

Gesamte Spielzugauswertungen PBM: Potop Herbst 2014

Spielzugauswertung 1. Spielzug

Schweden - Arvid Wittenberg - Spielzugauswertung 1. Spielrunde

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 100 GM

Dein Versorgungslevel sinkt auf 75%.

Deine Kundschafter berichten dir unterwegs von den Brandenburgern unter dem Fürsten von Waldeck, die weiter östlich von dir (bei E.5), ebenfalls nach Süden marschieren.

Es beginnt sofort die 2.Kurierphase. Diese läuft bis Freitag, 12.09.2014 um 21.00 Uhr.

Danach beginnt sofort die nächste Befehlsphase.

Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis Montag, 15.09.2014 um 21.00 Uhr.

Brandenburg - von Waldeck - Spielzugauswertung 1. Spielrunde

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 400 GM

Dein Versorgungslevel sinkt auf 75%.

Deine Kundschafter berichten dir unterwegs von den Schweden unter Feldmarschall Arvid Wittenberg, die weiter westlich von dir (bei C.6), ebenfalls nach Süden marschieren.

In der Nähe befindet sich die freie und neutrale Stadt Allenstein. Sie ist gut befestigt und mit durchschnittlich bis starken Kräften besetzt.

Der brandenburgische Artillerietross und ein Trupp Sappeure trifft bei deinem Kommando ein.

Kaiserliche - von Hatzfeld - Spielzugauswertung 1. Spielrunde

1. Gefecht bei Mielau:

Vor dem Dorf Mielau wurden kaiserliche Truppen des Grafen von Hatzfeldt von einem osmanischen Reiterkommando unter Kara Mustafa Pascha angegriffen.

Die Kaiserlichen bestanden aus 1x Tercio, 1x schwere Kavallerie, 1x Dragoner und 1x leichter Artillerie.

Die Osmanen bestanden aus 1x leichter Reiterei, 1x berittene Tüfekci (Dragoner), 1x schwere Kavallerie und 1x Sipahi.

Die Osmanen nutzten ihre hochbeweglichen Truppen aus und bedrohten die rechte kaiserliche Flanke. Die kais. schwere Kavallerie schwenkte gegen diese Bedrohung ein. In der Folge kam es hier zu mehreren Angriffen von beiden Seiten, aber die kaiserliche Kavallerie konnte die Flanke unter Verlusten halten.

Im Zentrum gingen die Tufekci zunächst aggressiv auf das Tercio vor, schwenkten dann aber noch außerhalb der Musketenreichweite auf die kaiserlichen Dragoner um.

Im Fernkampf verloren beide Seiten etwa gleich viel.

Danach gelang es den Tüfekci, die kaiserlichen Dragoner durch Beschuss in Unordnung zu bringen. Dies nutzten die daneben stehenden Sipahi um die Dragoner anzugreifen. Der Versuch der Dragoner vor dem Angriff auszuweichen geriet zur Flucht und die Dragoner verließen das Schlachtfeld. Zusammen mit den Verlusten unter der schweren Reiterei reichte das aus, dass sich die Kaiserlichen früh zurückziehen mussten.

Die Osmanen zogen in Mielau ein.

Nach der Schlacht sammelten sich wieder die meisten Truppen, so dass beide Seiten nur geringe Verluste haben.

Du verlierst 1 Base schwere Kavallerie. Bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

Da deine Truppen vor Mielau zurückgedrängt wurden, kannst du dort weder Kontributionen einfordern, noch eine Garnison abkommandieren.

Deine Kriegsbeute aus dem Gefecht bei Mielau beträgt: 10 GM.

Schreibe das deiner Kriegskasse gut.

Für beim Gegner verursachte Verluste erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Deine Bewegung endet auf Hexfeld Nr. F.11.

Bitte berücksichtige das als Startfeld bei deiner nächsten Befehlsabgabe.

Dein Versorgungslevel sinkt auf 75%.

Sachsen - von Flemming - Spielzugsauswertung 1. Spielrunde

Da deine Truppen zu keiner Zeit des 1. Spielzuges sich auf dem Hexfeld von Thorn befanden, kannst du dort keine Kontributionen einfordern.

(Es gibt keine "Vorgeschichte". Dein Kommando startet da die Kampagne, wo sie am Kampagnenbeginn platziert wird).

Man muss sich (zumindest während seiner Bewegung) auf dem gleichen Hexfeld wie der Ort befinden, den man kontributieren oder plündern möchte.

Thorn ist, gemäß den Regeln, eine freie und neutrale Stadt. Du kannst dort keine Garnison abkommandieren, ohne vorher die Stadt zu belagern und erobern.

Für eine Abkommandierung einer Garnison, eine Belagerung oder Eroberung musst du dich auf dem gleichen Hexfeld wie der Ort befinden.

Ich habe daher dein Befehlsblatt dahingehend angepasst, dass du Thorn in Ruhe lässt (weil nicht betreten), deine Bewegung wie befohlen ausführst und dafür in Osterod Kontributionen einforderst.

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 300 GM

In der Nähe von Osterod befindet sich die freie und neutrale Stadt Allenstein. Sie ist gut befestigt und mit durchschnittlich bis starken Kräften besetzt.

Dein Versorgungslevel sinkt auf 75%.

Osmanen - Kara Mustafa - Spielzugsauswertung 1. Spielrunde

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 200 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 100 GM

Dein Versorgungslevel bleibt bei 100 %

1. Gefecht bei Mielau:

Vor dem Dorf Mielau wurden kaiserliche Truppen des Grafen von Hatzfeldt von einem osmanischen Reiterkommando unter Kara Mustafa Pascha angegriffen.

Die Kaiserlichen bestanden aus 1x Tercio, 1x schwere Kavallerie, 1x Dragoner und 1x leichter Artillerie.

Die Osmanen bestanden aus 1x leichter Reiterei, 1x berittene Tüfekci (Dragoner), 1x schwere

Kavallerie und 1x Sipahi.

Die Osmanen nutzten ihre hochbeweglichen Truppen aus und bedrohten die rechte kaiserliche Flanke. Die kais. schwere Kavallerie schwenkte gegen diese Bedrohung ein. In der Folge kam es hier zu mehreren Angriffen von beiden Seiten, aber die kaiserliche Kavallerie konnte die Flanke unter Verlusten halten.

Im Zentrum gingen die Tufekci zunächst aggressiv auf das Tercio vor, schwenkten dann aber noch außerhalb der Musketenreichweite auf die kaiserlichen Dragoner um.

Im Fernkampf verloren beide Seiten etwa gleich viel.

Danach gelang es den Tufekci, die kaiserlichen Dragoner durch Beschuss in Unordnung zu bringen. Dies nutzten die daneben stehenden Sipahi um die Dragoner anzugreifen. Der Versuch der Dragoner vor dem Angriff auszuweichen geriet zur Flucht und die Dragoner verließen das Schlachtfeld. Zusammen mit den Verlusten unter der schweren Reiterei reichte das aus, dass sich die Kaiserlichen früh zurückziehen mussten.

Die Osmanen zogen in Mielau ein.

Die Kaiserlichen zogen sich auf Hexfeld F.11 zurück.

Nach der Schlacht sammelten sich wieder die meisten Truppen, so dass beide Seiten nur geringe Verluste haben.

Du verlierst 1 Base schwere Schock-Kavallerie. Bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

Deine Kriegsbeute aus dem Gefecht bei Mielau beträgt: 10 GM. Schreibe das deiner Kriegskasse gut.

Für beim Gegner verursachte Verluste und die gewonnene Schlacht erhältst du 4 Ruhmpunkte.

Polen - Lanckoronski - Spielzugsauswertung 1. Spielrunde

Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 300 GM

Dein Versorgungslevel sinkt auf 75%.

In der Nähe von dir befindet sich die freie und neutrale Stadt Rastenburg. Deine Kundschafter berichten dir, dass sie gut befestigt und mit durchschnittlich bis starken Kräften besetzt sei.

Spielzugsauswertung 2. Spielzug

Schweden - Hindu

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 100 GM

Dein Adjutant spricht vor:

"Eine Botschaft unserer glorreichen königlichen Majestät ist eingetroffen.

In der Kriegs-Administration ist man betrübt über den steten Geldabfluss, den Eure Liebden als Kontributionen in Elbing einfordern.

Man teilt uns mit, dass im Blick auf den weiteren Kriegsverlauf die Mittel der Hauptstadt nicht über die Maßen geschröpft werden sollen.

Aus diesem Behufe behält man sich vor, Eure Einnahmen aus Elbing künftig zu beschneiden.

Desweiteren möchte man Euch in Erinnerung rufen, dass das Erobern hiesiger Ortschaften zwar löblich ist, ihr aber euer Augenmerk für künftige

Okkasionen auch auf die Zerschlagung der polnischen Truppen und ihrer Verbündeten legen möget."

Angriff auf Graudenz

Deine Truppen rücken befehlsgemäß vor und greifen Graudenz an.

Die Dorfbewohner haben bereits im Vorfeld der Invasion eine Einheit Söldner-Musketenschützen angeheuert, die sich, zusammen mit der Bürgerwehr, deinen Truppen in den Weg stellen.

Deine schwere Kavallerie zersprengt ohne große Probleme einen Bürgerhaufen vor dem Dorf. Die restlichen Gegner ziehen sich in die Siedlung zurück. Von dort eröffnen die Söldner ein akkurates Musketenfeuer, während sie selbst Deckungsvorteile durch die Häuser, Mauern und Zäune genießen. Dein reguläres Pike&Shot-Regiment hält lange Zeit unter Feuer aus, um den Gegner zu binden bis deine Reiterei heran ist.

Doch dann wendet sich das Kriegsglück gegen dich. Deine Reiterei kann sich mehrmals nicht aufraffen, die Verteidiger anzugreifen (verpatzte Moraltests). Diese Zeit nutzen die feindlichen Söldner, um deine reguläre Infanterie im Fernkampf aufzureiben und sich auf die Reiterei zuzudrehen und diese zu beschießen.

Währenddessen nehmen deine Pike&Shot-Rekruten den zweiten Bürgerhaufen unter schweres Feuer, vertreiben ihn aus dem Dorf und rücken in die Ortschaft ein.

Die feindlichen Söldner können kurz darauf deine stehende schwere Kavallerie mit ihrem tödlichen Kugelhagel zerstreuen. Dann fällt ihnen aber dein Rekrutenregiment in die Flanke und reibt sie vollständig auf.

Deine dezimierten Regimenter rücken vollends in Graudenz ein und beginnen mit der Plünderung.

Deine reguläre Pike&Shot verliert zwei Elemente, bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

Deine reguläre schwere Schockkavallerie verliert zwei Elemente, bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt.

Für das gewonnene Gefecht erhältst du 3 Ruhmpunkte.

Du plünderst Graudenz und erhältst: 300 GM

Dein Versorgungslevel schrumpft auf: 50%

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis Freitag 19.09.2014 um 21.00 Uhr.

Direkt danach beginnt die nächste Befehlsphase. Bitte sende mir dein Befehlsblatt für den 3.Spielzug bis Montag 22.09.2014 um 21.00 Uhr

Brandenburg - Gero

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 400 GM

Dein Adjutant spricht vor:

"Eine Botschaft unserer glorreichen kurfürstlichen Hoheit ist eingetroffen.

In der Kriegs-Administration ist man betrübt über den steten Geldabfluss, den Eure Liebden als Kontributionen in Königsberg einfordern.

Man teilt uns mit, dass im Blick auf den weiteren Kriegsverlauf die Mittel der Hauptstadt nicht über die Maßen geschröpft werden sollen.

Aus diesem Behufe behält man sich vor, Eure Einnahmen aus Königsberg künftig zu beschneiden.

Desweiteren möchte man Euch in Erinnerung rufen, dass das Erobern hiesiger Ortschaften zwar löblich ist, ihr aber euer Augenmerk für künftige

Okkasionen auch auf die Zerschlagung der polnischen Truppen und ihrer Verbündeten legen möget.

Eine Gesandtschaft aus Allenstein ist eingetroffen.

Man ist sehr unruhig über die Präsentation Eurer Kriegsmacht. Aber die Stadt pocht auch auf ihre verbrieften Freiheitsrechte und zeigt sich Willens, Eurem Werben und Streben und Drohen mit allen Mitteln entgegen zu wirken. Man sagt: solle es zum Äußersten kommen, so möget ihr die Schlüssel zur Stadt nur aus den toten Händen ihrer dapperen Inhabitanten entreißen."

Dein Versorgungslevel beläuft sich aktuell auf: 75%

Deine Späher berichten dir von sehr starken sächsischen Kräften in Osterod (D.8), die damit beginnen, mit Sappeuren die Ortschaft zu befestigen.

Deine Späher erzählen von einem tartarischen Lager in den Wäldern östlich von Allenstein (auf Hex H.8). Dort befinden sich Truppen in durchschnittlicher Stärke.

Sachsen - Andreas Debus

Ein Trupp sächsischer Sappeure trifft in Osterod ein und beginnt mit der Verschanzung des Ortes.

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 300 GM

Dein Adjutant spricht vor:

" Da ihr Euch letzthin so freundlich gegenüber der Stadt Allenstein geäußert habt, wendet sich jetzt der Stadtrat mit einem Hilfesuch an Euch.

Es wird bejammert, dass brandenburgische Truppen vor der Stadt (auf Hexfeld F.7) ihre Kriegsmacht demonstrieren und Vorbereitungen zur Belagerung treffen.

Die Stadt Allenstein ruft Euch als ihren Beschützer an.

Es wird Euch angetragen, wenn ihr die Brandenburger im Gefecht angeht und mit all Eurer Kriegsmacht angreift, so will euch die Stadt eine Summe von 250 Golddukatun verehren".

Deine Späher berichten dir von sehr starken brandenburgischen Kräften vor Allenstein (F.7), die zuerst eine Militärparade vor den Stadttoren abhalten und dann damit beginnen sich für eine Belagerung einzurichten.

Dein Versorgungslevel beläuft sich aktuell auf: 75%

Kaiserliche - Pappenheimer

Es ist den Osmanen gelungen in Mielau einige Geschütze zu erbeuten. Damit bombardieren sie deine Stellungen südwestlich der Ortschaft, aber ohne nennenswerte Auswirkung.

Du bombardierst die Osmanischen Truppen in Mielau, hast aber ebenfalls keinen Erfolg.

Danach zieht deine Streitmacht befehlsgemäß nach Süden ab.

Du erhebst Kontributionen in Leslau und erhältst: 300 GM

Der Versorgungslevel wird von dir erhöht, schrumpft dann aber wieder auf 75%

Polen - Robert

Du kannst deine Bewegung befehlsgemäß beenden.

Der Versorgungslevel wird von dir erhöht, schrumpft dann aber wieder auf 75%

Deine Späher erzählen von einem tartarischen Lager in den Wäldern östlich von Allenstein (auf Hex H.8). Dort befinden sich Truppen in durchschnittlicher Stärke.

Osmanen - Mirco

Mit den frisch erbeuteten Geschützen aus Mielau bombardierst du die Stellungen der Kaiserlichen südlich der Ortschaft aber ohne nennenswerte Auswirkung.

Die Kaiserlichen ihrerseits bombardieren deine Truppen in Mielau, auch ohne Erfolg.

Danach ziehen die Kaiserlichen nach Süden ab.

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 200 GM

Du machst dich nur mit den leichten Tartaren-Reitern auf nach Norden, der Rest deines Kommandos bleibt in Mielau zurück (ich hoffe ich habe dahingehend dein Befehlsblatt richtig interpretiert).

Da die Neurekrutierungen und das Bombardement einiges an Zeit beansprucht haben, aber vor allem da du deine Reiter in schweres Gelände führen möchtest, verzögert sich dein Abmarsch.

Du kommst nur ein Hexfeld weit und beendest deine Bewegung auf Hex-Nr. G.10.
Bitte berücksichtige das als Startfeld bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Deine Späher erzählen von einem tartarischen Lager in den Wäldern östlich von Allenstein (auf Hex H.8). Dort befinden sich Truppen in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel schrumpft auf: 75%

Auswertung 3. Spielzug

Hindu - Schweden Auswertung 3. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 150 GM

Du erhebst Kontributionen in Graudenz und erhältst: 300 GM

Befehlsgemäß rückt deine gesamte Streitmacht mit wirbelnden Trommeln und klingendem Spiel in Osterod ein.

Der Ort wurde von sächsischen Sappeuren befestigt.

Hier lagert auch die Streitmacht des sächsischen Generals von Flemming.

Es handelt sich um einen gemischten Trupp in überlegener Stärke.

Da du dich mit dem sächsischen Befehlshaber im selben Hexfeld befindest, kannst du mit ihm korrespondieren, ohne dass dein Kurier verloren gehen kann.

Weiteres siehe auch Regelwerk: *Interaktion mit Verbündeten*.

In der Nähe befindet sich die freie und neutrale Stadt Allenstein. Sie ist gut befestigt und mit durchschnittlich bis starken Kräften besetzt.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 75 %

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis Freitag 26.09.2014 um 21.00 Uhr.

Direkt danach schließt sich die Befehlsphase für den 4. Spielzug an. Bitte sende mir dein Befehlsblatt bis Montag 29.09.2014 bis 21.00 Uhr.

Gero - Brandenburg Auswertung 3. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 200 GM

Ich habe dein Befehlsblatt so interpretiert, dass du von einer Belagerung bzw. Sturmangriff auf Allenstein absiehst und statt dessen das Tartarenlager östlich der Stadt angreifst.

Da sich dein Trupp nicht mehr auf ausgebauten Straßen befindet, ist die von dir angeforderte brandenburgische Belagerungsartillerie samt den Sappeuren wieder abgezogen.

Angriff auf das Tartarenlager bei Allenstein

Die brandenburgische Streitmacht griff die Tartaren im Wald östlich von Allenstein an. Diese stellten sich auf einer ausgedehnten Waldlichtung zum Kampf.

Die Tartaren bestanden ausschließlich aus Steppenreitern und leichten Bogenschützenreitern und verteilten sich gleichmäßig über die gesamte Breite des Schlachtfeldes

Die Brandenburger bildeten auf beiden Flanken Schwerpunkte mit ihren Pike&Shot-Einheiten. Im Zentrum befanden sich die mobileren Dragoner.

Zunächst rückten die Tartaren etwas vor und ließen die Brandenburger kommen.

Diese schwenkten mit ihrer linken Flanke ins Zentrum ein, gerieten aber schon bald in einen tödlichen Pfeilhagel von drei gegnerischen Trupps, dem schnell eine Infanterieeinheit zum Opfer fiel.

