poniatowskis riktigt bra kår, som i utgångsläget är helt låst, och LO-kåren. LO är faktiskt inte så dålig som den verkar vid ett första påseende och skulle komma in som en verklig förstärkning på antingen nord- eller sydfronten. Poniatowski å andra sidan är mycket självständig (3 i initiativ) och kan i ett senare skede agera flankskydd eller anfalla svagare allierade kårer på egen hand, t ex tillintetgöra en redan demoraliserad kår.

Vad gäller den västra fronten är det inte mycket att göra annat än att hålla fortet. Om det är möjligt är det mycket bra att slå ut en av de allierades enheter då detta omintetgör den allierades möjligheter att ta fortet. Skulle den allierade helt överge sin position i väst öppnar sig många spännande möjligheter till anfall mot de allierades bakre linjer. Frågan är om det är värt att utnyttja dem. Det beror naturligtvis på hur det går i övrigt. Att splittra styrkorna i ett redan trängt läge kan vara förödande, men går allt bra i övrigt torde en rörelse ned mot Schwarzenbergs västra flank kunna vara spiken i kistan.

Thomas Bull & Jan Talts

Förslag av artikelförfattarna på regeländringar till NaL kommer på en senare plats i tidningen (Reds anm.).

ANGÅENDE UPPCON

VÅR UTSÄNDE I UPPCONNÄTET, HÅKAN GUNNERIUSSON RAPPORTERAR OM FRAMGÅNGAR, BULLAR OCH ANNAT I SAMBAND MED G&B-ÅRETS KONVENTSHÖJDPUNKT.

De täta leden sluter sig än en gång. Det är naturligtvis 1994 års upplaga av Uppcon som prepareras inför höstens manifestering.

Som vanligt är målsättningen att det skall bli ett bra arrangemang. Detta kan garanteras om vi i G&B ställer upp med arbetskraft i samma utsträckning som tidigare, även om en (ännu) större insats aldrig är fel. Detta för att UppCon är vårt stora arrangemang. Vi samarrangerar det visserligen med föreningarna ADG och Atlantis, men vi gör dock mer än vår beskärda tredjedel av insatsen, en fjäder i den gemensamma G&B-hatten!. Detta är mycket positivt och en målsättning vi skall fortsätta sträva efter. Jag vill även tillägga att Nord och Syd har gjort bra ifrån sig och jag hoppas att de kommer att komma stärkta i anda och antal i år.

Vad kan man då göra undrar hugade medlemmar? Ja, de tyngre posterna är redan tillsatta (gratis) men det är bara själva stommen på Uppcon det behövs faktiskt arrangemang så att besökarna har något att sysselsätta sig med mellan kioskesöket. Ja det är ju som bekant så att vi skall arrangera några spelaktiviteter på nämnda tillställning. Det är här du/vi kommer in i bilden. Uppenbarligen spelar du roll- och/eller konfliktspel i och med att du

är med i Föreningen. Det vore bra om du kunde ta med dig ditt favoritspel till Uppcon och låta folk roa sig i din närhet och naturligtvis bli road själv. Alternativt kan du kanske spela något rollspel som förekommer på konventet (i broschyren alltså, reds anm.), det går också bra. Om nu de rollspel som arrangeras inte skulle falla dig på läppen så går det utmärkt att anmäla sitt intresse till den rollspelsansvarige att arrangera ett på Uppcon inte förekommande rollspel.

Slutligen finns en lite slitsammare variant på sysselsättning, och det är att stå i receptionen. Detta är ändå väldigt viktigt då det behövs en hel del manskap där i samband med insläpp, invigning och annat som kräver visst "flyt".

Arbetsinsatser på Uppcon är inte så jobbigt och pretentiöst som man kan tro. Det är tvärtom väldigt roligt att få arrangera och stöka på ett av Sveriges bästa konvent, eventuellt (vaddå eventuellt? frågar sig red.) det allra bästa. Vidare är det roligt att göra något för sin förening och träffa andra inom och utom föreningen, kort sagt träffa andra gelikar än de man redan umgås med.

Att glädja andra är heller inget dåligt argument för att aktivera sig, det generella omdömet på förra

Uppcon var översvallande positivt och det finns ingen anledning att ge årets besökare anledning att ändra tidigare omdöme. För de mer krassa så kan jag nämna att förmåner ges åt arrangörer (till exempel slopat inträde för de som arbetar tre pass av fem. Vid fyra pass får man mat samt viss reseersättning).

Som här nu framkommit finns det inga kända anledningar till att inte aktivera sig och ha roligt. Så för att göra just detta ska man ringa någon av följande personer för att anmäla sitt intresse.

Som klagörande kan nämnas att det är till Daniel Markstedt man skall vända sig om man vill spela : ADD, DRAKAR..., KULT, CoC samt...RQ

G&B Uppconspindel
Håkan Gunneriusson Stud.v.10:53
75234 Uppsala 018/500143

Vice G&B Uppconspindel
Magnus Edman Stud.v.8:23

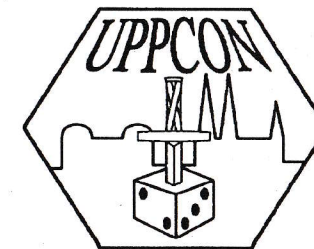
75234 Uppsala 018/559503

Rollspelsansvarige
Martin Andersson Kantorsg. 4:311
75424 Uppsala 018/245186

Turneringsansvarige
Daniel Markstedt Stud.v. 18:57
75234 Uppsala 018/509698

Brädspelsansvarige
Björn von Knorring Övre slottsg.14a
75310 Uppsala 018/692025

Håkan Gunneriusson, Spindel



G&BS STYRELSE FÖR VERKSAMHETSÅRET 1994

Ordförande Ville Sjögren, tel 018-25 85 50

Vice ordförande Carl Montén, tel 036-11 87 33

Sekreterare Håkan Gunneriusson, tel 018-50 01 43

Kassör Magnus Edman, tel 018-55 95 03

Ledamot Kim Bergström, tel 018-50 18 27

Förste suppleant Robert Schweitz, tel 018-12 04 13

Andre suppleant Peter Olausson, tel 063-10 40 08

Regeländringar för NaM

1 Reorganisering

1.1 Reorganisering kan bara ske i städer och byar.

1.2 Det avstånd som reorganisering kan ske på från fiendetrupp bibehålls. (7) hexar för fransmannen och (10) för de allierade.