Der Rest der linken Flankentruppen rückte stetig vor, war dabei aber permanent unter Beschuss, so daß in der Folge eine zweite und dritte Infanterieeinheit brach.

Im Zentrum lockten die Dragoner eine Steppenreiter-Einheit aus einem Waldstück und wichen geschickt ihren Angriffen aus. Dabei dezimierten sie diese mit akkurater Musketenfeuer.

Die rechte brandenburgische Flanke hielt zunächst ihre Stellung und nahm mit ihren Geschützen leichte Tartarenreiter unter Feuer. Danach traf der Befehl zum Vorrücken ein und während dem Vormarsch zerstreuten zwei Pike&Shot-Einheiten zwei Einheiten der berittenen Plänkler.

Danach schwenkte die Artillerie auf die Steppenreiter im Zentrum ein und vernichtete diese zusammen mit den brandenburgischen Dragonern.

Währenddessen war der linke brandenburgische Flügel aufgerieben und das Zentrum durch die Ausweichbewegungen der Dragoner aufgegeben worden.

Der Weg zum Tartarenlager war für die Truppen der rechten Flanke frei, aber zunächst galt es ein großes Waldstück zu durchqueren. Sie kamen nur langsam voran, was den restlichen

Tartareneinheiten Zeit gab, sich jenseits des Waldstückes zur Verteidigung zusammen zu ziehen.

Der letzten Verteidigungslinie der Tartaren gelang es auch, die vorletzte Pike&Shot-Einheit durch Beschuss soweit zu dezimieren, dass sie vom Schlachtfeld floh. Aber die einzig verbliebene Pike&Shot-Einheit stürmte das Tartarenlager und begann mit der Verwüstung. Als die Tartaren sahen, dass alles verloren war, verließ sie der Mut und sie zerstreuten sich in alle Winde.

Deine Truppen erbeuten Gold und Wertsachen der Tartaren. Du erhältst 60 GM

Nachdem sich die vom Schlachtfeld geflohenen Truppen wieder teilweise um ihre Fahnen versammeln, hast du folgende Verluste:

- dein 2. Rgt. zu Schönherr verliert 2 Basen.
- dein 3. Rgt. zu Strand verliert 2 Basen.
- dein 7. Rgt. Hammerstein-Loxten verliert 2 Basen.

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt

Deine Truppen befreien die Tochter des Kämmerers von Allenstein und bringen sie mit einer Eskorte wohlbehalten in die Stadt zurück. Auf dem Rückweg bringen sie die Belohnung mit. Du erhältst: 200 GM

Für das gewonnene Gefecht, die dem Feind zugefügten Verluste und den erfüllten Auftrag erhältst du insgesamt 5 Ruhm-Punkte.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 50 %

Andreas - Sachsen Auswertung 3. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 100 GM

Der Ort wurde von sächsischen Sappeuren befestigt. Nach Abschluss der Schanzarbeiten sind die Sappeure wieder abgerückt.

Mit wirbelnden Trommeln und klingendem Spiel zieht die schwedische Streitmacht des Feldmarschalls Arvid Wittenberg in Osterod ein.

Es handelt sich um einen gemischten Trupp in durchschnittlicher Stärke

Da du dich mit dem schwedischen Befehlshaber im selben Hexfeld befindest, kannst du mit ihm korrespondieren, ohne dass dein Kurier abgefangen werden kann.

Weiteres siehe auch Regelwerk: *Interaktion mit Verbündeten*.

In der Nähe befindet sich die freie und neutrale Stadt Allenstein. Sie ist gut befestigt und mit durchschnittlich bis starken Kräften besetzt.

Die Brandenburger vor Allenstein sind in südöstlicher Richtung davongezogen.

Keine Anzeichen vom Feind.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 50 %

Pappenheimer - Kaiserliche Auswertung 3. Spielzug

Deine Streitmacht marschiert nach Thorn. Da du ein gemischtes Kommando hast, kannst du nur 3 Hexfelder weit bewegen.

Deine Bewegung endet also im Hexfeld von Thorn (Hex-Nr.: B.12)

Bitte berücksichtige das als Startfeld in deinem nächsten Befehlsblatt.

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 400 GM

Thorn ist eine freie Hansestadt. Die Stadt verwahrt sich gegen eine Garnison fremder Truppen. Wenn du eine Garnison hier stationieren möchtest, musst du die Stadt erst (mit Befestigungsartillerie) belagern und erobern.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 100 %

Robert - Polen Auswertung 3. Spielzug

Du kannst deine Bewegung befehlsgemäß beenden. Scheinbar blieb dein Aufmarsch in den Wäldern vor Königsberg weitestgehend unbeobachtet.

Königsberg ist eine befestigte Hauptstadt. Darin befinden sich brandenburgische Truppen in überlegener Stärke.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 100 %

Mirco - Osmanen Auswertung 3. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Mielau (habe ich mal statt Ostrolenka so abgeändert) und erhältst: 300 GM

Du lässt fast alle Truppen in Mielau zurück und reitest nur alleine mit den Krim-Tartaren weiter. Da dich deine Bewegung nicht komplett auf Straßenfeldern entlang führt (G.10 !), beträgt deine Reichweite als Reiterkommando 4 Hex. Deine Bewegung endet somit auf J.12.

Bitte berücksichtige dies als Startfeld bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 50 %

Auswertung 4. Spielzug

Hindu - Schweden Auswertung 4. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 200 GM

Befehlsgemäß marschiert deine Streitmacht vor Allenstein auf.
Es handelt sich um eine neutrale freie Reichsstadt mit guten Befestigungsanlagen und einer Garnison mit sehr starken Kräften.

Einen Teil deines Weges begleitet dich der sächsische Graf Flemming, der mit einem Reitertrupp einem Pelzhändler Geleitschutz gibt von Allenstein nach Osterod.
Auf dem Rückweg werden sie von einem gut ausgebildeten Trupp Musketiere abgefangen, die den Pelzhändler im Auftrag der Allensteiner Händlergilde gefangen setzen wollen. Es kommt zum Feuergefecht und einigen Nahkämpfen, bevor die sächsischen Reiter die Infanterie in die Flucht schlagen können. Dabei verlieren die Sachsen einen Teil ihrer Bandellierreiter.
Davon abgesehen, erreichen die Sachsen unversehrt wieder den Ort Osterod.

Nördlich von dir (auf E.6) entdecken deine Späher einen feindlichen Trupp der polnisch-litauischen Royalisten unter dem Kommando von Feldhetman Stanislaus Lanckoronski.
Es handelt sich um ein gemischtes Kommando in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 75%

Ich bin das kommende Wochenende unterwegs, deshalb gibt es diesmal ein bisschen mehr Zeit für Euch:

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis Montag 06.10.2014 um 21.00 Uhr.
Direkt danach schließt sich die Befehlsphase für den 5. Spielzug an. Bitte sende mir dein Befehlsblatt bis Donnerstag 09.10.2014 bis 21.00 Uhr.

Gero - Brandenburg Auswertung 4. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 50 GM

Deine Truppen können zügig die Wälder Allensteins verlassen und ihre volle Bewegung abschließen.

Deine Kundschafter berichten dir folgendes:

Lyck ist ein neutrales Dorf. Im großen Gasthaus und der Umgebung feiern einige Kürassierregimenter in schwacher Stärke ein großes Gelage.

Auf L.10 befindet sich das Lager der Tartaren und Kosaken. Es handelt sich um ein großes Kriegslager.

Die Kosaken, unter ihrem Hetman Boghdan Khmelnitzky, lagern in einer umfangreichen mit Kanonen und Wallbüchsen gespickten Wagenburg.

Die Jurten der Horde der Krim-Tartaren befinden sich daneben. Sie unterstehen dem Befehl von Tuhaj Bey. Insgesamt befinden sich hier Kräfte in überlegener Stärke.

Das Lager ist umgeben von Schwärmen leichter Tartarenreiter. Gejohle und gelegentliche Schüsse, sowie Gejammer aus den Sklavenpferchen der Tartaren erfüllt die Luft.

Dein Versorgungslevel sinkt wieder auf 50 %.

Ich bin ja auch (wie du ;-)) das kommende Wochenende unterwegs, deshalb gibt es diesmal ein bisschen mehr Zeit für Euch:

Andreas - Sachsen Auswertung 4. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 200 GM

Mit deinen Bandelierreitern holst du den Pelzhändler in Allenstein ab.

In der Nähe befindet sich die freie und neutrale Stadt Allenstein. Sie ist gut befestigt und mit sehr starken Kräften besetzt. Die Schweden Arvid Wittenbergs sind in voller Stärke von Osterod hierher gezogen und lagern vor den Toren der Stadt.

Auf dem Rückweg werdet ihr von einem gut ausgebildeten Trupp Musketiere abgefangen, die den Pelzhändler im Auftrag der Allensteiner Händlergilde gefangen setzen wollen. Es kommt zum Feuergefecht und einigen Nahkämpfen, bevor deine Reiter und du die Infanterie in die Flucht schlagen könnt.

Dabei verlierst du eine Base von deinen Bandellierreitern von Kötteritzsch.
Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Der Rest des Weges nach Osterod verläuft ereignislos. Abschließend übergibt dir der Pelzhändler die zugesagte Belohnung. Du erhältst: 80 GM

Für den erfüllten Auftrag erhältst du 2 Ruhmpunkte.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 100 %

Pappenheimer - Kaiserliche Auswertung 4. Spielzug

Deine Streitmacht beginnt mit der Belagerung von Thorn.
Das Bombardement durch deine leichten Geschütze entfaltet keine große Wirkung.

Thorn ist eine freie Hansestadt mit guten Befestigungen und einer Garnison mit sehr starken feindlichen Kräften.

Deine Truppen schließen die Stadt ein und beginnen damit die Einwohner auszuhungern.
Da noch keine Bresche in die Wälle geschossen wurde, verweigern die Truppen Sturmangriffe.

Die kaiserliche Belagerungsartillerie trifft bei dir ein und erwartet deine Befehle.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 100 %

Robert - Polen Auswertung 4. Spielzug

Bitte berichtige deine Kriegskasse. Der Betrag von 261 GM wurde im 3. Spielzug durch das Aufstocken des Versorgungslevels um 50 GM reduziert. Du hast also noch 211 GM.

Der Marsch durch die dichten Wälder vor Königsberg dauert diesmal länger als erwartet. Daher kommst du diesen Spielzug nur 2 Hexfelder weit.

Deine Bewegung endet auf E.6.

Bitte berücksichtige das als Startfeld in deinem nächsten Befehlsblatt.

Königsberg ist eine befestigte Hauptstadt. Darin befinden sich brandenburgische Truppen in überlegener Stärke.

Südlich entdecken deine Späher eine schwedische Streitmacht vor Allenstein (auf F.7) unter dem Kommando von Feldmarschall Arvid Wittenberg.
Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken feindlichen Kräften.

Alenstein ist eine neutrale freie Reichsstadt mit guten Befestigungsanlagen und einer Garnison mit sehr starken Kräften.

Dein Versorgungslevel ist aktuell bei: 100 %

Mirco - Osmanen Auswertung 4. Spielzug

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 300 GM

Irgendwas stimmt mit der Berechnung deiner Kriegskasse nicht.

Du hattest im 3. Spielzug: 133 GM.

Dann erhieltst du durch Kontributionen in Mielau 300 GM.

Summe Beginn 4.Spielzug: 433 GM

abzgl. Neue Musketier-Rekruten: - 102 GM

abzgl. 2 Versorgungslevels a 50GM: - 100 GM

Zwischensumme: = 231 GM

zzgl. Kontribution Ostrolenka s.o. + 300 GM

Endstand 4. Zug / Beginn 5.Zug = 531 GM in der Kriegskasse

Der vom Sultan erbetene Trupp Sappeure trifft ein und wartet auf deine Befehle.

In Ostrolenka triffst du auf einen kosakischen Trupp in durchschnittlicher Stärke. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando unter Hetman Boghdan Khmelnitzky.

Der Kosake lädt dich zu einem großen Gelage ein, dem du dich nicht entziehen kannst.

Nach einigen Tagen des Feierns, begleitet dich der Kosake einen Stück Wegs nach Mielau zurück.

Ihr müsst eure Bewegung dem langsameren Kosaken-Fussvolk anpassen.

Deine Bewegung endet somit auf I.12.

Bitte berücksichtige dies als Startfeld bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Da du dich mit dem kosakischen Befehlshaber im selben Hexfeld befindest, kannst du mit ihm korrespondieren, ohne dass dein Kurier abgefangen werden kann.

Weiteres siehe auch Regelwerk: *Interaktion mit Verbündeten*.

Dein Versorgungslevel wurde von dir voll aufgefüllt, sinkt dann aber wieder auf 75 %

Auswertung 5. Spielzug

Wittenberg - Schweden - Hindu

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 150 GM

1. Schwedisch-Polnisches Gefecht

Die Schweden unter dem Befehl von Feldmarschall Arvid Wittenberg marschieren aus Richtung Allenstein nach Norden und treffen auf Hexfeld E.6 auf das gemischte Kommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetmann Lanckoronski.

Beide Kommandos bestanden aus Fußtruppen und Berittenen, die Schweden in überlegener

Stärke, die Polen in durchschnittlicher Stärke.

Bei dem schnellen schwedischen Vormarsch fielen allerdings zwei Infanterie-Regimenter zurück, sodass sie an der anschließenden Schlacht nicht teilnahmen.

Die Polen eröffneten die Kampfhandlungen in dem eine Einheit Pancerni im Zentrum eine schwedische Pike&Shot angriff und mit einigen Verlusten warf. Im Gegenzug nahmen schwedische Musketiere die exponierten Pancerni unter Feuer und rieben sie bald darauf auf. Der rechte schwedische Flügel wurde von einem zweiten Pancerni-Regiment komplett überritten und zerstört. Die Pancerni schwenkten in den Rücken des schwedischen Zentrums ein. Diesem gelang es aber gerade noch rechtzeitig sich der Bedrohung zu stellen.

Nachdem die schwedische Artillerie bisher erfolglos polnische Dragoner unter Feuer genommen hatte, richtete sie sich nun auf die durchgebrochenen Pancerni aus und im kombinierten Feuer von Artillerie und schwedischer Infanterie wurden die Pancerni in die Flucht geschlagen.

Im Zentrum waren mittlerweile schwedische Musketiere weiter vorgerückt. Sie wurden zunächst von den agilen polnischen Dragonern dezimiert. Danach mussten die Dragoner vor mehreren Angriffen schwerer schwedischer Reiterei ausweichen und wurden so von ihrem Ziel abgelenkt. Aber ein Pike&Shot-Regiment der polnischen Reserve ging gegen die schwedischen Musketiere vor und vernichtete sie.

Beide Seiten hatten zu diesem Zeitpunkt gleich viele Verluste erlitten und waren beide kurz vor dem Zusammenbruch. Aber mit den verlorenen Musketieren hatten die Schweden als erste genug Verluste erlitten um die Schlacht verloren zu geben.

Die Schweden fallen auf Hexfeld Nr.: E.7 zurück.

Bitte berücksichtige das als Startfeld bei deinem nächsten Spielzug.

Die polnisch-litauischen Royalisten ziehen an den Geschlagenen vorbei und nehmen auf Feld D.7. eine Flankenposition ein.

Nachdem sich nach dem Gefecht die Truppen wieder um ihre Banner sammeln, haben die Polen nur leichte Verluste während die Schweden deutliche Verluste erleiden.

Du verlierst in diesem Gefecht:

- 1 Base vom Regiment Smaland
- 2 Basen vom Regiment Holgerson
- 2 Basen vom Regiment Lejonhärta

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Du erbeutest Waffen und Ausrüstung im Wert von: 60 GM.

Für die dem Gegner zugefügten Verluste erhältst du: 2 Ruhmpunkte

Dein Versorgungslevel ist bei: 75%

Deine Kundschafter berichten dir von Allenstein:

Es handelt sich um eine neutrale freie Reichsstadt mit guten Befestigungsanlagen und einer Garnison mit sehr starken Kräften.

Deine Kundschafter berichten dir von Osterod:

Osterod ist ein besetztes Dorf, das von sächsischen Sappeuren befestigt wurde und mit einer schwachen sächsischen Garnison besetzt ist.

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis zum Donnerstag 16.10.14 bis 21.00 Uhr. Danach beginnt die 6. Befehlsphase. Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis zum Montag 20.10.14 bis 21.00 Uhr.

von Flemming - Sachsen - Andreas

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 50 GM

Befehlsgemäß marschiert dein Trupp in Richtung Mielau. Es kommt zur Begegnung mit dem Gegner:

Das Artillerieduell vor Mielau

Eine sächsische gemischte Streitmacht in überlegener Stärke unter dem Kommando von Heinrich Graf von Flemming marschiert vor Mielau auf, stellt sich dort in Schlachtformation auf und bereitet sich auf den Einmarsch in den Ort vor.

Mielau ist ein osmanisch besetztes Dorf mit einer Garnison mit schwachen Kräften. Der Ort wurde vor kurzem von den Sappeuren des Sultans befestigt.

Kurz darauf beginnen sich lange Marschkolonnen aus dem Ort zu wälzen und formieren sich ebenfalls in Schlachtformation. Es handelt sich um die Streitmacht von Pascha Kara Mustafa. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften.

Den Osmanen folgen Zaporoger Kosaken. Hierbei handelt es sich um das gemischte Kommando von Hetman Boghdan Khmelnitzky in durchschnittlicher Stärke.

Beide verfeindeten Streitmächte stehen sich außerhalb Musketenreichweite gegenüber und jede wartet, bis der Gegner den ersten Schritt macht. Nur die Artilleriebatterien beider Seiten bewegen sich noch in bessere Schusspositionen.

Als Angriffsbefehle auf sich warten lassen, nehmen die Geschütze auf beiden Seiten das Feuer auf. Die Osmanen unternehmen zunächst Konter-Batteriefener und beschießen eine sächsische Batterie, welche sie auch nach einigen guten Treffern vernichten. Die Sachsen zielen auf die osmanischen Janitscharen.

So sprechen die Geschütze den ganzen Tag über, während die restlichen Truppen ihre Positionen halten und unter Feuer aushalten. Nach einigen Stunden bricht sowohl die Orta Janitscharen, als auch ein sächsisches Infantrieregiment. Als die Nacht anbricht und sich Dunkelheit herabsenkt, bewegen sich die Sachsen in ihren Aufmarschraum zurück (Hexfeld F.10), während der Großteil der Osmanen und Kosaken eine Flankenposition einnimmt (Hexfeld F.11).

Eine kleine türkische Garnison aus Musketieren und leichter Artillerie bleibt in Mielau zurück.

Am Ende des Tages haben beide Seiten durch das Artillerieduell leichte Verluste zu beklagen.

Für das unentschiedene Gefecht erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Deine leichte Artillerie *Maxen* wurde vernichtet. Bitte streiche diese von deinem Befehlsblatt

Deine Streitmacht beendet den Spielzug auf Hexfeld F.10.

Bitte berücksichtige das als Startpunkt bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Dein Versorgungslevel ist bei: 100 %

von Hatzfeldt - Kaiserliche - Andre

Deine Streitmacht belagert Thorn.

Die kaiserlichen Belagerungsartillerie schießt eine breite Bresche in die Verteidigungsanlagen und zieht dann ab.

Der Sturm auf Thorn

Die Bresche wird von einer Pike&Shot-Einheit der Stadtgarde gehalten. Daneben befindet sich Söldner-Musketiery. An den Flanken befinden sich hinter soliden Erdwällen die Bürgermiliz der Stadt.

Zu Beginn des Sturmlaufes müssen die kaiserlichen Truppen stetige Verluste durch zwei gegnerische Artilleriebatterien hinnehmen. Aber immerhin gelingt es den Reitern Trautmannsdorff gleich im ersten Anlauf die feindlichen Söldner-Musketiery von den Wällen zu vertreiben und bis in

die Stadt zu verfolgen. Danach drehen sie sich auf eine Flanke ein und besiegen ein Regiment Bürgerwehr. Die Veteraneninfanterie vom Regiment Gil de Haas hat sich kaum auf Musketenschussweite der Bresche genähert, als es durch kombinierten Musketen- und Artilleriebeschuss aufgegeben wird.

Die kaiserlichen leichten Reiter und Dragoner plänkeln sich zur zweiten gegnerischen Flanke vor und halten die Bürgermiliz dort beschäftigt. Später können sie sogar den dezimierten Feind werfen und ebenfalls in die Stadt einbrechen.

Das Tercio Kageneck muss vor der Bresche schwerste Verluste hinnehmen, hält aber im Kampf aus. Zuletzt kann auch das Tercio im Zusammenspiel mit der kais. Artillerie den Gegner von der Bresche vertreiben und die Stellung einnehmen.

Deine Truppen plündern Thorn. Du erhältst 400 GM.

Für die Eroberung der Stadt Thorn erhältst du: 6 Ruhmpunkte.

Dein Trupp erleidet folgende Verluste:

- Trautmannsdorffs Reiter verlieren 2 Basen
- Kagenecks Tercio verliert 4 Basen

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Die Belagerung und der Sturm auf Thorn halten deine Truppen die ganze Zeit beschäftigt. Es sind deshalb in diesem Spielzug keine weiteren Bewegungen möglich gewesen.

Deine ganzen Truppen befinden sich in Thorn (B.12) Bitte berücksichtige das als Startfeld bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Die Beschießung und der Sturm lassen deinen Pulvervorrat schnell schwinden.

Dein Versorgungslevel sinkt deutlich und ist bei: 50%

von Waldeck - Brandenburg - Gero

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 50 GM

Befehlsgemäß stößt dein Trupp bis nach Lyck vor.

Die Kürassiere von Lyck

Einige Regimenter livländischer Kürassiere haben die Kriegskasse des polnischen Kronhetmans Sapyeha erbeutet und verprassten im Dörfchen Lyck einen Teil ihrer Beute.

Von dem Raubzug haben auch andere erfahren und ein Trupp Brandenburger unter Führung des Fürsten zu Waldeck macht sich auf, die Kriegskasse in ihre Hände zu bringen.

Schon von weitem war das Heranziehen der brandenburgischen Infanterie und Artillerie zu vernehmen.

Die Kürassiere verpackten in aller Eile ihre Beute und brachen auf um sie in Sicherheit zu bringen.

Die Kriegsbeute war in 6 Wägen verladen, die in Kolonne auf der Dorfstraße von Lyck standen.

Sobald die Brandenburger vor dem Dorf erschienen, setzte sich der Wagentross in Bewegung. Die livländischen Kürassiere bestiegen ihre Pferde und machten sich bereit, die Brandenburger aggressiv anzugehen, um ihren Wagen genug Zeit zu verschaffen. Im Gegenzug beeilten sich die Brandenburger, möglichst schnell viel Boden gutzumachen, um so viele Wagen wie möglich zu erbeuten.

In der Folge kam es zu einigen harten Zusammenstößen, in denen beide Seiten etwa gleich viele Verluste zu beklagen hatten.

Brandenburger Dragoner machten eine weite Flankenbewegung, um die Spitze der Wagenkolonne zu erreichen. Dadurch musste ein komplettes Kürassierregiment abgezogen werden, um die Dragoner vom Schlachtfeld zu vertreiben. Dies gab dem brandenburgischen Infanterie-Regiment von Strand Zeit, noch in Lyck zwei Schatzwagen erobern. Allerdings hatte es hierdurch seine

Flanke entblößt, in die eine weitere Kürassiereinheit angriff. Trotz Verlusten sammelte sich die Infanterie schnell und widerstand dem Gegner, der sich bald darauf zurückziehen musste. Ein dritter Wagen wurde von Brandenburgern erbeutet. Kurz danach wurden sie von den Kürassieren angegriffen, die soeben von der Vertreibung der Dragoner zurück kamen. Offensichtlich lag den Infantristen mehr der Sinn danach, ihre Beute wegzubringen, anstatt dem Gegner einen ordentlichen Kampf zu liefern. Jedenfalls wurden sie in kurzer Zeit aufgerieben, zum Fliehen gebracht und von den ungestümen Kürassieren verfolgt. Die Kürassiere waren nun insgesamt ziemlich exponiert vor den verbliebenen brandenburgischen Musketenläufen und hatten einige Verluste hinnehmen müssen. Eine weit vorgerückte Einheit brandenburger Infanterie jagte noch der Wagenkolonne nach, aber es zeigte sich, dass der Vorsprung schon zu groß war. Als die Livländer Kürassiere sahen, dass die restlichen drei Schatzwagen mit genug Vorsprung den Schauplatz verlassen hatten und in Sicherheit waren, gaben sie das Gefecht auf und verließen das Schlachtfeld. Sie zogen sich nach Westen vor den siegreichen Brandenburgern zurück und zerstreuten sich in alle Winde.

Nach dem Gefecht stellte sich heraus, dass die erbeuteten Reichtümer eine große Motivation waren, damit die im Gefecht verlorenen Brandenburger wieder zur kämpfenden Truppe zurückkehrten.

Das 2. Regiment zu Schönherr verliert 1 Base.
Bitte berücksichtige das in deinem Befehlsblatt.

Du gewinnst durch die eroberten Schatzwagen und erbeuteten Waffen und Ausrüstung: 232 GM

Du erhältst für das gewonnene Gefecht und den erfüllten Auftrag: + 4 Ruhmpunkte.

Dein Versorgungslevel ist bei: 75%

Kara Mustafa - Osmanen - Mirco

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 150 GM

Die Sappeure des Sultans beenden die Befestigungsarbeiten in Mielau und rücken wieder ab.

Befehlsgemäß marschiert dein Trupp zusammen mit den Zaporoger Kosaken in Richtung Mielau. Es kommt zur Begegnung mit dem Gegner:

Das Artillerieduell vor Mielau

Eine sächsische gemischte Streitmacht in überlegener Stärke unter dem Kommando von Heinrich Graf von Flemming marschiert vor Mielau auf, stellt sich dort in Schlachtformation auf und bereitet sich auf den Einmarsch in den Ort vor.

Mielau ist ein osmanisch besetztes Dorf mit einer Garnison mit schwachen Kräften. Der Ort wurde vor kurzem von den Sappeuren des Sultans befestigt.

Kurz darauf beginnen sich lange Marschkolonnen aus dem Ort zu wälzen und formieren sich ebenfalls in Schlachtformation. Es handelt sich um die Streitmacht von Pascha Kara Mustafa. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Den Osmanen folgen Zaporoger Kosaken. Hierbei handelt es sich um das gemischte Kommando von Hetman Boghdan Khmelnitzky in durchschnittlicher Stärke.

Beide verfeindeten Streitmächte stehen sich außerhalb Musketenreichweite gegenüber und jede wartet, bis der Gegner den ersten Schritt macht. Nur die Artilleriebatterien beider Seiten bewegen sich noch in bessere Schusspositionen.

Als Angriffsbefehle auf sich warten lassen, nehmen die Geschütze auf beiden Seiten das Feuer auf. Die Osmanen unternehmen zunächst Konter-Batteriefeuer und beschießen eine sächsische

Batterie, welche sie auch nach einigen guten Treffern vernichten. Die Sachsen zielen auf die osmanischen Janitscharen.

So sprechen die Geschütze den ganzen Tag über, während die restlichen Truppen ihre Positionen halten und unter Feuer aushalten. Nach einigen Stunden brechen sowohl die Orta Janitscharen, als auch ein sächsisches Infanterieregiment. Als die Nacht anbricht und sich Dunkelheit herabsenkt, bewegen sich die Sachsen in ihren Aufmarschraum zurück (Hexfeld F.10), während der Großteil der Osmanen und Kosaken eine Flankenposition einnimmt (Hexfeld F.11).

Eine kleine türkische Garnison aus Musketieren und leichter Artillerie bleibt in Mielau zurück.

Am Ende des Tages haben beide Seiten durch das Artillerieduell leichte Verluste zu beklagen.

Für das unentschiedene Gefecht erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Du hast folgende Verluste:

- deine Anatolia Sipahi verlieren 1 Base
- deine Janitscharen Orta verliert 1 Base

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Deine Streitmacht beendet den Spielzug befehlsgemäß auf Hexfeld F.11.

Bitte berücksichtige das als Startpunkt bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Dein Versorgungslevel ist bei: 100 %

Das gemischte Kommando Kosaken unter Hetman Boghdan Khmelnitzky begleitet deinen Trupp während der ganzen Zeit.

Da du dich mit dem kosakischen Befehlshaber im selben Hexfeld befindest, kannst du mit ihm korrespondieren, ohne dass dein Kurier abgefangen werden kann.

Weiteres siehe auch Regelwerk: *Interaktion mit Verbündeten*.

Deine Späher aus dem Süden berichten über Leslau, dass es ein unbesetztes und neutrales Dorf ist.

Lancoronski - Polen - Robert

1. Schwedisch-Polnisches Gefecht

Die Schweden unter dem Befehl von Feldmarschall Arvid Wittenberg marschieren aus Richtung Allenstein nach Norden und treffen auf Hexfeld E.6 auf das gemischte Kommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetmann Lanckoronski.

Beide Kommandos bestanden aus Fußtruppen und Berittenen, die Schweden in überlegener Stärke, die Polen in durchschnittlicher Stärke.

Bei dem schnellen schwedischen Vormarsch fielen allerdings zwei Infanterie-Regimenter zurück, sodass sie an der anschließenden Schlacht nicht teilnahmen.

Die Polen eröffneten die Kampfhandlungen in dem eine Einheit Pancerni im Zentrum eine schwedische Pike&Shot angriff und mit einigen Verlusten warf. Im Gegenzug nahmen schwedische Musketiere die exponierten Pancerni unter Feuer und rieben sie bald darauf auf.

Der rechte schwedische Flügel wurde von einem zweiten Pancerni-Regiment komplett überritten und zerstört. Die Pancerni schwenkten in den Rücken des schwedischen Zentrums ein. Diesem gelang es aber gerade noch rechtzeitig sich der Bedrohung zu stellen.

Nachdem die schwedische Artillerie bisher erfolglos polnische Dragoner unter Feuer genommen hatte, richtete sie sich nun auf die durchgebrochenen Pancerni aus und im kombinierten Feuer von Artillerie und schwedischer Infanterie wurden die Pancerni in die Flucht geschlagen.

Im Zentrum waren mittlerweile schwedische Musketiere weiter vorgerückt. Sie wurden zunächst von den agilen polnischen Dragonern dezimiert. Danach mussten die Dragoner vor mehreren Angriffen schwerer schwedischer Reiterei ausweichen und wurden so von ihrem Ziel abgelenkt.

Aber ein Pike&Shot-Regiment der polnischen Reserve ging gegen die schwedischen Musketiere vor und vernichtete sie.

Beide Seiten hatten zu diesem Zeitpunkt etwa gleich viele Verluste erlitten und waren beide kurz vor dem Zusammenbruch. Aber mit den verlorenen Musketieren hatten die Schweden als erste genug Verluste erlitten um die Schlacht verloren zu geben.

Die Schweden fallen auf Hexfeld Nr.: E.7 zurück.

Die polnisch-litauischen Royalisten ziehen an den Geschlagenen vorbei und nehmen auf Feld D.7. eine Flankenposition ein.

Nachdem sich nach dem Gefecht die Truppen wieder um ihre Banner sammeln, haben die Polen nur leichte Verluste während die Schweden deutliche Verluste erleiden.

Du verlierst in diesem Gefecht 1 Base Pancerni aus Wachyslaws Regiment.
Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Du erbeutest Waffen und Ausrüstung im Wert von : 70 GM.

Für das gewonnene Gefecht und die dem Gegner zugefügten Verluste erhältst du: 5 Ruhmpunkte.

Deine Kundschafter berichten dir von Allenstein:

Es handelt sich um eine neutrale freie Reichsstadt mit guten Befestigungsanlagen und einer Garnison mit sehr starken Kräften.

Deine Kundschafter berichten dir von Osterod:

Osterod ist ein besetztes Dorf, das von sächsischen Sappeuren befestigt wurde und mit einer schwachen sächsischen Garnison besetzt ist.

Dein Versorgungslevel ist bei: 100 %

Spielzugauswertung 6. Spielzug

Polen – Robert - Lanckoronski

2. Polnisch-schwedisches Gefecht nördlich von Allenstein

Direkt nach dem ersten Aufeinandertreffen der beiden Kontrahenten, das mit einem Überraschungssieg für die zahlenmäßig unterlegenen Polnisch-Litauischen Royalisten endete, kam es zu einem zweiten Gefecht (auf Hexfeld D.7).

Zum Auffüllen der Verluste aus dem 1.Gefecht wurden beidseitig frische Truppen rekrutiert, die aber zum Zeitpunkt der Schlacht noch nicht eingetroffen waren. Allerdings waren nun die schwedischen Nachzügler zur Hauptarmee gestoßen. Beide Seiten waren daher ungefähr gleich stark und stellten sich massiert und tief gestaffelt gegenüber auf. Nur die schwedische Artillerie nahm eine Flankenposition ein um besseres Schussfeld auf die Polen zu haben. Die Batterie wurde aber durch eine Pancerni-Einheit bedroht, die ihr gegenüber stand und dadurch auch vom Haupt-Truppenkörper getrennt war.

Die Polen eröffneten die Schlacht mit aggressiven Vorwärtsbewegungen. Die schwedische Batterie konnte die Pancerni nicht auf Distanz halten und wurde kurz darauf überritten.

Polnische Dragoner schwächten die schwedische Schockkavallerie durch Beschuss, sodass der sofort darauf folgende Angriff einer weiteren Pancerni-Einheit sehr vielversprechend aussah. Aber die Schweden schlugen sich bravourös und die Pancerni wurden mit hohen Verlusten in die Flucht geschlagen.

Da die schwedischen Reiter die Fliehenden verfolgten, war die Position der vorgerückten polnischen Infanterie plötzlich sehr exponiert. Die schwedische Infanterie hatte sich zwischenzeitlich langsam hinter ihrer Reiterei formiert und vernichtete anschließend die polnische Infanterie im Kreuzfeuer.

Immerhin hatten die polnischen Fußtruppen lange genug ausgehalten, damit die Pancerni nach dem Auslösen der schwedischen Artillerie in den Rücken der Schweden kommen konnten. Ein Rückenangriff in eine schwedische Musketiereinheit brachte diese zwar zur Flucht, verursachte

aber relativ wenig Schaden. So war es Feldmarschall Wittenberg möglich, die Musketiere ziemlich problemlos wieder zu sammeln.

Die Pancerni waren tief in das schwedische Zentrum eingebrochen und überstanden den daraus resultierenden Beschuss ziemlich unbeschadet. Ein weiterer Angriff auf die soeben gesammelten Musketiere warf diese wieder. Allerdings verursachten die Musketiere vorher noch genug Schaden bei den Pancerni, dass sich die polnisch-litauische Seite wegen ihrer insgesamt erlittenen Verluste vom Schlachtfeld zurückziehen musste.

Die Schweden behaupteten das Feld und begannen mit der Plünderung der Gefallenen.

Nach dem Gefecht haben die Schweden insgesamt leichte Verluste und die Polen deutliche Verluste.

Nach dem Gefecht hat die schwedische Streitmacht insgesamt sehr starke Kräfte und der polnisch-litauische Trupp durchschnittliche Stärke

Die Polen ziehen sich nach dem Gefecht auf Hexfeld C.7 zurück.
Bitte berücksichtige dies als Startfeld bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Die Schweden beenden ihre Bewegung auf Hexfeld E.7.

Du erleidest folgende Verluste:

- 3 Basen deiner Pike & Shot-Einheit (Einheit komplett ausgelöscht)
 - 1 Base der Pancerni von Wachyslaws Regiment
- Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die beim Gegner im Gefecht verursachten Verluste erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Auf Hexfeld D.7. trifft das gemischte Kommando unter dem Grafen Flemming ein.
Es handelt sich um sächsische Truppen in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%.

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis kommenden Sonntag 26.10.2014 um 21.00 Uhr.

Danach schließt sich die nächste Befehlsphase an. Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis Dienstag 28.10.2014 um 21.00 Uhr.

Schweden – Hindu – Wittenberg

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 50 GM

2. Polnisch-schwedisches Gefecht nördlich von Allenstein

Direkt nach dem ersten Aufeinandertreffen der beiden Kontrahenten, das mit einem Überraschungssieg für die zahlenmäßig unterlegenen Polnisch-Litauischen Royalisten endete, kam es zu einem zweiten Gefecht (auf Hexfeld D.7).

Zum Auffüllen der Verluste aus dem 1.Gefecht wurden beidseitig frische Truppen rekrutiert, die aber zum Zeitpunkt der Schlacht noch nicht eingetroffen waren. Allerdings waren nun die schwedischen Nachzügler zur Hauptarmee gestoßen. Beide Seiten waren daher ungefähr gleich stark und stellten sich massiert und tief gestaffelt gegenüber auf. Nur die schwedische Artillerie nahm eine Flankenposition ein um besseres Schussfeld zu haben. Die Batterie wurde aber durch eine Pancerni-Einheit bedroht, die ihr gegenüber stand und dadurch auch vom Haupt-Truppenkörper getrennt war.