1.3 Demoraliserade kårbefäl kan endast reorganisera om de lyckas slå sitt initiativ först.

1.4 Demoraliserade befäl lyckas med reorganisering vid (ett ytterligare) tärningslag om 1-3, inget händer vid 4-5 och enheten förintas på en sexa.

1.4.1 Franska OG tappar på en sexa ett "step" till istället för att helt förintas.

1.5 Reorganisering kan ske närhelst under dygnet som man önskar.

1.6 Enheter som förintas under strid skall placeras på "Game turn track" enligt följande:

1.6.1 Enheter vars reträtt endast avskurits varvid detta orsakat förintelsen placeras två (2) GT fram från händelsen.

1.6.2 Enheter som drabbats av ett "E" eller "Exe" -resultat placeras fyra (4) GT fram.

1.7 När den GT infinner sig som en förintad enhet är placerad på återgår enheten till boxen för enheter som kan reorganiseras. Det står nu spelaren fritt att söka reorganisera enheten om övriga krav uppfylls.

Sovande ledare

De franska ledarna vaknar så fort förband på deras front blir anfallna.

Kavallerichock

Kavalleri dubblar sitt stridsvärde om det gör chock.

Chock kan göras av kavalleriförband som innan det anfaller förflyttat sig fyra hexar (inklusive den sista) i rak linje.

Chock kan inte göras in i eller ut ur skog eller stad.

Endast en enhet (eller stack) kan göra chock mot ett och samma mål om inte särskild kavalleriledare finns med i attacken.

Chocker som leds av Murat modifierar attacken med -1.

Motchock

Anfalls kavalleri (ensamt eller stackat med infanteri) av chockande fiendekavalleri finns det möjlighet att göra motchock.

Kavalleriet slår en d6. På 1 och 2 lyckas det och kavalleriet får dubblat försvarsvärde i den efterföljande försvarstriden. På 5 och 6 misslyckas det kapitalt och kavalleriet får halverat försvarsvärde i striden. På 3 och 4 händer inget alls.

En ledare modifierar tärningslaget med -1, utom Murat som modifierar tärningslaget med -2.

Kavalleriledare

Det finns två särskilda kavalleriledare i spelet, Murat och Blücher.

Dessa kan samordna kavallerichocker mot ett och samma mål med fler än en enhet (eller stack).

För att en sådan samordnad chock skall kunna företas måste de olika kavalleriförbanden starta sin rörelsefas i eller intill ledarens hex, hela tiden röra sig med ledaren på samma sätt och avsluta rörelsefasen i eller intill ledarens hex.

Thomas Bull & Jan Talts



Här är fortsättningen på Peter Eklöfs artikel "Hur jag började leka med tråklossar - en krigsspelares bekännelser" från förra THC:

Fördelarna med spelsystemet är i mitt tycke huvudsakligen tre.

☛ För det första: Den tidigare nämnda "fog-of-war"-effekten är ett perfekt mellanting mellan att ha fullständig kunskap om fienden och inte ha någon kunskap alls (som i ett "double-blind"-spel).

☛ För det andra: En effekt av att spelarna dels inte vet vad exakt vad som väntar i ett hex som anfalls och dels att systemet inte använder oddstabeller är att dessa trista och orealistiska "odds-optimeringar" undviks. Vem har inte suttit och väntat medan motståndaren sitter och lyfter i dina och sina egna högar för vem-fan-vet-vilken-gång-i-ordningen bara för att försöka säkerställa maximalt antal tre-mot-ettor eller bättre! I East/WestFront ser Du ett hex Du vill ta och hur många fiendeenheter där finns. Sedan återstår att bestämma hur gärna Du vill ha hexet och om Du skall kasta in Dina fina elitenheter för att säkerställa erövringen, eller om Du skall chansla med några trötta och halvmedtagna infanterienheter.



☛ För det tredje: Spelsystemet är mycket enkelt. Från första början var jag en riktig "die-hard wargamer". I valet mellan ett spelbart och ett realistiskt spel föll oftast mitt val på det senare. Nåväl, spelkonstruktörerna har blivit duktigare. Jag minns väl debatten i början av 80-talet hurvida krigsspel var "art or science", personifierade av konstruktörerna bakom det tveksamt spelbara T o b r u k (underhållningsvärde noll, spelades bara av masochistiska pansarfreaks, däribland jag) och Squad Leader (spelet

utvecklades sedermera till ASL, men även om systemet har blivit komplicerat är det nog få personer som vill klaga på spelbarheten). Jag har med stigande ålder och spelade spel svängt om i min hållning. Jag anser fortfarande inte att det är något större självändamål med enkla spel, men det ena utesluter inte längre det andra.

På grund av detta anser jag att EastFront och WestFront är de absolut bästa spelen jag kan tänka mig om jag vill ha hela öst- eller västfronten.

Peter Eklöf

Det stora projektet klart! Nya prislistor för AD&D och annat.

När man nu sitter här med slutet på detta jätteprojekt inom synhåll så är det väldigt härligt att det börjar bli klart. Vi tror inte att någon av oss insåg vilket jobb det här skulle bli. Nå, hur bar vi oss åt då? Ja, vi satte igång för snart två år sedan då vi båda var irriterade på att en arbetare i AD&D inte kunde överleva på sin lön. Vi bestämde oss då för att sätta oss ned och göra någon sorts rimliga prislistor som tog hänsyn till vad folk tjänade egentligen, under dessa diskussioner uppkom ölbasen. Ölbasen är grunden för hela systemet och lyder som följande: Ett gift par med två barn, där maken är grovarbetare och där hustrun extraknacker på något sätt tjänar tillsammans 15 cp i veckan, på detta kan de överleva och gå på krogen någon gång då och då och ta en öl. Alla priser i systemet är härledda från detta faktum (en bieffekt av detta var att våra spelare genast började beräkna alla kostnader i öl).

Några saker att tänka på är att alla priser i systemet förutsätter att varan köps ganska nära ursprungsorten, dvs älgar i Skandinavien och vin i Frankrike/Tyskland. Importerade varor blir 1,5-3 gånger dyrare beroende på avstånd och transportsätt, i några fall har vi gett priser på importerade artiklar. Prislistan "Daily food and lodging" avser inköp på

rogar och värdshus av medelkvalité. Ett avsiktligt val som vi har gjort är att vapen, rustningar och vissa djur skall vara mycket dyra. Passar det inte världsbilden i din kampanj så ta bara och ändra på dem. Om man använder dessa priser på särskilt rustningar så måste man nästan avsiktligt försöka undanhålla äventyrare ifrån plundring av fallna fiender, anta att om en fiende blivit ihjälslagen med vapen så har hans rustning också förstörts, eller att fienden inte hade någon rustning.

Denna version av listan är den tredje som vi gjort och den innehåller säkert många fel, vi är tacksamma om ni hör av er till oss med ändringsförslag och påpekanden. Slutligen så är det egentligen ett kopparbaserat system. Då bör du ändra på skatter i moduler och sådant, en hyfsad omräkning är då 1gp = 1cp. Tänk då också på att ändra till cp för Xp och annat. Om du vill anpassa systemet till din egen världsbild så kan du lätt plocka bort vissa myntsorter exempelvis ta bort alla mynt av värde över silver.

Bo Johnsson och
Peter Olausson

The Herring® Can

TABLE 42: Standard exchange rates

	Bp	Cp	Sp	Ep	Gp	Pp
Bp	1	100	1000	10000	100000	100000
Cp		1	10	100	1000	10000
Sp			1	10	100	1000
Ep				1	10	100
Gp					1	10
Pp						1

TABLE 43: Initial character funds

Character group	Range	Each character receives starting equipment from the DM, adjusted for the culture of the character. Starting equipment may also vary with social class. Wizards gets a spellbook and knights get a horse.
Warrior	3d4 sp	
Wizard	2d4+1 sp	
Rogue	2d4 sp	
Priest	3d4 sp	

SPECIAL TABLE: Values per pound WEIGHT OF COINS

Material	sp/pound	Coin	pound/coin
Platinum	40000	platinum	1/40
Mithril/starsteel	5000	gold	1/20
Aluminium	8000	electrum	1/20
Titanium	15000	silver	1/10
Adamantite	10000	copper	1/10
Gold	2000	bronze	1/50

The bronze coin is not pure bronze.

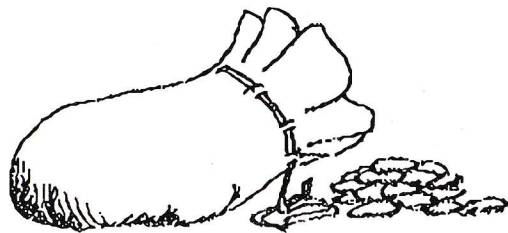


TABLE 22 DMG: Living expenses /month

	ADVENTURER	ORDINARY CITIZEN
POOR	6 sp	4 sp
COMMON	10 sp	7 sp
GOOD	50 sp	25 sp
HIGH	200 sp	150 sp

The Herring® Can

These prices assume that the adventurer mostly travels and spends a lot of time in inns and rented rooms. The adventurer also has higher costs for clothes etc. The ordinary citizen stays at home and enjoys lower prices

because he/she is a regular customer and he/she also has good knowledge about bargains to be made etc. These costs include housing and food and a minimum of servants (for good and high lifestyles).

TABLE 41 (extended)

	construction	Gown, common	30 bp
	material costs	Hose 6 pairs	70 bp
Arrowhead (6)	1 cp	Knife, sheath	5 bp
Battle axe	28 cp	Mittens	5 bp
Hand axe	5 cp	Pin	1 bp
Dagger	12 cp	Plain brooch	4 cp
Heavy crossbow	6 sp	Robe	
Light crossbow	38 cp	common	30 bp
Trident	8 sp	embroidered	6 sp
Spear	15 cp	Sandals	8 bp
Sword-		Sash	
short	6 sp	colored	10 bp
long, scimitar	8-10 sp	woven	15 bp
bastard	15 sp	Shoes	30 bp
two-handed	18-20 sp	Silk jacket	24 sp
Lance, combat	3 sp	Skirt	10 bp
Banded mail	265 sp	embroidered	50 bp
Chain mail	100 sp	Surcoat	1 cp
Field plate	2800 sp	Sword, scabbard	40 bp
Full plate	c.7000 sp	Tabard	
Great helm	30 sp	simple	20 bp
Basinet helm	3 sp	elegant	1 cp
Plate mail	a.500 sp	Toga coarse	20 bp
Scale mail	40 sp	Trousers	40 bp
		Tunic	10 bp
		Vest	
		cloth	20 bp
		leather	35 bp

TABLE 44: Equipment clothes

Belt	5 bp	Daily food and lodging	
Blouse/shirt	15 bp	Ale small (1/2L)	15 bp
Bodice	25 bp	large (1L)	28 bp
Boots		Banquet/person	6 sp
riding	1 sp	Bath/person	
soft	40 bp	inn	15 bp
Breeches	25 bp	bathhouse	5 bp
Cap, hat	3 bp	Beer small	10 bp
Cloak		large	18 bp
good cloth	3 cp	Brandy 1 L	2 cp
fine fur	5 sp	Bread/meal	5 bp
Gauntlets		Cheese/meal	7 bp
leather (Ac8)	1 sp	City room/month	
chain link (Ac5)	4 cp	poor	18 cp
plate on chain		common	4 sp
(Ac3)	5 cp	good	12 cp
plate (Ac2)	8 cp	Congac 1 L	4 cp
Girdle	1 sp	Egg or fresh veg.	3 bp
Gloves	40 bp		