Die Polen eröffneten die Schlacht mit aggressiven Vorwärtsbewegungen. Die schwedische Batterie konnte die Pancerni nicht auf Distanz halten und wurde kurz darauf überritten.

Polnische Dragoner schwächten die schwedische Schockkavallerie durch Beschuss, sodass der sofort darauf folgende Angriff einer weiteren Pancerni-Einheit sehr vielversprechend aussah. Aber

die Schweden schlugen sich bravourös und die Pancerni wurden mit hohen Verlusten in die Flucht geschlagen.

Da die schwedischen Reiter die Fliehenden verfolgten, war die Position der vorgerückten polnischen Infanterie plötzlich sehr exponiert. Die schwedische Infanterie hatte sich zwischenzeitlich langsam hinter ihrer Reiterei formiert und vernichtete anschließend die polnische Infanterie im Kreuzfeuer.

Immerhin hatten die polnischen Fußtruppen lange genug ausgehalten, damit die Pancerni nach dem Auslösen der schwedischen Artillerie in den Rücken der Schweden kommen konnten. Ein Rückenangriff in eine schwedische Musketiereinheit brachte diese zwar zur Flucht, verursachte aber relativ wenig Schaden. So war es Feldmarschall Wittenberg möglich, die Musketiere ziemlich problemlos wieder zu sammeln.

Die Pancerni waren tief in das schwedische Zentrum eingebrochen und überstanden den daraus resultierenden Beschuss ziemlich unbeschadet. Ein weiterer Angriff auf die soeben gesammelten Musketiere warf diese wieder. Allerdings verursachten die Musketiere vorher noch genug Schaden bei den Pancerni, dass sich die polnisch-litauische Seite wegen ihrer insgesamt erlittenen Verluste vom Schlachtfeld zurückziehen musste.

Die Schweden behaupteten das Feld und begannen mit der Plünderung der Gefallenen.

Nach dem Gefecht haben die Schweden insgesamt leichte Verluste und die Polen deutliche Verluste.

Nach dem Gefecht hat die schwedische Streitmacht insgesamt sehr starke Kräfte und der polnisch-litauische Trupp durchschnittliche Stärke

Die Polen ziehen sich nach dem Gefecht auf Hexfeld C.7 zurück.
Die Schweden beenden ihre Bewegung auf Hexfeld E.7.

Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Base Schockkavallerie Katthult
- 1 Base leichte Artillerie

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Du erbeutest nach dem Gefecht: 40 GM.

Du erhältst für das gewonnene Gefecht: 5 Ruhmpunkte

Auf Hexfeld D.7. trifft das gemischte Kommando unter dem Grafen Flemming ein.
Es handelt sich um sächsische Truppen in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Kaiserliche – Andre – Hatzfeldt

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 100 GM

Es stimmt etwas nicht mit deiner Berechnung der Kriegskasse.

Du hattest zu Beginn des 6. Spielzuges: 558 GM
abzgl. Rekruten-Tercio auffüllen: - 216 GM
abzgl. Reg. schwere Kavallerie auffüllen: - 168 GM
abzgl. 2 x Versorgungslevel erhöhen: - 100 GM

Verbleiben 74 GM in deiner Kriegskasse.

Bitte passe das in deinen Unterlagen entsprechend an.

Nachdem du eine Garnison abgestellt hast, marschiert dein Trupp nach Norden. Von Osten kommend marschiert die Streitmacht des sächsischen Kommandanten von Flemming in

Kanonenschussweite an dir vorbei und beendet die Bewegung auf Hexfeld D.7.
Es handelt sich um einen gemischten Trupp in durchschnittlicher Stärke.

Osterod ist ein stark befestigtes Dorf. Darin befindet sich eine sächsische Garnison in geringer Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 100 %

Brandenburg – Gero – Waldeck

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 50 GM

Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 200 GM

Nachdem du deine Bewegung beendet hast, berichten dir deine Späher vom Lager der Räuber und Deserteure im Wald bei Rastenburg (Hexfeld J.4). Durch den Zuzug weiterer Ausgestoßener befinden sich mittlerweile sehr starke feindliche Kräfte im Lager und der Umgebung.

Vom Lager der unbesoldeten Kürassiere aus Lyck ist nichts zu sehen.

Rastenburg ist eine befestigte und neutrale Stadt.

Nachdem du deinen Versorgungslevel aufgefüllt hast, sinkt dieser wieder auf 75%.

Sachsen – Andreas – Flemming

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 100 GM

Türkisch-Sächsisches Gefecht vor Mielau

Die sächsischen Truppen unter dem Kommando Graf von Flemmings machen sich vor Mielau zum Rückmarsch bereit, werden aber von den mobileren türkischen Kräften zur Schlacht gestellt. Den Sachsen steht eine Allianz aus Osmanen unter dem Befehl von Pascha Kara Mustafa und Kosaken unter Befehl von Hetman Boghdan Khmelnitzky gegenüber.

Während ihre Gegner in Schlachtfornation aufmarschieren, werden die Sachsen von Batterien aus Mielau und aus den kosakischen Reihen bombardiert. Dadurch erleidet ein Regiment Bandelierreiter bereits vor der Schlacht ersten Schaden.

Die Sachsen sind insgesamt etwa 2:3 unterlegen. Die Osmanen stehen dem linken sächsischen Flügel gegenüber, die Kosaken dem rechten Flügel, das Zentrum ist gemischt.

Die Osmanen gehen sofort aggressiv vor und preschen mit ihren zahlreichen Reitern im Galopp den Sachsen entgegen. Die Kosaken bleiben zunächst im wesentlichen auf ihren Positionen, nur im Zentrum halten sie Verbindung zu den Osmanen. Schnelle leichte türkische und kosakische Reiter bedrohen recht bald eine sächsische Batterie. Diese kann den Feind nicht auf Distanz halten und wird kurz darauf überritten.

Im Zentrum gehen zwei sächsische Infanterie-Regimenter zügig vor und nehmen die leichten Reiter unter Feuer, allerdings ohne großen Erfolg. Prompt ziehen sich die dort stationierten Sipahi sowie kosakische Artillerie und Musketenschützen zusammen und nehmen den Feuerkampf auf. Bald darauf beteiligen sich auch die beiden Einheiten leichte Reiter, die die Batterie vernichteten. Durch diese kombinierte Feuerkraft werden die beiden sächsischen Regimenter vernichtet.

Die zur Unterstützung von der rechten Flanke herbeigeordneten Bandelierreiter und eine Pike&Shot-Einheit kommen zur Rettung zu spät. Sie müssen sich bald ihrerseits dem jetzt aggressiv vorgehenden kosakischen Haupttrupp erwehren. Im anschließenden Feuergefecht haben die Kosaken und unterstützende Janitscharen die Überlegenheit und beide sächsische Regimenter nehmen schweren Schaden. Aber auch einige Kosakenregimenter erleiden deutliche Verluste.

Nur auf der linken Flanke läuft es für die Sachsen gut. Hier haben sich osmanische Dragoner und schwere Schockkavallerie weit vorgewagt und müssen bald Verluste durch den Beschuss von

sächsischen Bandelierreitern und einer Pike&Shot-Einheit hinnehmen. Trotz unzureichender Feuervorbereitung wagen die türkischen Reiter den Angriff auf die Bandelierreiter, werden aber mit Verlusten abgewiesen. Um weiterem Schaden zu entgehen, ziehen sich die schwer angeschlagenen Dragoner weit zurück. Die schwere türkische Reiterei ist zu nah am Feind um sich aus dem Gefecht zu lösen Sie können sich nicht mehr zu einem weiteren Angriff aufrufen und gehen in der Folgezeit im tödlichen Beschuss der Bandelierreiter unter. Zu diesem Zeitpunkt brach auch die rechte sächsische Flanke unter dem Druck der Kosaken. Daher blieb Flemming und seinen überlebenden Truppen nichts anderes übrig als eilig das Schlachtfeld zu verlassen.

Nach dem Gefecht haben die Osmanen deutliche Verluste, die Kosaken leichte Verluste und die Sachsen sehr hohe Verluste.

Nach dem Gefecht haben alle beteiligten Kriegsparteien noch durchschnittliche Stärke.

Die Sachsen marschieren in Richtung Osterod ab. Die Osmanen wenden sich nach Süden. Die Kosaken verfolgen die geschlagenen Sachsen noch ein Hexfeld weit und ziehen sich dann wieder nach Osten zurück.

Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Base Bandelierreiter von Kalkstein
- 3 Basen Bandelierreiter von Kötteritzsch
- 1 Base Pike&Shot von Wolfersdorf
- 2 Basen Pike&Shot von der Pforte
- 1 Base Pike&Shot von Bose
- 1 Base leichte Artillerie Torgau

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Du erhältst für die dem Feind zugefügten Verluste: 1 Ruhmpunkt

Dein Versorgungslevel ist bei 100%

Befehlsgemäß beendet deine Streitmacht die Bewegung auf Hexfeld D.7.

Es ist offensichtlich, dass hier eine Schlacht stattgefunden hat. Aber für einen Angriff auf die polnischen Truppen kommst du zu spät.

Auf Hexfeld C.7. befindet sich das Reiterkommando unter Feld-Hetmann Lanckoronski.

Es handelt sich um polnisch-litauische Royalisten in durchschnittlicher Stärke.

Auf Hexfeld E.7 befindet sich das gemischte Kommando unter Feldmarschall Arvid Wittenberg.

Es handelt sich um Schweden mit sehr starken Kräften.

Auf Hexfeld D.9 befindet sich das gemischte Kommando unter Graf von Hatzfeld.

Es handelt sich um Kaiserliche mit sehr starken Kräften.

Osmanen – Mirco – Kara Mustafa

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 50 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 50 GM

Türkisch-Sächsisches Gefecht vor Mielau

Die sächsischen Truppen unter dem Kommando Graf von Flemmings machen sich vor Mielau zum Rückmarsch bereit, werden aber von den mobileren türkischen Kräften zur Schlacht gestellt. Den Sachsen steht eine Allianz aus Osmanen unter dem Befehl von Pascha Kara Mustafa und Kosaken unter Befehl von Hetman Boghdan Khmelnitzky gegenüber.

Während ihre Gegner in Schlachtfornation aufmarschieren, werden die Sachsen von Batterien aus

Mielau und aus den kosakischen Reihen bombardiert. Dadurch erleidet ein Regiment Bandelierreiter bereits vor der Schlacht ersten Schaden.

Die Sachsen sind insgesamt etwa 2:3 unterlegen. Die Osmanen stehen dem linken sächsischen Flügel gegenüber, die Kosaken dem rechten Flügel, das Zentrum ist gemischt.

Die Osmanen gehen sofort aggressiv vor und preschen mit ihren zahlreichen Reitern im Galopp den Sachsen entgegen. Die Kosaken bleiben zunächst im wesentlichen auf ihren Positionen, nur im Zentrum halten sie Verbindung zu den Osmanen. Schnelle leichte türkische und kosakische Reiter bedrohen recht bald eine sächsische Batterie. Diese kann den Feind nicht auf Distanz halten und wird kurz darauf überritten.

Im Zentrum gehen zwei sächsische Infanterie-Regimenter zügig vor und nehmen die leichten Reiter unter Feuer, allerdings ohne großen Erfolg. Prompt ziehen sich die dort stationierten Sipahi sowie kosakische Artillerie und Musketenschützen zusammen und nehmen den Feuerkampf auf. Bald darauf beteiligen sich auch die beiden Einheiten leichte Reiter, die die Batterie vernichteten. Durch diese kombinierte Feuerkraft werden die beiden sächsischen Regimenter vernichtet.

Die zur Unterstützung von der rechten Flanke herbeigeordneten Bandelierreiter und eine Pike&Shot-Einheit kommen zur Rettung zu spät. Sie müssen sich bald ihrerseits dem jetzt aggressiv vorgehenden kosakischen Haupttrupp erwehren. Im anschließenden Feuergefecht haben die Kosaken und unterstützende Janitscharen die Überlegenheit und beide sächsische Regimenter nehmen schweren Schaden. Aber auch einige Kosakenregimenter erleiden deutliche Verluste.

Nur auf der linken Flanke läuft es für die Sachsen gut. Hier haben sich osmanische Dragoner und schwere Schockkavallerie weit vorgewagt und müssen bald Verluste durch den Beschuss von sächsischen Bandelierreitern und einer Pike&Shot-Einheit hinnehmen. Trotz unzureichender Feuervorbereitung wagen die türkischen Reiter den Angriff auf die Bandelierreiter, werden aber mit Verlusten abgewiesen. Um weiterem Schaden zu entgehen, ziehen sich die schwer angeschlagenen Dragoner weit zurück. Die schwere türkische Reiterei ist zu nah am Feind um sich aus dem Gefecht zu lösen. Sie können sich nicht mehr zu einem weiteren Angriff aufrufen und gehen in der Folgezeit im tödlichen Beschuss der Bandelierreiter unter.

Zu diesem Zeitpunkt brach auch die rechte sächsische Flanke unter dem Druck der Kosaken. Daher blieb Flemming und seinen überlebenden Truppen nichts anderes übrig als eilig das Schlachtfeld zu verlassen.

Nach dem Gefecht haben die Osmanen deutliche Verluste, die Kosaken leichte Verluste und die Sachsen sehr hohe Verluste.

Nach dem Gefecht haben alle beteiligten Kriegsparteien noch durchschnittliche Stärke.

Die Sachsen marschieren in Richtung Osterod ab. Die Osmanen wenden sich nach Süden. Die Kosaken verfolgen die geschlagenen Sachsen noch ein Hexfeld weit und ziehen sich dann wieder nach Osten zurück.

Du erleidest folgende Verluste:

- 3 Basen Schockkavallerie Quapu Khalqi (Einheit ausgelöscht)
- 1 Base leichte Reiterei Krim Tartaren
- 1 Base Dragoner

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Du erbeutest nach dem Gefecht (und nachdem sich die Kosaken die Hälfte der Kriegsbeute unter den Nagel gerissen haben): 45 GM.

Du erhältst für das gewonnene Gefecht: 4 Ruhmpunkte

Nach dem Gefecht reitet dein Trupp befehlsgemäß nach Süden und überquert die Weichsel. Leslau ist ein neutrales und unbesetztes Dorf.

Boghdan Khmelnitzky sendet die ihm leihweise zur Verfügung gestellten Truppen nach Mielau.

Dort treffen ein:

- 2 Basen Janitscharen
- 1 Base leichte Artillerie

Bitte nimm die Einheiten wieder in dein Befehlsblatt mit auf und schreibe sie zur Garnison von Mielau dazu.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%

Auswertung 7. Spielzug

Polen – Robert Lanckoronski

Du wirst von zwei Trupps angegriffen. Es handelt sich um die Schweden unter Feldmarschall Arvid Wittenberg und um die Sachsen unter dem Grafen Flemming. Beide haben jeweils sehr starke Kräfte.

Aufgrund deinem Plänkeln-Befehl versuchen deine Truppen dem Angriff auszuweichen. Da es sich bei deinem polnisch-litauischen Trupp um ein reines Reiterkommando handelt, während die Schweden und Sachsen auch Infanterie mit sich führen, gelingt es dir aufgrund der höheren Mobilität, dem Angriff zu entkommen.

Da die Angabe der letzten Bewegung auf deinem Befehlsblatt nicht passt (Hexfeld E.9 ?), beenden deine Truppen ihre Bewegung in Graudenz (Hexfeld A.8.)

Bitte berücksichtige dies als Startfeld in deinem nächsten Befehlsblatt.

Die Schweden beenden ihre Bewegung auf Hexfeld C.7, die Sachsen bleiben zurück.

Du erhebst Kontributionen in Graudenz und erhältst: 200 GM.

Dein Versorgungslevel ist bei 50%.

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis kommenden Sonntag 02.11.2014 um 21.00 Uhr.

Danach schließt sich die nächste Befehlsphase an. Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis Dienstag 04.11.2014 um 21.00 Uhr.

Schweden – Hindu – Wittenberg

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 50 GM

Du befiehlst den Angriff auf die Polen unter dem Kommando von Hetmann Lanckoronski. Auch das gemischte sächsische Kommando unter dem Grafen Flemming greift von D.7. aus die polnischen Royalisten an.

Der Gegner versucht vor dem Angriff auszuweichen. Da es sich bei dem polnisch-litauischem Trupp mittlerweile um ein reines Reiterkommando handelt, während die Schweden und Sachsen auch Infanterie und Artillerie mit sich führen, gelingt es den Polen aufgrund ihrer höheren Mobilität, dem Angriff zu entkommen.

Das polnische Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke reitet nach Westen und lagert in Graudenz.

Die Sachsen stoßen kurz nach C.7 vor und marschieren dann wieder nach Osterod zurück. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando unter dem Grafen Flemming mit sehr starken Kräften.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Kaiserliche – Andre – Hatzfeldt

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 100 GM

Du marschierst mit deinen Truppen nach Osten. Deine Späher berichten dir von Mielau. Mielau ist ein stark befestigtes Dorf mit einer osmanischen Garnison in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Brandenburg – Gero – Waldeck

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 50 GM

Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 100 GM

Die Räuber von Rastenburg

Es hatte sich im Laufe der Zeit eine große Menge an Wegelagerern, Deserteuren und plündernden Bauernhorden in den Wäldern von Rastenburg angesammelt. Auch zwei Einheiten tartarische Steppenreiter haben sich den Ausgestoßenen angeschlossen.

Die Räuber waren gut informiert und auf den brandenburgischen Angriff vorbereitet.

Der Großteil der Brandenburger wurde von einer flinken Einheit feindlicher Dragoner in ein Waldstück gelockt, das an drei Seiten von einem kleinen Fluss umgeben war. Etwas abseits davon befanden sich die brandenburgischen Dragoner, die Artillerie und eine Pike&Shot-Einheit.

Die Räuber und Tartaren waren etwa gleichmäßig über das gesamte Schlachtfeld verteilt. Sie waren einheitenmäßig etwa gleichstark, hatten aber zwei Bauernhorden dabei, mit wesentlich schlechteren Kampfwerten. Das Gefecht wogte hin und her und beide Seiten fügten sich stetig Verluste zu. Der Großteil deiner Brandenburger wurde unter ständigen Verlusten von den feindlichen Dragonern im Wald gehalten und durch das schwere Gelände behindert. Dafür gelang es im Offenen, einige Räuber- und Tartareneinheiten durch Beschuss und Nahkampf auszulöschen.

Als dann schlussendlich die Räubertruppe brach, waren auch die Brandenburger nur noch eine Spielrunde davor, aufgrund ihrer Verluste sich zurückziehen zu müssen. Ein knapper Sieg für Brandenburg. Die überlebenden Räuber und Tartaren stoben in wilder Flucht davon.