Fish/meal			
poor	8 bp		
common	20 bp		
good	40 bp		
high	80 bp		
Grain and stabling/day	10 bp		
Grog 0,5 L	25 bp		
Honey 0,2 L	5 bp		
Inn lodging/day			
poor	1 bp		
common	5 bp		
good	1 cp		
high	5 cp		
Juice local 0,4 L	20 bp		
Meat/meal			
poor	15 bp		
common	30 bp		
good	60 bp		
high	1 cp		
Pot luck			
poor	15 bp		
common	25 bp		
Rum 1 L	50 bp		
Soup	1 bp		
Toilet private/day	3 bp		
Wine flask 1 L			
table	20 bp		
recommended	30 bp		
local quality	50 bp		
imported	3 cp		
vintage	1 sp		
Wine glass of	4 bp		
Provisions			
Apples/pound	10 bp		
Barrel of fish	1 sp		
(c.45 pounds fish)			
Beef/pound	1 cp		
Bread/loaf	5 bp		
Butter/pound	30 bp		
Cheese (12 pound)	4 cp		
Coal/day	50 bp		
Eggs			
100	120 bp		
2 dozen	30 bp		
Figs/pound	50 bp		
Fire wood/day	1 bp		
Flour sack 10 pounds	3-5 cp		
Hay (10 pounds)	5 bp		

The Herring Can

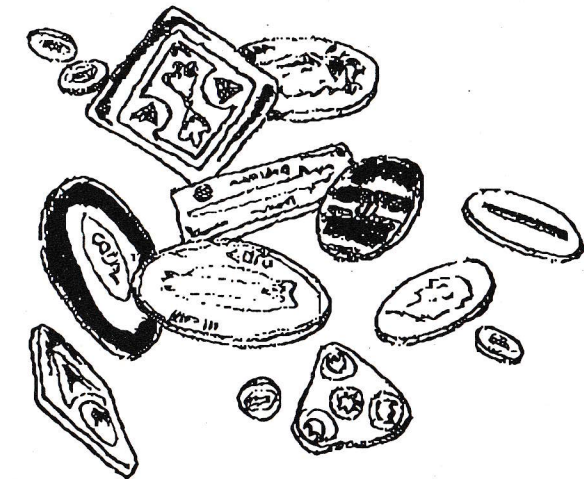
Herbs/pound	10 bp	Chariot		Chicken	10 bp
Nuts/pound	40 bp	standard	2 gp	Cow	1 ep
Pepper/pound	2-3 cp	war	5 gp	Dog (all special dogs trained)	
Raisins/pound	30 bp	Coaster	5 pp	guard	1 ep
Rations dry/week (weight 8 pounds)	1 sp	Comstock wagon (Western wagon)	c.15 sp	hunting	6 sp
Rations standard pre-packed/week (weight 18 pounds)	3 cp	Cog	10 pp	std.	5-10 cp
Rice/pound	30 bp	Curragh	5 gp	sledge	1 sp
Salt/pound	1 cp	Dog sledge (+ dogs)	3 sp	war	5 ep
Salted herring 100	60 bp	Drakkar	25 pp	Donkey	4 ep
Sugar coarse/pound	3 cp	Dromond	15 pp	Elephant	
Spices/pound		Galleon	30 pp	labour	14 gp
exotic	7 ep	Greater galleon	50 pp	war	30 gp
rare	6 sp			wild	8 gp
uncommon	3 cp				
Tun of cider	2 sp				
Tun of good wine	6 sp				
Turnips (10 pounds)	50 bp				
Veal/pound	2 cp				
Venison /pound	3 cp				

Services:

Bard-written poem or song	1 sp
Clerk/letter	3 cp
Coach ride	20 bp
Doctor treatment/day+ medicines	3 cp
Guard equipped/day	5 cp
Guide in city/day	1 cp
Guide in wilderness without equipment/week	a.20 sp
Torchbearer/night	2 cp
Laundry/sack	1 cp
Messenger in city	1 cp
Ministrel	5 cp
Mourner/innocent bystander	1 cp
Teamster/week	2 sp
Translator/day	3 cp

Transports:

Barge	5 gp
Canoe	
small	3 sp
large	8 sp
war	5 ep
Caravel	10 pp
Carriage	
common	15 ep
ornamented or coach	7 pp
Cart	5 sp



Knarr	3 pp	Elk	25 sp
Long ship	10 pp	Falcon (trained)	1 gp
Oar		Goat	5 sp
common	1 sp	Goose	20 bp
galley	1 ep	Guinea-hen	12 bp
Raft or small keelboat	1 ep	Great grouse	50 bp
Sail	2 ep	Horse	
Sedan chair	1 gp	draft	8 ep
Sledge small	2 sp	heavy war	
		(extr. rare)	4 pp
Animals:		medium war	3 pp
Boar	5 sp	light war	12-20 gp
Bull	7 ep	riding	7-10 gp
Calf of xxx	1/2	Hunting cat	1 gp
Camel		Ox	12 gp
pack	15 gp	Partridge	10 bp
riding	2 pp	Peacock	1 cp
war	5 pp	Pigeon homing	1 sp
Capon	2 bp	Pony	1 gp
Cat	1 bp	Ram	5 sp

The Herring Can

Song bird	1 ep	Bucket		Pannikin	65 bp
Swan	3 sp	metal	85 bp	Paper/ sheet	15 cp
		wood	25 bp	Papyrus/ sheet	10 cp
Tack and harness:		Candle	3 bp	Parchment/ sheet	8 cp
Barding		Canvas/sq yard	1 cp	Pencil	
full plate	2 pp	Chain/feet		fine	3 cp
full scale	1 pp	heavy	4 cp	metal	1 cp
half brigandine	5 gp	light	3 cp	wood	25 bp
half padded	1 gp	Chalk	2 bp	Perfume/ vial	
half scale	5 gp	Chest seamans		common	8-15 cp
leather or padded	15 ep	large	15 cp	good	20-50 cp
Bit and bridle	15 cp	small	8 cp	high	60-80 cp
Cart harness	2 sp	Cloth / sq yard		Pipe smoking	10-50 bp
Halter	50 bp	common	1 cp	Piton	3 bp
Horseshoes		good	1 sp	Quill 10 p.	10 bp
incl. shoeing	1 cp	high	1 ep	Razor	30 bp
Saddle		Comb	3 bp	Rope 50 feet	
knights	4 ep	Crampons	40 bp	1"	1 cp
pack	5 sp	Crowbar	8 cp	1/4"	60 bp
riding	1 sp	Dice six sided / pair		1/16"	10 bp
blanket	30 bp	loaded	10 bp	Sack	
Saddle bags		normal	1 bp	large	10 bp
large	50 cp	Fishinghook	1 bp	small	7 bp
small	30 cp	Fishingnet/10 sq yard	1 sp	Scissors	2 cp
Yoke		Flint & Steel	40 bp	Sealing wax/ pound	80 cp
horse	5 ep	Glass (förstoringsglas)	3 sp	Sewing needle	3 bp
ox	1 gp	Grapplinghook	4 cp	Signal whistle	12 bp
		Grease (1L.)	25 bp	Signet ring (silver)	3 sp
Miscellaneous equipment		Hookah (4 pers.)	1 sp	Skis	5 cp
Backpack		Holy item	25 sp	Sleeping bag	
professional	8 cp	Hourglass	20 sp	canvas and straw	1 cp
amateur	3 cp	Iron pot (5L.)	65 bp	heavy cloth	5 cp
Barrel small (25 l.)	2 cp	Ink magical for spellbooks (25 pages per vial)	8 sp	cotton and down	1 sp
Basket		Ink std. (52-70 pages)	12 cp	Snow shoes	20 bp
large	15 bp	Ladder wood 10 feet	80 bp	Soap/pound	10 bp
small	8 bp	Lantern		Spade or shovel	
Bell		beacon	15 sp	wood	50 bp
large	2 cp	bullseye	12 cp	metal	175 bp
small	60 bp	hooded	7 cp	Spyglass	1 pp
Belt pouch		Magnifying glass	1 gp	Tar tun of (200 L.)	45 cp
large	20 bp	Manacles & key	15 cp	Tent	
small	8 bp	Machete	1 sp	large	25 cp
Birdcage		Map or scroll case		pavillion	1 gp
metal	3 cp	leather	30 bp	small	5 cp
wood	50 bp	cloth	10 bp	Thiefs picks and tools	
Blanket		Merchants scale	3 sp	basics	18 sp
standard	75 bp	Metal file	2 cp	complete	30 sp
winter	280 bp	Mirror small metal	1 cp	Thread spool	3 bp
Block and tackle	1 sp	Mosquito net	60 bp	Tobacco/ pound	
Blotting paper 10 p.	10 bp	Nails iron 10 p.	20 bp	standard	150 bp
Bolt case	30 bp	Net heavy for monsters 10 sq y.	3 sp	quality	240 bp
Bottle glass (1L.)	8 cp	Oil / flask (1L.)		Torch	1 bp
Bow string	1 cp	greek fire	1 sp	Tun (200 L.)	5 cp
Box 1 cubic feet		lamp	6 bp	Water clock	1 pp
metal	5 cp	Padlock with key	8 cp	Whetstone	2 bp
wood	3 cp			Wine skin (5 L.)	3 cp
Broom	12 bp				

The Herring Can

Torture devices

Branding iron	20 bp
Cage	1 ep
Hew rack	1 ep
Iron maiden	2 ep
Thumb screws	30 bp

Weapons

Axe	
battle	5 sp
hand	12 cp
throwing	15 cp
Arrows	
flight (12)	60 bp
sheaf (6)	6 cp
Bolts	
heavy á p.	20 bp
light á p.	10 bp
Bow	
composite long	1 gp
composite short	75 sp
long	75 cp
short	3 sp
Club	
---	---
Crossbow	
heavy	10 sp
light	70 cp
Dagger	
standard	20 cp
throwing	24 cp

Flail

footmans	15 sp
horsemans	8 sp
Javelin	250 bp
Knife	3 cp
Lance	
combat	10 sp
jousting	15 sp
Mace	
footmans	5 sp
horsemans	45 cp
Morningstar	8 sp
Pick	
footmans	8 sp
horsemans	7 sp
Polearms	
Quarterstaff	10 bp
Sling	3 bp
bullet á p.	1 bp
stone á p.	---
Spear	25 cp
Sword	
bastard	25 sp
broad	16 sp
long	20 sp
scimitar	16 sp
short	10 sp
2 - handed	35 sp
Trident	15 sp
Warhammer	2 sp
Whip	1 cp