Du erleidest folgende Verluste:

- 1 Base vom 1.Regiment Dragoner v. Freigeist
- 1 Base vom 2.Regiment P&S zu Schönherr
- 2 Basen vom 3.Regiment P&S von Strand
- die Artillerie Eulenburg-Wicken

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für den Kampf mit den Räubern von Rastenburg erhältst du 5 Ruhmpunkte.

Deine Kriegsbeute beim Erobern des Räuberlagers ist: 50 GM

Der Magistrat lässt dir die ausgelobte Belohnung zustellen. Du erhältst: 150 GM

Rastenburg ist eine befestigte und neutrale Stadt mit einer sehr starken Stadtgarde.

Deine Späher berichten dir auf der Straße von Rastenburg nach Allenstein vom Lager der unbesoldeten Kürassiere aus Lyck (auf Hexfeld Nr. H.5).

Dein Versorgungslevel ist bei: 75 %

Sachsen – Andreas – Flemming

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 50 GM

Du befehlst den Angriff auf die Polen unter dem Kommando von Hetmann Lanckoronski. Auch das gemischte schwedische Kommando unter Feldmarschall Wittenberg greift von D.6. aus die polnischen Royalisten an.

Der Gegner versucht vor dem Angriff auszuweichen. Da es sich bei dem polnisch-litauischem Trupp mittlerweile um ein reines Reiterkommando handelt, während die Schweden und Sachsen auch Infanterie und Artillerie mit sich führen, gelingt es den Polen aufgrund ihrer höheren Mobilität, dem Angriff zu entkommen.

Das polnische Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke reitet nach Westen.

Die Schweden beenden ihre Bewegung auf C.7. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Osmanen – Mirco – Kara Mustafa

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 150 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 50 GM

Du erhebst Kontributionen in Leslau und erhältst: 200 GM

Du bewegst dich mit deinem schnellen Reiterkommando nach Süden. Auf der Straße auf Hexfeld F.14 sind frische tiefe Wagenspuren zu entdecken. Offensichtlich wurden die Geschütze, die sich gerüchteweise hier befinden sollen, vor kurzem erst weiter nach Süden abtransportiert. Das Gerücht, dass die Geschütze unbewacht und leicht zu erobern sein sollen, stellt sich also als falsch heraus.

Weiter im Westen berichten dir deine Späher von Thorn. Es handelt sich um eine befestigte Hauptstadt mit einer kaiserlichen Garnison in geringer Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%

Auswertung 8. Spielzug

Polen – Robert - Lanckoronski

Du erhebst Kontributionen in Graudenz und erhältst: 50 GM.

Dein Trupp führt seine Bewegung wie befohlen aus.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%.

Du wirst Zeuge des Kaiserlich-schwedischen Gefechtes vor Osterod (Hexfeld D.8):

Kaiserlich-schwedisches Gefecht vor Osterod (Hexfeld D.8)

Osterod ist eine von sächsischen Sappeuren befestigte Ortschaft. Darin lagert der Trupp des sächsischen Kommandanten Flemming. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Sachsen beobachten das Gefecht von ihren Schanzen aus, fühlen sich aber nicht veranlasst, auf irgendeine Weise einzugreifen.

Die Schweden unter dem Kommando von Arvid Wittenberg erwarten den Kaiserlichen Angriff der Truppen des Grafen Hatzfeldt. Beide Trupps haben sehr starke Kräfte aber keine Artillerie und so müssen es die Reiter- und Fußtruppen entscheiden.

Die Kaiserlichen rücken entschlossen gegen das schwedische Zentrum vor. Als die Schweden die Schwerepunktbildung erkennen, befehlen sie ihren beiden Musketier-Regimentern der rechten Flanke, das kaiserliche Zentrum zu bedrohen. Diese Bedrohung wird von dem kais. Tercio gekontert, während Schockkavalleristen mehrere Angriffe auf eine schwedische Pike&Shot-Einheit reiten. Beide Einheiten haben Verluste, aber die Reiterei wird immer wieder abgewiesen.

Das oben erwähnte Rekruten-Tercio kann zusammen mit leichten Crabaten-Reitern eine Musketiereinheit auslöschen, wird aber selbst von den Schweden aufgerieben.

Auf der linken Flanke kommen schwedische Schockkavalleristen in Musketenreichweite einer kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit und werden im akkuraten Musketenfeuer nahezu ausgelöscht. Eine zur Unterstützung herbeigerufene schwedische Pike&Shot-Einheit verbeißt sich mit den kais. Veteranen in ein anhaltendes und verlustreiches Feuergefecht.

Beide Seiten haben permanent nahezu gleich hohe Verluste, aber es sind die Schweden, die knapp vor den Kaiserlichen den Punkt erreichen, an dem sie das Gefecht abbrechen und sich zurückziehen müssen.

Beide Seiten erleiden deutliche Verluste und haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke.

Die Kaiserlichen stehen vor Osterod (auf Hexfeld D.8). Die Schweden ziehen sich in die Wälder auf Hexfeld C.8. Zurück.

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis kommenden Montag 10.11.2014 um 21.00 Uhr.

Danach schließt sich die nächste Befehlsphase an. Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis Mittwoch 12.11.2014 um 21.00 Uhr.

Allgemeine Info:

Ich plane grob eine Kampagnendauer von 11 - 13 Spielzügen. Als nächstes kommt der 9. Spielzug. Das heißt ich werde nach dem übernächsten Spielzug immer auswürfeln, ob es einen weiteren Spielzug gibt.

Schweden – Hindu – Wittenberg

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 100 GM

Dein Trupp marschiert nach Osterod.

Es kommt zum:

Kaiserlich-schwedisches Gefecht vor Osterod (Hexfeld D.8)

Osterod ist eine von sächsischen Sappeuren befestigte Ortschaft. Darin lagert der Trupp des sächsischen Kommandanten Flemming. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Sachsen beobachten das Gefecht von ihren Schanzen aus, fühlen sich aber nicht veranlasst, auf irgendeine Weise einzugreifen.

Die Schweden unter dem Kommando von Arvid Wittenberg erwarten den Kaiserlichen Angriff der Truppen des Grafen Hatzfeldt. Beide Trupps haben sehr starke Kräfte aber keine Artillerie und so müssen es die Reiter- und Fußtruppen entscheiden.

Die Kaiserlichen rücken entschlossen gegen das schwedische Zentrum vor. Als die Schweden die Schwerepunktbildung erkennen, befehlen sie ihren beiden Musketier-Regimentern der rechten Flanke, das kaiserliche Zentrum zu bedrohen. Diese Bedrohung wird von dem kais. Tercio gekontert, während Schockkavalleristen mehrere Angriffe auf eine schwedische Pike&Shot-Einheit reiten. Beide Einheiten haben Verluste, aber die Reiterei wird immer wieder abgewiesen.

Das oben erwähnte Rekruten-Tercio kann zusammen mit leichten Crabaten-Reitern eine

Musketiereinheit auslöschen, wird aber selbst von den Schweden aufgerieben.
Auf der linken Flanke kommen schwedische Schockkavalleristen in Musketenreichweite einer kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit und werden im akkuraten Musketenfeuer nahezu ausgelöscht. Eine zur Unterstützung herbeigerufene schwedische Pike&Shot-Einheit verbeißt sich mit den kais. Veteranen in ein anhaltendes und verlustreiches Feuergefecht.
Beide Seiten haben permanent nahezu gleich hohe Verlusten, aber es sind die Schweden, die knapp vor den Kaiserlichen den Punkt erreichen, an dem sie das Gefecht abbrechen und sich zurückziehen müssen.

Beide Seiten erleiden deutliche Verluste und haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke.

Die Kaiserlichen stehen vor Osterod (auf Hexfeld D.8).
Die Schweden ziehen sich in die Wälder auf Hexfeld C.8. Zurück.
Bitte berücksichtige dieses Feld als dein neues Startfeld im nächsten Spielzug.

Du hast folgende Verluste:
1 Base der Pike&Shot von Lönneberga
1 Base der Schockkavallerie Katthult
2 Basen der Musketiere von Holgerson
1 Base der Musketiere Lillebror
Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 2 Ruhmpunkte.

Auf Hexfeld D.9 erscheint das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke.

Da sich dein Trupp nicht mehr auf einer Straße befindet, kann die angeforderte schwere schwedische Artillerie nicht zu dir gelangen und marschiert unverrichteter Dinge wieder zurück. Gegebenenfalls musst du sie erneut anfordern.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Kaiserliche – Andre – Hatzfeldt

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 50 GM

Du hast einen Betrag von 50 GM an den General von Sachsen Flemming geschickt.

Kaiserlich-schwedisches Gefecht vor Osterod (Hexfeld D.8)

Osterod ist eine von sächsischen Sappeuren befestigte Ortschaft. Darin lagert der Trupp des sächsischen Kommandanten Flemming. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Sachsen beobachten das Gefecht von ihren Schanzen aus, fühlen sich aber nicht veranlasst, auf irgendeine Weise einzugreifen.

Die Schweden unter dem Kommando von Arvid Wittenberg erwarten den Kaiserlichen Angriff der Truppen des Grafen Hatzfeldt. Beide Trupps haben sehr starke Kräfte aber keine Artillerie und so müssen es die Reiter- und Fußtruppen entscheiden.
Die Kaiserlichen rücken entschlossen gegen das schwedische Zentrum vor. Als die Schweden die Schwerpunktbildung erkennen, befehlen sie ihren beiden Musketier-Regimentern der rechten Flanke, das kaiserliche Zentrum zu bedrohen. Diese Bedrohung wird von dem kais. Tercio gekontert, während Schockkavalleristen mehrere Angriffe auf eine schwedische Pike&Shot-Einheit reiten. Beide Einheiten haben Verluste, aber die Reiterei wird immer wieder abgewiesen.
Das oben erwähnte Rekruten-Tercio kann zusammen mit leichten Crabaten-Reitern eine

Musketiereinheit auslöschen, wird aber selbst von den Schweden aufgerieben.
Auf der linken Flanke kommen schwedische Schockkavalleristen in Musketenreichweite einer kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit und werden im akkuraten Musketenfeuer nahezu ausgelöscht. Eine zur Unterstützung herbeigerufene schwedische Pike&Shot-Einheit verbeißt sich mit den kais. Veteranen in ein anhaltendes und verlustreiches Feuergefecht.
Beide Seiten haben permanent nahezu gleich hohe Verlusten, aber es sind die Schweden, die knapp vor den Kaiserlichen den Punkt erreichen, an dem sie das Gefecht abbrechen und sich zurückziehen müssen.

Beide Seiten erleiden deutliche Verluste und haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke.

Die Kaiserlichen stehen vor Osterod (auf Hexfeld D.8). Die Schweden ziehen sich in die Wälder auf Hexfeld C.8. Zurück.

Du hast folgende Verluste:

1 Base der Schockkavallerie Trautmannsdorffs Reiter
1 Base der Pike&Shot Einheit Gil de Haas
2 Basen des Tercios Kageneck
1 Base der leichten Reiter von Sickingens Kroaten
Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für das gewonnene Gefecht und die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 5 Ruhmpunkte.

Nach dem Plündern des Schlachtfeldes erhältst du Kriegsbeute im Wert von: 50 GM

Auf Hexfeld D.9 erscheint das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Brandenburg – Gero – Waldeck

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 100 GM

Ein schwerer Gewitterregen geht über dem Wald von Rastenburg nieder. Dein Trupp versinkt im Schlamm und Unterholz. Zu allem Unglück verirrt ihr euch auch noch, da ihr des Geländes unkundig seid.

Daher bewegt dein Trupp diese Runde nur ein Feld weit auf Hexfeld Nr. K.4.
Bitte berücksichtige dies als Startfeld bei deinem nächsten Befehlsblatt.

Der Tross der schweren Artillerie und brandenburgische Sappeure treffen bei deinem Trupp ein.

Rastenburg ist eine befestigte und neutrale Stadt mit einer sehr starken Stadtgarde.

Deine Späher berichten dir von Taurogi. Es handelt sich um eine stark befestigte Ortschaft. Darin befindet sich das gemischte Kommando des litauischen Abtrünnigen Boguslav Radziwill. Der Trupp hat überlegene Kräfte.

Bitte präzisiere künftig in deinem Befehlsblatt ob du Taurogi (nur) belagern/einschließen möchtest und/oder auch ein Sturmangriff erfolgen soll.

Sachsen – Andreas – Flemming

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 50 GM

Du erhältst einen Betrag von 50 GM als Morgengabe des kaiserlichen Generals Melchior von Hatzfeldt. Du kannst diesen Betrag deiner Kriegskasse gutschreiben.

Du wirst Zeuge des Kaiserlich-schwedischen Gefechtes vor Osterod (Hexfeld D.8):

Kaiserlich-schwedisches Gefecht vor Osterod (Hexfeld D.8)

Osterod ist eine von sächsischen Sappeuren befestigte Ortschaft. Darin lagert der Trupp des sächsischen Kommandanten Flemming. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Sachsen beobachten das Gefecht von ihren Schanzen aus, fühlen sich aber nicht veranlasst, auf irgendeine Weise einzugreifen.

Die Schweden unter dem Kommando von Arvid Wittenberg erwarten den Kaiserlichen Angriff der Truppen des Grafen Hatzfeldt. Beide Trupps haben sehr starke Kräfte aber keine Artillerie und so müssen es die Reiter- und Fußtruppen entscheiden.

Die Kaiserlichen rücken entschlossen gegen das schwedische Zentrum vor. Als die Schweden die Schwerpunktbildung erkennen, befehlen sie ihren beiden Musketier-Regimentern der rechten Flanke, das kaiserliche Zentrum zu bedrohen. Diese Bedrohung wird von dem kais. Tercio gekontert, während Schockkavalleristen mehrere Angriffe auf eine schwedische Pike&Shot-Einheit reiten. Beide Einheiten haben Verluste, aber die Reiterei wird immer wieder abgewiesen. Das oben erwähnte Rekruten-Tercio kann zusammen mit leichten Crabaten-Reitern eine Musketiereinheit auslöschen, wird aber selbst von den Schweden aufgerieben.

Auf der linken Flanke kommen schwedische Schockkavalleristen in Musketenreichweite einer kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit und werden im akkuraten Musketenfeuer nahezu ausgelöscht. Eine zur Unterstützung herbeigerufene schwedische Pike&Shot-Einheit verbeißt sich mit den kais. Veteranen in ein anhaltendes und verlustreiches Feuergefecht.

Beide Seiten haben permanent nahezu gleich hohe Verlusten, aber es sind die Schweden, die knapp vor den Kaiserlichen den Punkt erreichen, an dem sie das Gefecht abbrechen und sich zurückziehen müssen.

Beide Seiten erleiden deutliche Verluste und haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke.

Die Kaiserlichen stehen vor Osterod (auf Hexfeld D.8). Die Schweden ziehen sich in die Wälder auf Hexfeld C.8. Zurück.

Auf Hexfeld D.9 erscheint das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%

Osmanen – Mirco – Kara Mustafa

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 50 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Leslau und erhältst: 100 GM

Du bewegst dich mit deinem schnellen Reiterkommando wieder nach Mielau. Es wird dir berichtet, dass vor einiger Zeit Kaiserliche Truppen in Spähreichweite auftauchten, dann aber wieder nach Westen abgezogen sind.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Auswertung 9. Spielzug

Polen – Robert - Lanckoronski

Du kannst keine Kontributionen in Graudenz erheben, da sich dort weder dein Trupp, noch eine Garnison von dir befindet.

Dein Trupp bewegt wie befohlen diesen Spielzug nicht.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Deine Kundschafter berichten dir, dass die Schweden und Kaiserlichen nach Norden weiterziehen. Die Sachsen befinden sich unverändert in Osterod.

Osterod ist eine von sächsischen Sappeuren befestigte Ortschaft. Darin lagert der Trupp des sächsischen Kommandanten Flemming. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando.

Deine Kundschafter berichten dir von folgender Schlacht:

Türkischer Angriff auf Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den aus Richtung Osten kommenden Truppen Kara Mustafas angegriffen. Die Sachsen haben Osterod durch Schanztruppen befestigen lassen.

Die Osmanen haben etwa 1/3 mehr Truppen als ihre Gegner. Sie greifen in zwei Wellen an, während ihre Artillerie in Reichweite geschoben wird. Als erstes gehen die leichten Krim-Tartarenreiter, die Sipahi und die schwere Schockkavallerie der Quapu Khalqi gegen die sächsischen Schanzen vor und überschütten die Verteidiger mit Pfeilschwärmen. Diese haben zunächst auch unerwartet hohen Effekt und dezimieren eine sächsische Pike&Shot. Die beiden türkischen Batterien geben dem Regiment den Rest und reiben es auf. Aber dann lässt die Treffsicherheit der Türken nach und fast alle Pfeile treffen nur noch die feindliche Deckung. Im Gegenzug nehmen die Osmanen permanent Schaden, da sie jetzt in kurzer Reichweite der sächsischen Musketen und einer Artilleriebatterie sind.

Die türkische Schockkavallerie kann mit Hilfe der Artillerie noch eine zweite Pike&Shot anschlagen, muss sich aber dann mit dem restlichen Reiterschirm unter hohen Verlusten zurückziehen. Die Lücke in der sächs. Verteidigung wird durch Musketier-Rekruten und Bandelierreiter gestopft. Diese haben sich jetzt scheinbar gut eingeschossen, denn sie halten der zweiten türkischen Welle, die aus zwei Musketen-Einheiten besteht, gut stand. Beide Seiten stehen über lange Zeit im Feuergefecht auf nächste Distanz, aber auf Dauer zahlt sich die Deckung der Sachsen aus und sie nehmen viel langsamer Verluste als die Osmanen. Nach langem Anmarsch sind auch die Janitscharen heran und greifen eine Stellungsflanke an, die von einer Rekruten-Pike&Shot gehalten wird. Aber die Rekruten haben einen guten Tag und können, nicht zuletzt wegen der Verschanzung, die Janitscharen auf Distanz halten.

Als frontal beide türkischen Schützeneinheiten brechen, muss Kara Mustafa das Signal zum allgemeinen Rückzug geben lassen.

Die Sachsen haben Osterod gehalten.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben beide Trupps deutliche Verluste zu verzeichnen.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Die Sachsen halten Osterod (auf Hexfeld D.8). Die Osmanen ziehen sich nach Osten zurück auf

Hexfeld E.9.

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis kommenden Montag 17.11.2014 um 21.00 Uhr.