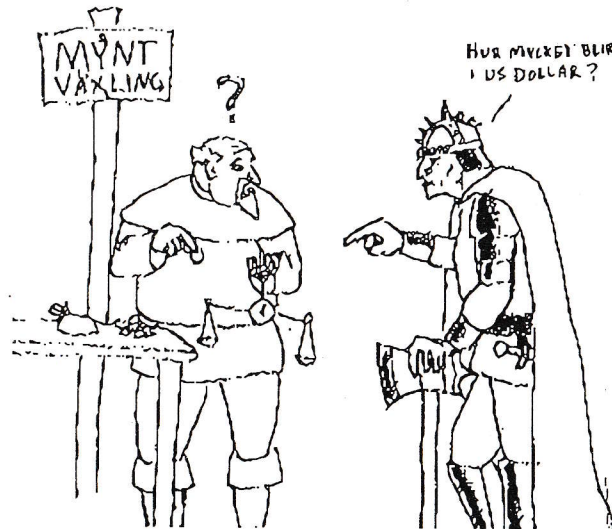
Armour

Banded mail	40 ep
Chain mail	20 ep
Field plate	50 gp
Full Plate	100 gp
Helmet	
basinet	5 sp
great	5 ep
Leather	5 sp
Padded	4 sp
Plate mail	8-10 gp
Ring mail	25 sp
Scale mail	70 sp
Shield	
body	10 sp
buckler	2 sp
medium	7 sp
small	3 sp
Splint mail	90 sp
Studded leather	15 sp

TABLE 65 DMG:

<u>Wages/week</u>	
Architect	20 sp
Butler	3 sp
Carpenter	2 sp
Chamberlain	8-12 sp
Cook	2 sp
Clerk	2 sp
City official	10 sp
Grave-digger	8 cp
Herald	35 cp
Huntsman	1 sp
Laborer	1 sp
Maid	5-15 cp
(depending on responsibility)	
Seneshal	20 sp
Scribe	25 cp
Steward	6 sp
Stonemason	2 sp

Bo Johnsson
&
Peter Olausson



The Herring Can

CANNAE - EN ANALYS

Här följer fortsättningen på Thomas Bulls studie av slaget vid Cannae år 216 BC. Första delen av artikeln publicerades i THC 2(3?) - 93.

Mot honom marscherade nu de från Rivieran ankomna legionerna och en ny från Rom utsänd armé. Under några dagar marscherade de tre arméerna efter varandra. En av de romerska arméerna skyddade vägen mot Rom medan den andra sökte hinna upp Hannibals styrkor. Dessa två arméer höll sig på cirka en dagsmarschs avstånd från varandra. Romarna tog dock genom hårda marscher hela tiden in på den trötta karthagiska armén. Vad romarna inte visste var att Hannibal febrilt letade efter den rätta platsen att möta dem på.

Efter att denna kurragömma pågått ett tag så fann han vad han sökte vid floden Trebia. Floden låg på en slätt genomkorsad av vattendrag och med böljande kullar. Hannibal placerade sin huvudstyrka på andra sidan floden men lade också en styrka på 2 000 man i bakhåll dold bland kullarna. Han slog läger och inväntade morgondagen. Vi kan nog bara fantisera om hur han måste ha känt sig den natten. Det var dags att utkämpa det första fältslaget i hans liv och det var inte riktigt läge att förlora. Nervöst?

Efterföljande morgon väcktes de romerska trupperna mycket tidigt av att utposterna blev attackerade av lätt kavalleri. Under några timmar intensifierades anfallen så pass att den

hitlevade romerske generalen inte längre kunde fortsätta bivackera utan legionerna bröt läger och gjorde sig redo för strid. När hela den romerska armén således uppenbarade sig drog sig det karthagiska ryttret tillbaka, först långsamt och sedan vartefter det romerska förföljandet intensifierades allt snabbare. Förföljelsen skedde i hållregn med dålig sikt och när legionerna nådde den iskalla floden var det bara med yttersta besvär som de lyckades ta sig över och formera sig för strid. Utgången var vid det laget nästan given. De romerska legionärerna hade en usel natts sömn bakom sig, en hård marsch på tom mage och var både frusna och trötta när Hannibals trupper anföll dem. Med ryggen mot floden gjorde legionerna förtvivlat motstånd. När så Hannibals 2 000 man i bakhåll föll dem i ryggen var saken klar. Rom förlorade 20 000 man i ett slag och de som kom undan var mycket demoraliserade. Det vill säga utom 10 000 man i mitten av den romerska slaglinjen vilka med en enorm ansträngning lyckats spränga den karthagiska linjen och i ordning marschera från slagfältet under förföljelse av lätt kavalleri. Den första romerska armén var sålunda eliminerad.

Den andra armén Rom skickat ut sög upp en del av de söderslagna formeringar som flytt från Trebia och

låg lugnt kvar och skyddade tillfartsvägarna mot Rom. Hur Hannibal än försökte framprovocera ett förhastat drag så lyckades han inte. Till sist marscherade han helt sonika förbi romarna rätt mot Rom, och det fick verkligen fart på legionerna. Förföljd av den romerska armén letade Hannibal än en gång efter rätt plats för att möta fienden. Platsen han valde ut var en v-formad höjdsträckning som låg med de två ändarna mot stranden av en sjö. Längs sjön gick den väg varpå hans armé marscherade. Han slog läger och inväntade morgondagen.

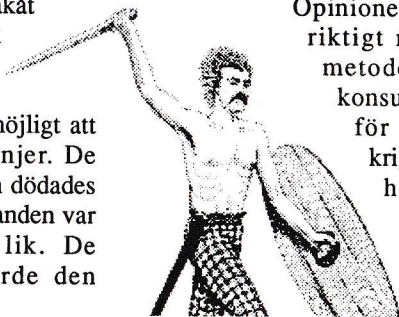
Den romerska tätlegionen kom på morgonen marscherande i ilfart längs den väg som så småningom kom att svänga in mellan sjön på höger hand och sträckningen av kullar på vänster hand. När de romerska legionerna helt befann sig på vägen vid sjön bröt plötsligt ett krigsvrål ut från de skogsprydda kullarna på vänster sida. Keltiskt, spanskt och karthagiskt fotfolk vräkte sig ner från sina dolda positioner och rusade mot de oförberedda romerska soldaterna. Än en gång upprepade sig katastrofen från Trebia. De romerska soldaterna kastades bakåt ner i vattnet och fick slåss under omständigheter som inte gjorde det möjligt att formera effektiva linjer. De drevs ner i vattnet och dödades där tills sjön invid stranden var täckt av flytande lik. De förband som utgjorde den

romerska tåten lyckades dock genom att öka tempot framåt undvika dödsfällan och återigen undkom således en styrka på ca 10 000 man. Rom var nu verkligt hotat!

FÖRINTELSE

Nu var goda råd dyra för det Näderlåtna Rom. I all hast samlades en jätteamé ihop, två konsularméer med tillsammans ca 100 000 man under vapen. Det var Roms smala lycka att Hannibal räknat fel vad gällde dess allierade stater i Italien. Dessa stod troget bi med mer folk fastän katastroferna hopade sig. Under tiden flockades allt fler av de stammar som bodde i norra Italien under Karthagos fanor och Hannibals armé svällde till ca 56 000 man.

Till befälhavare valdes i Rom en äldre och försiktigare general än de två tidigare. Med sin enorma armé gick nu denne in för att skära av Hannibals försörjningsmöjligheter och reducera striderna till ett utnöttnings- och ställningskrig, något Hannibal aldrig skulle kunna vinna i längden. Opinionsen i Rom var dock inte riktigt redo för så försiktiga metoder, och snart erhöll konsulten öknamnet "sölären" för sin långsamma krigföring. I Rom ville man ha snabba resultat och revansch för de tidigare nederlagen.



Allt detta fick till följd att man Abytte befälhavare utan att under tillräckligt lång tid provat utnöttningsstrategin. Den nye befälhavaren hade uttryckliga instruktioner från Rom att engagera Hannibals styrkor i fältslag för att en gång för alla göra sig av med hotet mot Rom. Han hastade således efter Hannibal som än en gång fick möjlighet att välja terräng för den kommande drabbningen. Hannibal valde ett fält mellan en flod och en bergsutlöpa. Fältet var brett nog för att hans både kvalitativt och kvantitativt överlägsna kavalleri skulle ha manöverutrymme men inte så brett att den väldiga hopen av romerskt fotfolk skulle överflygla hans egna linjer. Han placerade kavalleriet på flyglarna och infanteriet i mitten. Infanteriet ställdes upp i en båge med den konvexa sidan mot de romerska linjerna. Karthagiskt elitinfanteri placerades i bågens ändrar som förankring. De olika nationaliteter som utgjorde Hannibals trupper blandades med varandra för att undvika att en viss del av linjen skulle kunna tömmas på trupp om något folk ledsnade på striden. Romarna ställde upp med kavalleri på flyglarna och med legionerna i centern. Noteras bör att romarna sin vana trogen lämnade en stark trupp kvar i lägret, ca 16 000 man, och att det därför inte deltog fler än ca 84 000 romare i slaget. Den romerske befälhavaren och hans rådgivare hade av tidigare strider, särskilt slaget vid Trebia, dragit den slutsatsen att vad som behövdes var en ännu kraftigare framstöt i mitten för att kunna utnyttja ett genombrott på den karthagiska

slaglinjen. Man satsade allt på att med ett massivt infanteriangrepp spränga Hannibals center och sedan kunna rulla upp hans linjer. Legionärerna placerades därför, och även på grund av terrängen, i en dubbelt så djup formering som vanligt. På så sätt skulle tyngden i legionernas anlopp bli oemotståndlig.

Striden började som romarna tänkt sig. Det karthagiska fotfolket vek tillbaka inför den samlade tyngden av legionernas anfall. Saken var bara den att den bågformade formationen tillät trupperna att vika sig tillbaka gradvis samt att den romerska attacken så att säga inte "bar" över hela den karthagiska linjen samtidigt. De spanska och keltiska trupperna "fjädrade" bakåt tills bågen var helt konkav visavi utgångsläget och det karthagiska elitinfanteriet kom med i striden. Nu kunde inte bågen fjädra mer utan att sprängas och trycket från de hoppackade legionerna var enormt.

Medan allt detta hänt hade det Mkarthagiska kavalleriet gått till anfall på båda flankerna. På den vänstra flanken befann sig romerskt kavalleri som suttit av för att bättre kunna försvara sig (detta var innan stigbygeln och således innan den riktigt effektiva kavallerichocken). Spanskt och keltiskt kavalleri föll in i dessa och ett förvirrat handgemäng utbröt. Det numidiska kavalleriet mötte Roms allierades kavalleri och det var inga problem för de oerhört effektiva och skickliga ryttarna från Nordafrika att driva sina motståndare på flykten. Med en anmärkningsvärd

kontroll behärskade sig de segerrika numidierna från att förfölja sina flyende fiender och vände i stället för att attackera det romerska kavalleriet på andra flygeln i ryggen.

I och med denna helt oväntade attack bröt det romerska kavalleriet och Roms ädlingar (vilka utgjorde stor del av denna styrka) flydde nesligt fältet. De två beridna styrkorna anföll nu gemensamt de romerska legionerna i centern och där utbröt genast panik. Tätt sammanpackade som de var kunde många knappt vända på sig, ännu mindre slåss effektivt. Nu gick alla karthagiska styrkor till anfall för att slutföra ett blodigt hantverk. Legionerna var nästan försvarslösa där de var, inringade av fiender från alla håll. Det var inte strid längre utan slakt, tiotusentals romerska soldater höggs ner utan att kunna varken försvara sig eller fly. Förintelse blev deras öde.



SLUTORD

Slutresultatet från Cannae var att jämföra med en atombomb av Hiroshimaklass. 80 000 romerska och allierade soldater låg döda på fältet. Hannibals förluster var omkring 10 000 man så inte heller där var segern gratis. Till detta kommer att tusentals hästar också låg döda på slagfältet, vilket torde ha utgjort en makaber syn. Hannibals taktik har sedan dess åtskilliga gånger medfört arméers förintelse. För den som intresserar sig för konfliktsimulering kan Cannae trots sin likstank vara av intresse. Det är ett segerrecept som aldrig blir gammalt, hur mycket det än används.