Danach schließt sich die nächste Befehlsphase an. Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis Mittwoch 19.11.2014 um 21.00 Uhr.

Allgemeine Info:

Als nächstes kommt der 10.Spielzug. Danach werde ich auswürfeln, ob es einen weiteren Spielzug gibt, wobei es einen 11.Spielzug auf jeden Fall geben wird. D.h. Es könnte sein, dass der 10.Spielzug bereits der vorletzte ist.

Schweden – Hindu – Wittenberg

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 150 GM

Dein Trupp marschiert nach Norden.

Es kommt zum:

2.Kaiserlich-schwedisches Gefecht (Hexfeld C.7)

Die vor wenigen Tagen von den Kaiserlichen geschlagenen Schweden marschieren Richtung Norden. Da sie sich aber in den Wäldern von Osterod nur schlecht auskennen und ein schwerer Gewitterschauer den Boden aufgeweicht hat, kommen sie nur langsam voran. Dies gibt den Kaiserlichen Zeit, den Wald weiter nordöstlich auf der Straße zu durchqueren und die Schweden im Offenen (auf Hexfeld C.7) erneut zur Schlacht zu stellen.

Die Schweden unter dem Kommando von Arvid Wittenberg erwarten den Kaiserlichen Angriff der Truppen des Grafen Hatzfeldt. Beide Trupps haben nach dem Eintreffen ihrer Verstärkungen sehr starke Kräfte aber keine Artillerie und so müssen es erneut die Reiter- und Fußtruppen entscheiden.

Die Kaiserlichen sind stark im Zentrum konzentriert und rücken entschlossen gegen das schwedische Zentrum vor. Ihre linke Flanke lehnt an einem kleineren Fluss an.

Die Schweden sind recht gleichmäßig aufgestellt, nur an der äußerst rechten Flanke befindet sich ein Infanterie-Regiment, das zwar den Fluss aber keinen Gegner vor sich hat.

Das kaiserliche Rekruten-Tercio, die Veteranen-Infanterie und die leichten Crabaten-Reiter verwickeln die schwedischen Pike&Shot- und Musketiereinheiten in ein Feuergefecht, indem beide Seiten etwa gleich viele Verluste erleiden.

Die Schweden der äußersten rechten Flanke werden zur Verstärkung ins Zentrum befohlen, aber der Botenreiter kommt zu spät, als dass das Regiment noch in das Gefecht eingreifen kann.

Die Entscheidung bringt die kais. Schockreiterei! Diese greift zunächst erfolglos ihren schwedischen Gegenpart an. Der Gegenangriff der Schweden schlägt trotz Chancengleichheit völlig fehl und die Lätta Ryttere werden ungeordnet zurückgeworfen. Die kaiserlichen Reiter nutzen diese Schwäche sofort aus und attackieren die durcheinandergebrachten Schwedenreiter, die sofort darauf brechen. Auf ihrer Flucht durchbrechen sie noch eine eigene Musketiereinheit und stürzen diese ebenfalls in Unordnung. Die kais. Reiter treffen bei ihrer Verfolgung auf eine schwedische Rekruten-Pike&Shot, die schon schwer im Feuergefecht dezimiert wurde. Die schwedischen Pikeniere bekommen ihre Reihen nicht mehr geschlossen und werden überritten. Der durchbrochenen schwedischen Musketiereinheit gelingt es gerade noch, ihre Ordnung wieder herzustellen, als die kaiserlichen Schockkavalleristen in sie einbrechen. Das Abwehrfeuer ist ungezielt und der Nahkampf für die Schweden katastrophal. Als auch diese schwedische Einheit unter den Säbelhieben und Hufen der kais. Schockreiterei vernichtet wird, hat die schwedische Armee genug Verluste erlitten, damit sie den Rückzug antreten und das Schlachtfeld räumen muss.

Beide Seiten haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke, die Schweden haben deutliche Verluste, die Kaiserlichen nur leichte Verluste.

Die Kaiserlichen marschieren daraufhin weiter Richtung Graudenz.
Die Schweden weichen auf Hexfeld C.6. zurück.

Bitte berücksichtige dieses Feld als dein neues Startfeld im nächsten Spielzug.

Du hast folgende Verluste:

2 Basen der Schockkavallerie Katthult

2 Basen der Pike&Shot Smaland (Einheit komplett ausgelöscht)

2 Basen der Musketiere Lillebror (Einheit komplett ausgelöscht)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Kaiserliche – Andre – Hatzfeldt

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 100 GM

Auf deinem Marsch nach Nordwesten kommt es zum:

2. Kaiserlich-schwedisches Gefecht (Hexfeld C.7)

Die vor wenigen Tagen von den Kaiserlichen geschlagenen Schweden marschieren Richtung Norden. Da sie sich aber in den Wäldern von Osterod nur schlecht auskennen und ein schwerer Gewitterschauer den Boden aufgeweicht hat, kommen sie nur langsam voran. Dies gibt den Kaiserlichen Zeit, den Wald weiter nordöstlich auf der Straße zu durchqueren und die Schweden im Offenen (auf Hexfeld C.7) erneut zur Schlacht zu stellen.

Die Schweden unter dem Kommando von Arvid Wittenberg erwarten den Kaiserlichen Angriff der Truppen des Grafen Hatzfeldt. Beide Trupps haben nach dem Eintreffen ihrer Verstärkungen sehr starke Kräfte aber keine Artillerie und so müssen es erneut die Reiter- und Fußtruppen entscheiden.

Die Kaiserlichen sind stark im Zentrum konzentriert und rücken entschlossen gegen das schwedische Zentrum vor. Ihre linke Flanke lehnt an einem kleineren Fluss an.

Die Schweden sind recht gleichmäßig aufgestellt, nur an der äußerst rechten Flanke befindet sich ein Infanterie-Regiment, das zwar den Fluss aber keinen Gegner vor sich hat.

Das kaiserliche Rekruten-Tercio, die Veteranen-Infanterie und die leichten Crabaten-Reiter verwickeln die schwedischen Pike&Shot- und Musketiereinheiten in ein Feuergefecht, indem beide Seiten etwa gleich viele Verluste erleiden.

Die Schweden der äußersten rechten Flanke werden zur Verstärkung ins Zentrum befohlen, aber der Botenreiter kommt zu spät, als dass das Regiment noch in das Gefecht eingreifen kann.

Die Entscheidung bringt die kais. Schockreiterei! Diese greift zunächst erfolglos ihren schwedischen Gegenpart an. Der Gegenangriff der Schweden schlägt trotz Chancengleichheit völlig fehl und die Lätta Ryttere werden ungeordnet zurückgeworfen. Die kaiserlichen Reiter nutzen diese Schwäche sofort aus und attackieren die durcheinandergebrachten Schwedenreiter, die sofort darauf brechen. Auf ihrer Flucht durchbrechen sie noch eine eigene Musketiereinheit und stürzen diese ebenfalls in Unordnung. Die kais. Reiter treffen bei ihrer Verfolgung auf eine schwedische Rekruten-Pike&Shot, die schon schwer im Feuergefecht dezimiert wurde. Die schwedischen Pikeniere bekommen ihre Reihen nicht mehr geschlossen und werden überritten. Der durchbrochenen schwedischen Musketiereinheit gelingt es gerade noch, ihre Ordnung wieder herzustellen, als die kaiserlichen Schockkavalleristen in sie einbrechen. Das Abwehrfeuer ist ungezielt und der Nahkampf für die Schweden katastrophal. Als auch diese schwedische Einheit unter den Säbelhieben und Hufen der kais. Schockreiterei vernichtet wird, hat die schwedische Armee genug Verluste erlitten, damit sie den Rückzug antreten und das Schlachtfeld räumen muss.

Beide Seiten haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke, die Schweden haben

deutliche Verluste, die Kaiserlichen nur leichte Verluste.

Die Kaiserlichen marschieren daraufhin nach Graudenz.
Die Schweden weichen auf Hexfeld C.6. zurück.

Du hast folgende Verluste:

1 Base Pike&Shot Gil de Haas

1 Base des Rekruten-Tercios Kageneck

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die beim Gegner verursachten Verluste und die gewonnene Schlacht erhältst du 5 Ruhmpunkte.

Aus der schwedischen Kriegsbeute erhältst du: 60 GM.
Deine Truppen plündern Graudenz. Du erbeutest: 400 GM

Die Dorfbewohner wehren sich erbittert, vor allem gegen die zügellosen Kroaten.

Du hast folgende Verluste:

1 Base leichte Kav. Sickingens Kroaten

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Brandenburg – Gero – Waldeck

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 100 GM

Dein Trupp und der Tross der schweren Artillerie und brandenburgische Sappeure treffen vor Taurogi ein.

Es handelt sich um eine stark befestigte Ortschaft. Darin befindet sich das gemischte Kommando des litauischen Abtrünnigen Boguslav Radziwill. Der Trupp hat überlegene Kräfte.

Es scheint, dass die Litauer ziemlich gut auf eine Belagerung vorbereitet sind. So können deine Belagerungstechniken (Spione, Saboteure und tote Tiergeschosse) nur wenig ausrichten. Wesentlich effektiver ist das schwere Belagerungsgeschütz. Es schießt eine regimentbreite Bresche in den Wall.

Die Kanonen aus Taurogi bombardieren ihrerseits deine Stellungen, aber ohne nennenswerten Erfolg.

Bitte präzisiere weiterhin in deinem Befehlsblatt ob du Taurogi (nur) belagern/einschließen möchtest und/oder auch ein Sturmangriff erfolgen soll.

Dein Versorgungslevel ist bei 100 %.

Sachsen – Andreas – Flemming

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 100 GM

Dein Trupp in Osterod wird von den aus Osten vorstoßenden Osmanen angegriffen.

Türkischer Angriff auf Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den Truppen Kara Mustafas

angegriffen. Die Sachsen haben bereits vor einiger Zeit mit einem türkischen Angriff gerechnet und Osterod durch Schanztruppen befestigen lassen.

Die Osmanen haben etwa 1/3 mehr Truppen als ihre Gegner. Sie greifen in zwei Wellen an, während ihre Artillerie in Reichweite geschoben wird. Als erstes gehen die leichten Krim-Tartarenreiter, die Sipahi und die schwere Schockkavallerie der Quapu Khalqi gegen die sächsischen Schanzen vor und überschütten die Verteidiger mit Pfeilschwärmen. Diese haben zunächst auch unerwartet hohen Effekt und dezimieren eine sächsische Pike&Shot. Die beiden türkischen Batterien geben dem Regiment den Rest und reiben es auf. Aber dann lässt die Treffsicherheit der Türken nach und fast alle Pfeile treffen nur noch die feindliche Deckung. Im Gegenzug nehmen die Osmanen permanent Schaden, da sie jetzt in kurzer Reichweite der sächsischen Musketen und einer Artilleriebatterie sind.

Die türkische Schockkavallerie kann mit Hilfe der Artillerie noch eine zweite Pike&Shot anschlagen, muss sich aber dann mit dem restlichen Reiterschirm unter hohen Verlusten zurückziehen. Die Lücke in der sächs. Verteidigung wird durch Musketier-Rekruten und Bandelierreiter gestopft. Diese haben sich jetzt scheinbar gut eingeschossen, denn sie halten der zweiten türkischen Welle, die aus zwei Musketen-Einheiten besteht, gut stand. Beide Seiten stehen über lange Zeit im Feuergefecht auf nächste Distanz, aber auf Dauer zahlt sich die Deckung der Sachsen aus und sie nehmen viel langsamer Verluste als die Osmanen. Nach langem Anmarsch sind auf die Janitscharen heran und greifen eine Stellungsflanke an, die von einer Rekruten-Pike&Shot gehalten wird. Aber die Rekruten haben einen guten Tag und können, nicht zuletzt wegen der Verschanzung, die Janitscharen auf Distanz halten.

Als frontal beide türkischen Schützeinheiten brechen, muss Kara Mustafa das Signal zum allgemeinen Rückzug geben lassen.

Die Sachsen haben Osterod gehalten.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben beide Trupps deutliche Verluste zu verzeichnen.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Die Sachsen halten Osterod (auf Hexfeld D.8). Die Osmanen ziehen sich nach Osten zurück auf Hexfeld E.9.

Du hast folgende Verluste:

1 Base der Bandelierreiter von Kalkstein

2 Basen der Pike&Shot Einheit Wolfersdorf

1 Base der Pike&Shot von Löser

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für das gewonnene Gefecht und die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 5 Ruhmpunkte.

Nach dem Plündern des Schlachtfeldes erhältst du Kriegsbeute im Wert von: 60 GM

Auf Hexfeld D.9 kampiert immer noch das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke.

Deine Späher berichten dir von:

2. Kaiserlich-schwedisches Gefecht (Hexfeld C.7)

Die vor wenigen Tagen von den Kaiserlichen geschlagenen Schweden marschieren Richtung Norden. Da sie sich aber in den Wäldern von Osterod nur schlecht auskennen und ein schwerer Gewitterschauer den Boden aufgeweicht hat, kommen sie nur langsam voran. Dies gibt den Kaiserlichen Zeit, den Wald weiter nordöstlich auf der Straße zu durchqueren und die Schweden im Offenen (auf Hexfeld C.7) erneut zur Schlacht zu stellen.

(...)

Beide Seiten haben nach dem Gefecht noch durchschnittliche Stärke, die Schweden haben deutliche Verluste, die Kaiserlichen nur leichte Verluste.

Die Kaiserlichen marschieren daraufhin Richtung Graudenz.
Die Schweden weichen nach Norden zurück.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Osmanen – Mirco – Kara Mustafa

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 150 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 50 GM

Du erhebst Kontributionen in Leslau und erhältst: 50 GM

In deiner Kriegskasse befinden sich zu Beginn des Spielzuges noch 90 GM (nicht 97 GM wie auf deinem Befehlsblatt angegeben.) Nach den Kontributionen sind es dann am Ende 340 GM.
Bitte berichtige den Rechenfehler.

Dein Trupp marschiert nach Westen und greift Osterod an.

Türkischer Angriff auf Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den Truppen Kara Mustafas angegriffen. Die Sachsen haben bereits vor einiger Zeit mit einem türkischen Angriff gerechnet und Osterod durch Schanztruppen befestigen lassen.

Die Osmanen haben etwa 1/3 mehr Truppen als ihre Gegner. Sie greifen in zwei Wellen an, während ihre Artillerie in Reichweite geschoben wird. Als erstes gehen die leichten Krim-Tartarenreiter, die Sipahi und die schwere Schockkavallerie der Quapu Khalqi gegen die sächsischen Schanzen vor und überschütten die Verteidiger mit Pfeilschwärmen. Diese haben zunächst auch unerwartet hohen Effekt und dezimieren eine sächsische Pike&Shot. Die beiden türkischen Batterien geben dem Regiment den Rest und reiben es auf. Aber dann lässt die Treffsicherheit der Türken nach und fast alle Pfeile treffen nur noch die feindliche Deckung. Im Gegenzug nehmen die Osmanen permanent Schaden, da sie jetzt in kurzer Reichweite der sächsischen Musketen und einer Artilleriebatterie sind.

Die türkische Schockkavallerie kann mit Hilfe der Artillerie noch eine zweite Pike&Shot anschlagen, muss sich aber dann mit dem restlichen Reiterschirm unter hohen Verlusten zurückziehen. Die Lücke in der sächs. Verteidigung wird durch Musketier-Rekruten und Bandelierreiter gestopft. Diese haben sich jetzt scheinbar gut eingeschossen, denn sie halten der zweiten türkischen Welle, die aus zwei Musketen-Einheiten besteht, gut stand. Beide Seiten stehen über lange Zeit im Feuergefecht auf nächste Distanz, aber auf Dauer zahlt sich die Deckung der Sachsen aus und sie nehmen viel langsamer Verluste als die Osmanen. Nach langem Anmarsch sind auf die Janitscharen heran und greifen eine Stellungsflanke an, die von einer Rekruten-Pike&Shot gehalten wird. Aber die Rekruten haben einen guten Tag und können, nicht zuletzt wegen der Verschanzung, die Janitscharen auf Distanz halten.

Als frontal beide türkischen Schützeneinheiten brechen, muss Kara Mustafa das Signal zum allgemeinen Rückzug geben lassen.

Die Sachsen haben Osterod gehalten.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben beide Trupps deutliche Verluste zu verzeichnen.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Die Sachsen halten Osterod (auf Hexfeld D.8).

Die Osmanen ziehen sich nach Osten zurück auf Hexfeld E.9.

Bitte berücksichtige dies als dein neues Startfeld im nächsten Befehlsblatt.

Du hast folgende Verluste:

2 Basen Musketiere Tufeci Yaya

2 Basen Musketiere Tufeci Kaide

2 Basem Schockkavallerie Yeni Qapu Khalqi

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Auf Hexfeld D.9 kampiert das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke.

Deine Kundschafter berichten dir von Allenstein:

Es handelt sich um eine neutrale freie Reichsstadt mit guten Befestigungsanlagen und einer Garnison mit sehr starken Kräften.

Dein Versorgungslevel ist bei 50%

Auswertung 10. Spielzug

Polen – Robert - Lanckoronski

Dein Trupp bewegt sich wie befohlen in die Wälder von Osterod. Aufgrund der variablen Bewegungsweite in schwerem Gelände beendet dein Trupp seine Bewegung auf Hexfeld C.8. Bitte berücksichtige das als Startfeld in deinem nächsten Befehlsblatt.

Deine Späher berichten dir folgendes:

Türkische Eroberung von Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den Truppen Kara Mustafas angegriffen. Die Sachsen besetzen erneut ihre Schanzen und stellen sich dem Angriff.

Die Osmanen haben etwa 25% mehr Truppen als ihre Gegner.

Vor dem eigentlichen Angriff bombardieren sich die beiden Seiten gegenseitig, wobei die Sachsen keinen Effekt erzielen, aber die Osmanen leichte Verluste unter den sächsischen Bandelierreitern anrichten.

Nach dem letzten türkischen Angriff haben beide Seiten ihre Verluste (teilweise) wieder aufgefüllt und die Osmanen konnten eine neue Geschützatterie ins Feld führen.

Diesmal sind die Dorfbewohner einem sächsischen Aufruf gefolgt und haben eine kleine Einheit Bürgermiliz aufgestellt, die einen eher unbedeutenden Wallabschnitt verteidigte. Dieser Abschnitt wurde aber lediglich von der türkischen Schockkavallerie der Quapu Khalqi bedroht, die im letzten Angriff zu viele Verluste erlitten hatte, als dass sie der Miliz hätte gefährlich werden können. So neutralisierten sich beide Einheiten gegenseitig.