Thomas Bull

Jo förresten... Detta saxade red (med viss hjälp...) från en svensk dagstidning, *Dagligt Allehanda*, måndagen den 15 maj 1809:

Österrikiska arméen har blifvit slagen af himmels eld, som straffar den otacksamme, den orättträdige och trolöse. Denna arméen är förvandlad till grus, alla dess fördelningar äro krossade. Mer än tjugo generaler hafwa blifwit dödade eller sårade; en ärkehertig har blifwit dödad, två sårade. Man har mer än trettio tusende fångar; fanor, canoner, magasin, tross, allt är i segrarens händer. Af denna armée, som xxxx trotsa den franska, kunna blott få kvarlevor gå tillbaka öfver Jnn.

Här är detta nummers SquadLeader-ranking! Rankingen är en av THC:s fasta punkter, men fortsätter det så här ser det ut som om den här sidan ganska snart blir rätt glesbefolkad. Robban har en del att säga längre ner

<u>Namn</u>	<u>Ranking</u>	<u>Totala antal spelade partier</u>
Bo Johnsson	1851	23
Leif Schweitz	1848	38
+Leif Bergman	1841	36
+Emil Lundberg	1767	14
+Niklas Stenlåås	1766	18
Paul Padoan	1749	5
+Johan Mören	1724	14
+Johan Andersson	1714	12
+Christoffer Ågren	1704	5
Jan Talts	1692	9
+Carl Montén	1686	4
+Eric Holmvik	1676	11
+Henrik Lindholm	1667	18
+Mats Ek	1666	18
Ulrik Ivers	1666	15
Peter Rogneholt	1655	33
Robert Schweitz	1647	20
Ville Sjögren	1642	15
+Markus Svensson	1621	8
Kristian Madsen	1603	31

+ Dessa personer kommer inte att publiceras i nästa nummer om de inte rapporterar in något nytt parti.



Finns Du inte med på listan? Inte så konstigt. Du har ju inte spelat något parti på över ett år, och då får Du inte vara med i HC:n.

Idetta nummer har en hel drös Iråkat ut för vad jag i förra numret kallade det skamligaste en G&B:are kan råka ut för; nämligen att åka ut från rankingen p.g.a. inaktivitet. Bo Johnsson som det då handlade om insåg genast sitt misstag, och spelade två partier mot dåvarande rankinglistledaren Leif Schweitz.

Resultatet blev kanske inte Roväntat oavgjort (1-1), vilket också är det resultat som skall vara de vanligaste mellan två jämnrankade spelare. Kanske är det så att rankingen nu börjar stabilisera sig hos vissa spelare.

Jag hoppas att Ni som inte finns med på denna lista reagerar lika snabbt som Bosse och genast sätter igång med ett parti. Fortsätter speltorkan som hittills så är själva rankinglistans existens hotad, och detta vore ju synd nu när den kanske verkligen börjar visa något.

Du har väl anmält dig till **KlubbMästerskapet**, detta det finaste en Squadleaderspelade

G&B:are kan vara med om? Annars måste Du göra det NU! Ring och anmäl dig på Leif Schweitz telefonsvarare. Tel. 046-11 11 86. Tala in namn, adress, telefonnummer och vilket geografiskt område du vill spela i (till exempel Uppsala, Jönköping, Östersund). Jag tror att klubbmästerskapet är den injektion som både Du och rankinglistan behöver.

Till er som faktiskt får ändan ur vagnen så rapporteras partier via brev eller telefon till:

Robert Schweitz
c/o Martinsson
S:t Olofsgatan 60 A
753 30 Uppsala
018-12 04 13



FÖRMÅNLIGT ERBJUDANDE!

Vi i huvudstyrelsen har bestämt oss för att trycka upp vindjackor med G&Bs vapen på ryggen. Denna jacka är av god kvalitet, har foder och innerficka, och kommer att finnas i färgerna blått, rött och grönt. Priset kommer att vara 300 SEK, och då har G&B subventionerat priserna med några tiar för att främja medlemmarnas jackbehov. Storlekarna är ganska stora, en Large (L) är stor, men även Medium (M) och ExtraLarge (XL) finns. För att köpa sig en jacka måste man ringa in, eller skriva en bindande anmälan till undertecknad (Håkan Gunneriusson) senast den sista juni.

Till och med 4/6:
Studentvägen 10:53
752 34 Uppsala
Tel: 018 - 50 01 43

Från och med 5/6:
Kyrkgatan 47C
831 34 Östersund
063 - 10 43 76

Tveka inte, det är långt mellan gångerna som sådana här erbjudanden ges!

Om det skulle vara så att den här HC:n kommer ut i tid så uppmanas alla ansvarsställande G&B:are att å föreningens vägnar infinna sig på GH:uben (GH:s nationspub, Uppsala) söndagen den 15/5 (femtonde maj) för slickande, klistrand med mera inför UppCon. Detta kommer att kombineras med en spelkväll där vi vad red förstår blivit utmanade i ett antal aktiviteter av de andra arrangörsföreningarna. Det behövs alltså ett

I
N
F
O
R
M
A
T
I
O
N

antal raska G&B:are som kan visa var skåpet skall stå! Mer om detta kan man få veta om man ringer Håkan Gunneriusson (tel.nr. på annan plats i tidningen).

Skulle inte blaskan finna sin väg till edra brevlådor i tid så kan detta ses som information om att sagda aktivitet ägt rum.

Red

Hallå, hjälp!

Sammantaget har de två senaste NORREDAHELGERNA prylmässigt gått plus minus noll. Vissa individuella avvikelser har dock noterats. På den senaste norredahelgen blev det en tröja över. Den finns hos Palle (018-502726). På norredahelgen före fick någon av misstag med sig en *Strategy & Tactics* tillhörande Magnus Edman. Hör av dig till red du som har den.