Kampfentscheidend war, dass die Osmanen 3 Batterien hatten, während die Sachsen nur eine ins Feld führen konnten. Die sächsische Artillerie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Sipahi-Einheit. Es gelang den sächsischen Kanonieren nicht, die Reiter im Anmarsch zu stoppen, zumal diese von Kara Mustafa persönlich geführt wurden. Der türkische Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour (und einer guten Portion Glück). Die Sipahi zerstörten die sächsische Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Von dort belegten sie die Verteidiger mit Flankenfeuer.

Nun war die osmanische Artillerieüberlegenheit erdrückend. Sie konnten ihr Feuer auf einen schwachen Punkt in der Verteidigung konzentrieren. Dort wurde ein Wallabschnitt nur von Musketierrekruten des Regimentes Schneider gehalten. Die türkischen Kanonen rissen breite

Schneisen in ihre Reihen und während den Ladezeiten jagten leichte Krim-Tartaren-Reiter heran und überschütteten die unerfahrenen Rekruten mit Pfeilschauern. Das war bald zu viel für die Verteidiger und sie verließen in heilloser Flucht ihren Posten.

Die in Reserve gehaltenen Bandelierreiter besetzten die Lücke in der Verteidigung, waren aber selbst durch die vorhergegangene Bombardierung schon arg zusammengeschrumpft. Daher konnten sie dem gemeinsamen Feuer von Türkenkanonen und heranmarschierten Janitscharen nur wenig entgegensetzen. Auch das Pike&Shot-Regiment „von Bose“ war permanent akkuratem Musketenfeuer zweier türkischen Musketiereinheiten ausgesetzt. Trotz dem Schutz durch die Verschanzungen stiegen ihre Verluste kontinuierlich, bis auch diese Einheit zusammenbrach. Danach strömten die Angreifer in die freigewordenen Verteidigungslücken und begannen mit der Einnahme von Osterrod. Die verbliebenen Sachsen zogen sich in die Wälder auf Hexfeld D.7 zurück.

Die Türken nahmen Osterrod ein und begannen sofort mit dem Instandsetzen der Wallanlagen. Einige Tage später trifft die schwere Belagerungsartillerie und die Sappeure des Sultans bei den Osmanen in Osterrod ein.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen sehr hohe Verluste.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Auf Hexfeld E.7 befinden sich die Kaiserlichen unter dem Kommando von Hatzfeldt. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Kaiserlichen sind aus dem Westen gekommen und haben nördlich die Wälder umgangen. Sie konnten ebenfalls den osmanischen Angriff beobachten, waren aber zu weit weg um einzugreifen.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Ab sofort beginnt die nächste Kurierphase. Diese läuft bis kommenden Dienstag 25.11.2014 um 21.00 Uhr.

Danach schließt sich die nächste Befehlsphase an. Bitte sende mir dein nächstes Befehlsblatt bis Freitag 28.11.2014 um 21.00 Uhr.

Schweden – Hindu – Wittenberg

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 100 GM

Dein Trupp marschiert nach Norden und trifft wie befohlen in Elbing ein.

Elbing ist eine befestigte Hauptstadt. Darin befinden sich schwedische Truppen in überlegener Stärke.

Deine Späher berichten dir von einem Schiffswrack auf Hexfeld C.3. Dies wird von durchschnittlich starken Kräften bewacht. Ihre Nationalität ist unbekannt.

Dein Versorgungslevel ist bei 50%

Kaiserliche – Andre – Hatzfeldt

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 100 GM

Deine Späher berichten dir folgendes:

Türkische Eroberung von Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den Truppen Kara Mustafas angegriffen. Die Sachsen besetzen erneut ihre Schanzen und stellen sich dem Angriff.

Die Osmanen haben etwa 25% mehr Truppen als ihre Gegner.

Vor dem eigentlichen Angriff bombardieren sich die beiden Seiten gegenseitig, wobei die Sachsen keinen Effekt erzielen, aber die Osmanen leichte Verluste unter den sächsischen Bandelierreitern anrichten.

Nach dem letzten türkischen Angriff haben beide Seiten ihre Verluste (teilweise) wieder aufgefüllt und die Osmanen konnten eine neue Geschützatterie ins Feld führen.

Diesmal sind die Dorfbewohner einem sächsischen Aufruf gefolgt und haben eine kleine Einheit Bürgermiliz aufgestellt, die einen eher unbedeutenden Wallabschnitt verteidigte. Dieser Abschnitt wurde aber lediglich von der türkischen Schockkavallerie der Quapu Khalqi bedroht, die im letzten Angriff zu viele Verluste erlitten hatte, als dass sie der Miliz hätte gefährlich werden können. So neutralisierten sich beide Einheiten gegenseitig.

Kampfentscheidend war, dass die Osmanen 3 Batterien hatten, während die Sachsen nur eine ins Feld führen konnten. Die sächsische Artillerie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Sipahi-Einheit. Es gelang den sächsischen Kanonieren nicht, die Reiter im Anmarsch zu stoppen, zumal diese von Kara Mustafa persönlich geführt wurden. Der türkische Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour (und einer guten Portion Glück). Die Sipahi zerstörten die sächsische Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Von dort belegten sie die Verteidiger mit Flankenfeuer.

Nun war die osmanische Artillerieüberlegenheit erdrückend. Sie konnten ihr Feuer auf einen schwachen Punkt in der Verteidigung konzentrieren. Dort wurde ein Wallabschnitt nur von Musketierrekruten des Regimentes Schneider gehalten. Die türkischen Kanonen rissen breite Schneisen in ihre Reihen und während den Ladepausen jagten leichte Krim-Tartaren-Reiter heran und überschütteten die unerfahrenen Rekruten mit Pfeilschauern. Das war bald zu viel für die Verteidiger und sie verließen in heillosen Flucht ihren Posten.

Die in Reserve gehaltenen Bandelierreiter besetzten die Lücke in der Verteidigung, waren aber selbst durch die vorhergegangene Bombardierung schon arg zusammengeschrumpft. Daher konnten sie dem gemeinsamen Feuer von Türkenkanonen und heranmarschierten Janitscharen nur wenig entgegensetzen. Auch das Pike&Shot-Regiment „von Bose“ war permanent akkuratem Musketenfeuer zweier türkischen Musketiereinheiten ausgesetzt. Trotz dem Schutz durch die Verschanzungen stiegen ihre Verluste kontinuierlich, bis auch diese Einheit zusammenbrach. Danach strömten die Angreifer in die freigewordenen Verteidigungslücken und begannen mit der Einnahme von Osterod. Die verbliebenen Sachsen zogen sich in die Wälder auf Hexfeld D.7 zurück.

Die Türken nahmen Osterod ein und begannen sofort mit dem Instandsetzen der Wallanlagen. Einige Tage später trifft die schwere Belagerungsartillerie und die Sappeure des Sultans bei den Osmanen in Osterod ein.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen sehr hohe Verluste.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Auf Hexfeld C.8 befindet sich das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke. Die Polen konnten den Angriff aus nächster Nähe beobachten, griffen aber auf keiner Seite ein.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Brandenburg – Gero – Waldeck

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 150 GM

Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 150 GM

Befehlsgemäß bombardiert die schwere Belagerungsartillerie Taurogi. Nachdem sie eine Bresche geschossen hat, beschießt sie die gegnerischen Truppen und verursacht leichte Verluste.

Die Kanonen aus Taurogi bombardieren ihrerseits deine Stellungen, aber ohne nennenswerten Erfolg.

Sturm auf Taurogi

Deine Truppen unternehmen einen Sturmangriff.

Bereits von Beginn an bereiten dir die 3 Artilleriebatterien der Litauer schwere Probleme und verursachen unter deinen anmarschierenden Truppen schwere Verluste.

Nur wenige deiner Einheiten schaffen es unversehrt auf Musketenreichweite heranzukommen und dort empfängt sie das Abwehrfeuer der feindlichen Musketiere und Pike&Shot-Einheiten. Dein Rekruten-Regiment Hammerstein-Loxten wird ausgelöscht, schützt aber dadurch lange Zeit das Regiment von Strand. Dieses kann eine Eckbastion im Nahkampf stürmen, und die darauf befindliche Geschützbatterie zerstören. Die von Strand-Infanteristen setzen sich in der Bastion fest und belegen die Verteidiger mit Flankenfeuer.

Unglücklicherweise ist dies aber die Hochwassermarken des vorgetragenen Angriffes. Deine restlichen Truppen leiden unerhört unter dem litauischen Sperrfeuer und häufen in beängstigender Schnelligkeit immer weitere Verluste an. Daher müssen deine Truppen bald darauf den Angriff abbrechen und sich wieder in ihre Belagerungsgräben zurückziehen.

Im folgenden zeigt sich, dass viele der vom Schlachtfeld geflohenen scheinbar alle Lust zum Kämpfen verloren haben und sich im Schutz der Nacht davon machen.

Die Litauer haben nach dem abgeschlagenen Angriff deutliche Verluste und verbleiben mit sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

- 2 Basen vom 1.Dragoner-Regiment Freigeist
- 2 Basen vom 2.Rgt. zu Schönherr
- 1 Base vom 3.Rgt. Von Strand
- 2 Basen vom 6.Rgt. von Schuckmann
- 3 Basen vom 7.Rgt. Von Hammerstein-Loxten
- 1 Base vom Musketierregiment Siegmunds Haufen
- 1 Base vom 9.Dragoner-Rgt. Von Wrangel
- 1 Base vom 10.Rgt. Von Pölnitz

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Deine Spione in Taurogi berichten dir, dass der Feind wohl noch ausreichend mit Schießpulver und Proviant versorgt ist.

Das größte Problem wäre allerdings, dass aufgrund deines gut geschlossenen Belagerungsringes keine neuen Truppen mehr in die Stadt gelangen können. Radziwill kann also keine neuen Einheiten rekrutieren oder Verluste auffüllen, auch wenn er das Geld dazu hätte.

Dein Versorgungslevel ist bei 75 %.

Sachsen – Andreas – Flemming

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 50 GM

Dein Trupp in Osterod wird von den aus Osten vorstoßenden Osmanen angegriffen.

Türkische Eroberung von Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den Truppen Kara Mustafas angegriffen. Die Sachsen besetzen erneut ihre Schanzen und stellen sich dem Angriff.

Die Osmanen haben etwa 25% mehr Truppen als ihre Gegner.

Vor dem eigentlichen Angriff bombardieren sich die beiden Seiten gegenseitig, wobei die Sachsen keinen Effekt erzielen, aber die Osmanen leichte Verluste unter den sächsischen Bandelierreitern anrichten.

Nach dem letzten türkischen Angriff haben beide Seiten ihre Verluste (teilweise) wieder aufgefüllt und die Osmanen konnten eine neue Geschützatterie ins Feld führen.

Diesmal sind die Dorfbewohner einem sächsischen Aufruf gefolgt und haben eine kleine Einheit Bürgermiliz aufgestellt, die einen eher unbedeutenden Wallabschnitt verteidigte. Dieser Abschnitt wurde aber lediglich von der türkischen Schockkavallerie der Quapu Khalqi bedroht, die im letzten Angriff zu viele Verluste erlitten hatte, als dass sie der Miliz hätte gefährlich werden können. So neutralisierten sich beide Einheiten gegenseitig.

Kampfentscheidend war, dass die Osmanen 3 Batterien hatten, während die Sachsen nur eine ins Feld führen konnten. Die sächsische Artillerie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Sipahi-Einheit. Es gelang den sächsischen Kanonieren nicht, die Reiter im Anmarsch zu stoppen, zumal diese von Kara Mustafa persönlich geführt wurden. Der türkische Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour (und einer guten Portion Glück). Die Sipahi zerstörten die sächsische Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Von dort belegten sie die Verteidiger mit Flankenfeuer.

Nun war die osmanische Artillerieüberlegenheit erdrückend. Sie konnten ihr Feuer auf einen schwachen Punkt in der Verteidigung konzentrieren. Dort wurde ein Wallabschnitt nur von Musketierrekruten des Regimentes Schneider gehalten. Die türkischen Kanonen rissen breite Schneisen in ihre Reihen und während den Ladepausen jagten leichte Krim-Tartaren-Reiter heran und überschütteten die unerfahrenen Rekruten mit Pfeilschauern. Das war bald zu viel für die Verteidiger und sie verließen in heilloser Flucht ihren Posten.

Die in Reserve gehaltenen Bandelierreiter besetzten die Lücke in der Verteidigung, waren aber selbst durch die vorhergegangene Bombardierung schon arg zusammengeschrumpft. Daher konnten sie dem gemeinsamen Feuer von Türkenkanonen und heranmarschierten Janitscharen nur wenig entgegensetzen. Auch das Pike&Shot-Regiment „von Bose“ war permanent akkuratem Musketenfeuer zweier türkischen Musketiereinheiten ausgesetzt. Trotz dem Schutz durch die Verschanzungen stiegen ihre Verluste kontinuierlich, bis auch diese Einheit zusammenbrach. Danach strömten die Angreifer in die freigewordenen Verteidigungslücken und begannen mit der Einnahme von Osterod.

Die verbliebenen Sachsen zogen sich in die Wälder auf Hexfeld D.7 zurück.
Bitte berücksichtige dies als dein neues Startfeld im nächsten Befehlsblatt.

Die Türken nahmen Osterod ein und begannen sofort mit dem Instandsetzen der Wallanlagen. Einige Tage später trifft die schwere Belagerungsartillerie und die Sappeure des Sultans bei den Osmanen in Osterod ein.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen sehr hohe Verluste.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

- 1 Base der Bandelierreiter von Kalkstein
 - 3 Basen der Pike&Shot Einheit von Bose (Einheit ausgelöscht)
 - 3 Basen der Musketier-Rekruten Schneider (Einheit ausgelöscht)
- Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 1 Ruhmpunkt.

Auf Hexfeld C.8 befindet sich das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke. Die Polen konnten den Angriff aus nächster Nähe beobachten, griffen aber auf keiner Seite ein.

Auf Hexfeld E.7 befinden sich die Kaiserlichen unter dem Kommando von Hatzfeldt. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Kaiserlichen sind aus dem Westen gekommen und haben nördlich die Wälder umgangen. Sie konnten ebenfalls den osmanischen Angriff beobachten, waren aber zu weit weg um einzugreifen.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Osmanen – Mirco – Kara Mustafa

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Leslau und erhältst: 100 GM

Die schwere Belagerungsartillerie und die Sappeure des Sultans treffen bei deinem Trupp in Osterod ein.

Dein Trupp greift erneut Osterod an.

Türkische Eroberung von Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming wird in Osterod von den Truppen Kara Mustafas angegriffen. Die Sachsen besetzen erneut ihre Schanzen und stellen sich dem Angriff.

Die Osmanen haben etwa 25% mehr Truppen als ihre Gegner.

Vor dem eigentlichen Angriff bombardieren sich die beiden Seiten gegenseitig, wobei die Sachsen keinen Effekt erzielen, aber die Osmanen leichte Verluste unter den sächsischen Bandelierreitern anrichten.

Nach dem letzten türkischen Angriff haben beide Seiten ihre Verluste (teilweise) wieder aufgefüllt und die Osmanen konnten eine neue Geschützatterie ins Feld führen.

Diesmal sind die Dorfbewohner einem sächsischen Aufruf gefolgt und haben eine kleine Einheit Bürgermiliz aufgestellt, die einen eher unbedeutenden Wallabschnitt verteidigte. Dieser Abschnitt wurde aber lediglich von der türkischen Schockkavallerie der Quapu Khalqi bedroht, die im letzten Angriff zu viele Verluste erlitten hatte, als dass sie der Miliz hätte gefährlich werden können. So neutralisierten sich beide Einheiten gegenseitig.

Kampfscheidend war, dass die Osmanen 3 Batterien hatten, während die Sachsen nur eine ins Feld führen konnten. Die sächsische Artillerie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Sipahi-Einheit. Es gelang den sächsischen Kanonieren nicht, die Reiter im Anmarsch zu stoppen, zumal diese von Kara Mustafa persönlich geführt wurden. Der türkische Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour (und einer guten Portion Glück). Die Sipahi zerstörten die sächsische Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Von dort belegten sie die Verteidiger mit Flankenfeuer.

Nun war die osmanische Artillerieüberlegenheit erdrückend. Sie konnten ihr Feuer auf einen schwachen Punkt in der Verteidigung konzentrieren. Dort wurde ein Wallabschnitt nur von Musketierrekruten des Regimentes Schneider gehalten. Die türkischen Kanonen rissen breite Schneisen in ihre Reihen und während den Ladepausen jagten leichte Krim-Tartaren-Reiter heran und überschütteten die unerfahrenen Rekruten mit Pfeilschauern. Das war bald zu viel für die Verteidiger und sie verließen in heilloser Flucht ihren Posten.

Die in Reserve gehaltenen Bandelierreiter besetzten die Lücke in der Verteidigung, waren aber selbst durch die vorhergegangene Bombardierung schon arg zusammengeschrumpft. Daher konnten sie dem gemeinsamen Feuer von Türkenkanonen und heranmarschierten Janitscharen nur wenig entgegensetzen. Auch das Pike&Shot-Regiment „von Bose“ war permanent akkuratem

Musketenfeuer zweier türkischen Musketiereinheiten ausgesetzt. Trotz dem Schutz durch die Verschanzungen stiegen ihre Verluste kontinuierlich, bis auch diese Einheit zusammenbrach. Danach strömten die Angreifer in die freigewordenen Verteidigungslücken und begannen mit der Einnahme von Osterod. Die verbliebenen Sachsen zogen sich in die Wälder auf Hexfeld D.7 zurück.

Die Türken nahmen Osterod ein und begannen sofort mit dem Instandsetzen der Wallanlagen.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen sehr hohe Verluste.

Die Sachsen haben noch durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

1 Base Sipahi der Anatolia Sipahi

1 Base der Musketiere Tufeci Yaya

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Für die Einnahme einer feindlichen Ortschaft und die beim Gegner verursachten Verluste erhältst du 6 Ruhmpunkte.

Aus der Kriegsbeute der geschlagenen Sachsen erhältst du: 80 GM.

Auf Hexfeld C.8 befindet sich das Reiterkommando der polnischen Royalisten unter dem Kommando von Hetman Lanckoronski. Es handelt sich um ein reines Reiterkommando in durchschnittlicher Stärke. Die Polen konnten den Angriff aus nächster Nähe beobachten, griffen aber auf keiner Seite ein.

Auf Hexfeld E.7 befinden sich die Kaiserlichen unter dem Kommando des Grafen von Hatzfeldt. Es handelt sich um ein gemischtes Kommando mit sehr starken Kräften. Die Kaiserlichen sind aus dem Westen gekommen und haben nördlich die Wälder umgangen. Sie konnten ebenfalls den osmanischen Angriff beobachten, waren aber zu weit weg um einzugreifen.

Deine Kundschafter berichten dir von Allenstein:

Es handelt sich um eine neutrale freie Reichsstadt mit guten Befestigungsanlagen und einer Garnison mit sehr starken Kräften.

Dein Versorgungslevel sinkt auf 25 %.

Auswertung 11. Spielzug

Polen – Robert - Lanckoronski

Dein Trupp bewegt sich wie befohlen nach Norden.

Elbing ist eine befestigte Hauptstadt. Darin befinden sich schwedische Truppen in überlegener Stärke

Deine Späher berichten dir von einem Schiffswrack auf Hexfeld C.3. Dies wird von durchschnittlich starken Kräften bewacht. Ihre Nationalität ist unbekannt.

Dein Versorgungslevel ist bei 100%.

Nachwort:

Es hat sich ja herumgesprochen, dass die Kampagne beendet ist.

Unglücklicherweise hatte mich die letzten Tage das echte Leben voll im Griff, daher die verzögerte Spielzugauswertung.

Vielen vielen Dank für deine Teilnahme an meinem PBM. Manöverkritik und Siegerehrung kommt im sweetwater-forum an bekannter Stelle.

Die gesamten und gesammelten Spielzugauswertungen inkl. meinem Spielleiter-Tagebuch kommt die Tage.

Schweden – Hindu – Wittenberg

Du erhebst Kontributionen in Elbing und erhältst: 100 GM

Deine Truppen nähern sich kampfbereit dem Schiffswrack an der Ostsee. Als ihr näher kommt, zeigt sich zu eurem Erstaunen, dass es sich um einen großen Truppentransport handelt, der eine muskowitzische Streitmacht mit durchschnittlich starken Kräften enthält.

Als die Russen eure schwedischen Fahnen erkennen stellen sie sich zur Schlacht. Die Schweden gehen geplant vor, während die moskauer Einheiten sich noch gegenseitig im Wege stehen. Die Schweden können so einen Schwerpunkt bilden und eine an der Flanke isolierte feindliche Einheit mit ihren Schockkavalleristen und Musketieren auslöschen. Da sich die Russen dabei zäh wehren, haben aber beide schwedischen Regimenter Verluste.

Aber dann schließen sich die russischen Reihen doch schnell und sie stehen im Zentrum den Schweden in Überzahl gegenüber. Das russische Musketenfeuer ist tödlich und in kurzer Zeit wird das Pike&Shot-Regiment Lejonhärta ausgelöscht.

Als die siegreichen Schwedentruppen von der Flanke ins Zentrum einrücken, werden auch sie auf lange Distanz von russischem Feuer begrüßt. Die dabei entstehenden Verluste reichen aus, damit die Schweden den Angriff abbrechen und sich zurückziehen müssen.

Du erhältst 1 Ruhmpunkt für die beim Gegner verursachten Verluste.

Du hast folgende Verluste:

- 1 Base der Schockkavalleire Katthult
- 1 Base der Pike&Shot von Lönneberga
- 3 Basen der Pike & Shot Lejonhärta (Einheit ausgelöscht)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Dein Trupp führt seine restliche Bewegung befehlsgemäß aus und steht auf D4.

Dein Versorgungslevel ist bei 25% !

Kaiserliche – Andre – Hatzfeldt

Du erhebst Kontributionen in Thorn und erhältst: 100 GM

Sächsisch-Kaiserlicher Angriff auf Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming umgeht Osterod und greift dann die Osmanen in dem Ort von Südwesten aus an.

Während dem Abmarsch werden die Sachsen aus Osterod bombardiert und erleiden leichte Verluste.

Da die Kundschafter der Osmanen der Truppenbewegung folgen können, sind die Osmanen auf deinen Angriff aus der anderen Richtung vorbereitet.

Parallel dazu greifen die Kaiserlichen unter Graf Hatzfeldt von Norden aus an.

Die Gegner der Osmanen sind etwa anderthalbfach überlegen.

Vor dem Angriff hat die türkische Reiterei und die osmanische Belagerungsartillerie zusammen mit Pascha Kara Mustafa die Stadt auf der Straße Richtung Süden verlassen und nur die zahlreiche osmanische Infanterie und leichte Artillerie zurückgelassen.

Die Sachsen bombardieren vor dem Angriff erfolglos die Türken, die gut durch die Schanzen geschützt sind.

Erneut zahlte sich in der Schlacht der konzentrierte osmanische Artilleriebeschuss aus drei Batterien auf die anmarschierenden Sachsen aus, da schon hohe Verluste erreicht wurden, noch bevor die Angreifer auf Musketenreichweite heran waren. Im Gegensatz dazu wurde der Beschuss der leichten sächsischen Geschütze zumeist von den Wällen um Osterod aufgehalten.

Dazu kam, dass die sächsische Infanterie während ihres Vormarsches zeitweise ihren eigenen Kanonieren die Schusslinie verstellten.

Eine türkische Artilleriebatterie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Einheit kaiserlicher Schockkavallerie. Die Artillerie war auf die Sachsen ausgerichtet und konnte nicht auf die Bedrohung reagieren. Der Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour und die Kaiserlichen zerstörten die Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Fatalerweise war danach ihr Kampfeswille erloschen. Sie verweigerten einen weiteren Angriff auf eine Musketier-Rekruteneinheit und in den Ort hinein und wurden ungeordnet. Die Sammelbefehle Hatzfeldts wurden ignoriert. Als die osmanischen Rekruten auf kürzeste Distanz das Feuer eröffneten, war das für die zerrütteten Kavalleristen zu viel: sie verließen ihre eroberte Position und flohen vom Schlachtfeld.

Zu diesem Zeitpunkt mussten sich auch die Sachsen aus der Schlacht zurück ziehen, da sie auf kurze Reichweite von Musketieren und Geschützen aus Osterod zu sehr dezimiert wurden.

Außerdem war es einer türkischen Batterie gelungen, mit einem Glückstreffer eine sächsische Batterie hochgehen zu lassen.

Da sich die osmanische Artillerie zunächst auf die Sachsen konzentriert hatte, kam das kaiserliche Fußvolk relativ unbeschadet auf Musketenreichweite heran. Zwei Veteraneneinheiten der Kaiserlichen verwickelten die Janitscharen-Einheit hinter den Wällen in ein ausgedehntes Feuergefecht. Sie wurden dabei von ihrer Artillerie unterstützt, die auf einem Hügel Stellung beziehen und über die eigenen Truppen hinweg schießen konnte. Die Janitscharen hielten sich zunächst wacker, wurden aber durch den permanenten Beschuss aufgerieben, allerdings nicht ohne den kaiserlichen Veteranen ihrerseits Verluste zuzufügen. Die kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit wollte die Überreste der Janitscharen im Nahkampf angreifen, verpatzte aber den Moraltest. Sie wurden ungeordnet und brachen den Angriff ab. Das gab den Osmanen Zeit, die Verteidigungslücke durch neue Truppen zu stopfen. Bis die kaiserlichen Reihen wieder geordnet waren, hatten die Sachsen das Gefecht aufgegeben. Die zwei verbleibenden türkischen Batterien konnten sich neu ausrichten und die Angreifer auf kurze Distanz beschießen. Da alle Einbrüche in die Verteidigung von Osterod durch türkische Gegenbewegungen negiert wurden, stand den verbliebenen Kaiserlichen eine breite Verteidigung aus Musketenschützen und Kanonen entgegen. Das große Tercio zog viel Feuer auf sich, richtete aber wegen der Unerfahrenheit seiner Soldaten wenig beim Feind aus. Also gingen in der Folgezeit die kais. Veteranen-Musketiere und Veteranen-Pike&Shot im kombinierten Abwehrfeuer unter. Durch einige gut gezielte Treffer wurden auch die plänkeldnden Crabaten sogar auf lange Distanz von osmanischen Musketenkugeln niedergestreckt und schwer dezimiert.

Daher mussten auch die Kaiserlichen bald darauf den Sturmangriff abbrechen und sich von Osterod zurück ziehen.

Die Osmanen behaupteten sich und begannen mit der Plünderung des Schlachtfeldes.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen und Kaiserlichen jeweils deutliche Verluste.

Die Sachsen haben noch schwache Stärke, die Kaiserlichen durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

2 Basen von Trautmannsdorffs Reitern

1 Base der Pike&Shot Einheit Gil de Haas

1 Base von Sickingens Kroaten
2 Basen vom Tercio Kageneck
Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%.

Brandenburg – Gero – Waldeck

Du erhebst Kontributionen in Königsberg und erhältst: 50 GM
Du erhebst Kontributionen in Lyck und erhältst: 50 GM

Befehlsgemäß bombardiert die schwere Belagerungsartillerie Taurogi, beschießt die gegnerischen Truppen und verursacht leichte Verluste.

Die Kanonen aus Taurogi bombardieren ihrerseits deine Stellungen und verursachen leichte Verluste.

Zweiter Sturm auf Taurogi

Deine Truppen unternehmen erneut einen Sturmangriff.

Deine Kommandeure vor Ort versuchen eine Finte mit deinen Musketier-Rekruten gegen die Bresche und greifen mit den restlichen Truppen in großer Überzahl die rechte Seite der Befestigungen an. Fatalerweise entpuppt sich dieser Plan als Fehlschlag !

Wieder bereiten dir 2 Artilleriebatterien der Litauer schwere Probleme und verursachen unter deinen anmarschierenden Truppen Verluste.

Siegmunds Musketier-Rekruten schaffen es nicht einmal auf Musketenreichweite heranzukommen und werden schon im Vorfeld aufgerieben.

Wiedereinmal gelingt es deiner Infanterie, eine mit Artillerie bestückte Eckbastion einzunehmen und das Geschütz auszuschalten. Die Infanteristen setzen sich in der Bastion fest und belegen die Verteidiger mit Flankenfeuer.

Die ersten gegnerischen Regimenter an der rechten Befestigungsseite nehmen Verluste, teilen aber auch aus.

Da viele Wallabschnitte nicht (mehr) bedroht sind, können die Verteidiger Taurogis von dort Einheiten abziehen um die bedrohte Flanke zu verstärken.

Die brandenburgischen Dragoner sind unglücklicherweise selbst in die Feuergefechte verwickelt und können daher nicht mehr in die sich öffnenden Lücken in der Verteidigung stoßen.

Durch die gute innere Linie und die sichere Führung von Boguslav Radziwill gelingen die umfangreichen Umformierungen auch rechtzeitig, damit den langsam schwächer werdenden Angreifern immer neue frische Verteidiger entgegen stehen und die Wälle besetzt halten.

In der Folge verbluten die brandenburgischen Regimenter vor den Wällen Taurogis, ohne nochmals die Hand darauf legen zu können.

Daher müssen deine Truppen bald darauf den Angriff abbrechen und sich wieder in ihre Belagerungsgräben zurückziehen.

Die Litauer haben nach dem abgeschlagenen Angriff leichte Verluste und verbleiben mit sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

1 Base vom 1.Dragoner-Regiment Freigeist
1 Base vom 2.Rgt. zu Schönherr
1 Base vom 3.Rgt. Von Strand
1 Base vom Musketierregiment Siegmunds Haufen
2 Basen vom 10.Rgt. Von Pölnitz (Einheit ausgelöscht)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Deine Spione in Taurogi berichten dir, dass der Feind immer noch ausreichend mit Schießpulver und Proviant versorgt ist.

Das Nachschubproblem besteht allerdings weiterhin, sodass nach Ausschaltung der 2. Batterie die Litauer jetzt nur noch über eine Geschützbatterie verfügen.

Dein Versorgungslevel ist bei 75 %.

Sachsen – Andreas – Flemming

Sächsisch-Kaiserlicher Angriff auf Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming umgeht Osterod und greift dann die Osmanen in dem Ort von Südwesten aus an.

Während dem Abmarsch werden die Sachsen aus Osterod bombardiert und erleiden leichte Verluste.

Da die Kundschafter der Osmanen der Truppenbewegung folgen können, sind die Osmanen auf deinen Angriff aus der anderen Richtung vorbereitet.

Parallel dazu greifen die Kaiserlichen unter Graf Hatzfeldt von Norden aus an.

Die Gegner der Osmanen sind etwa anderthalbfach überlegen.

Vor dem Angriff hat die türkische Reiterei und die osmanische Belagerungsartillerie zusammen mit Pascha Kara Mustafa die Stadt auf der Straße Richtung Süden verlassen und nur die zahlreiche osmanische Infanterie und leichte Artillerie zurückgelassen.

Die Sachsen bombardieren vor dem Angriff erfolglos die Türken, die gut durch die Schanzen geschützt sind.

Erneut zahlte sich in der Schlacht der konzentrierte osmanische Artilleriebeschuss aus drei Batterien auf die anmarschierenden Sachsen aus, da schon hohe Verluste erreicht wurden, noch bevor die Angreifer auf Musketenreichweite heran waren. Im Gegensatz dazu wurde der Beschuss der leichten sächsischen Geschütze zumeist von den Wällen um Osterod aufgehalten.

Dazu kam, dass die sächsische Infanterie während ihres Vormarsches zeitweise ihren eigenen Kanonieren die Schusslinie verstellten.

Eine türkische Artilleriebatterie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Einheit kaiserlicher Schockkavallerie. Die Artillerie war auf die Sachsen ausgerichtet und konnte nicht auf die Bedrohung reagieren. Der Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour und die Kaiserlichen zerstörten die Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Fatalerweise war danach ihr Kampfeswille erloschen. Sie verweigerten einen weiteren Angriff auf eine Musketier-Rekruteneinheit und in den Ort hinein und wurden ungeordnet. Die Sammelbefehle Hatzfeldts wurden ignoriert. Als die osmanischen Rekruten auf kürzeste Distanz das Feuer eröffneten, war das für die zerrütteten Kavalleristen zu viel: sie verließen ihre eroberte Position und flohen vom Schlachtfeld.

Zu diesem Zeitpunkt mussten sich auch die Sachsen aus der Schlacht zurück ziehen, da sie auf kurze Reichweite von Musketieren und Geschützen aus Osterod zu sehr dezimiert wurden.

Außerdem war es einer türkischen Batterie gelungen, mit einem Glückstreffer eine sächsische Batterie hochgehen zu lassen.

Da sich die osmanische Artillerie zunächst auf die Sachsen konzentriert hatte, kam das kaiserliche Fußvolk relativ unbeschadet auf Musketenreichweite heran. Zwei Veteraneneinheiten der Kaiserlichen verwickelten die Janitscharen-Einheit hinter den Wällen in ein ausgedehntes Feuergefecht. Sie wurden dabei von ihrer Artillerie unterstützt, die auf einem Hügel Stellung beziehen und über die eigenen Truppen hinweg schießen konnte. Die Janitscharen hielten sich zunächst wacker, wurden aber durch den permanenten Beschuss aufgerieben, allerdings nicht ohne den kaiserlichen Veteranen ihrerseits Verluste zuzufügen. Die kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit wollte die Überreste der Janitscharen im Nahkampf angreifen, verpatzte aber den Moraltest. Sie wurden ungeordnet und brachen den Angriff ab. Das gab den Osmanen Zeit, die Verteidigungslücke durch neue Truppen zu stopfen. Bis die kaiserlichen Reihen wieder geordnet waren, hatten die Sachsen das Gefecht aufgegeben. Die zwei verbleibenden türkischen Batterien konnten sich neu ausrichten und die Angreifer auf kurze Distanz beschießen. Da alle Einbrüche in die Verteidigung von Osterod durch türkische Gegenbewegungen negiert wurden, stand den

verbliebenen Kaiserlichen eine breite Verteidigung aus Musketenschützen und Kanonen entgegen. Das große Tercio zog viel Feuer auf sich, richtete aber wegen der Unerfahrenheit seiner Soldaten wenig beim Feind aus. Also gingen in der Folgezeit die kais. Veteranen-Musketiere und Veteranen-Pike&Shot im kombinierten Abwehrfeuer unter. Durch einige gut gezielte Treffer wurden auch die plänklichten Crabaten sogar auf lange Distanz von osmanischen Musketenkugeln niedergestreckt und schwer dezimiert.

Daher mussten auch die Kaiserlichen bald darauf den Sturmangriff abbrechen und sich von Osterod zurück ziehen.

Die Osmanen behaupteten sich und begannen mit der Plünderung des Schlachtfeldes.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen und Kaiserlichen jeweils deutliche Verluste.

Die Sachsen haben noch schwache Stärke, die Kaiserlichen durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

2 Basen der Pike&Shot Einheit von Wolfersdorf

1 Base der Pike&Shot Einheit von Löser

1 Basen Artillerie Löbau (Einheit ausgelöscht)

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Die angeforderte schwere sächsische Belagerungsartillerie kann deinen Trupp nicht erreichen, da sich dieser nicht auf Straßen-Hexfeldern befindet.

Dein Versorgungslevel ist bei 75%

Osmanen – Mirco – Kara Mustafa

Du erhebst Kontributionen in Ostrolenka und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Mielau und erhältst: 100 GM

Du erhebst Kontributionen in Leslau und erhältst: 150 GM

Du erhebst Kontributionen in Osterod und erhältst: 150 GM

Die schwere Belagerungsartillerie und die Sappeure des Sultans marschieren mit deinen berittenen Truppen nach Thorn und Eröffnen das Bombardement. Es zeigen sich erste Schäden in den Stadtmauern.

Sächsisch-Kaiserlicher Angriff auf Osterod

Der Trupp des sächsischen Generals Flemming umgeht Osterod und greift dann die Osmanen in dem Ort von Südwesten aus an.

Während dem Abmarsch werden die Sachsen aus Osterod bombardiert und erleiden leichte Verluste.

Da die Kundschafter der Osmanen der Truppenbewegung folgen können, sind die Osmanen auf deinen Angriff aus der anderen Richtung vorbereitet.

Parallel dazu greifen die Kaiserlichen unter Graf Hatzfeldt von Norden aus an.

Die Gegner der Osmanen sind etwa anderthalbfach überlegen.

Vor dem Angriff hat die türkische Reiterei und die osmanische Belagerungsartillerie zusammen mit Pascha Kara Mustafa die Stadt auf der Straße Richtung Süden verlassen und nur die zahlreiche osmanische Infanterie und leichte Artillerie zurückgelassen.

Die Sachsen bombardieren vor dem Angriff erfolglos die Türken, die gut durch die Schanzen geschützt sind.

Erneut zahlte sich in der Schlacht der konzentrierte osmanische Artilleriebeschuss aus drei Batterien auf die anmarschierenden Sachsen aus, da schon hohe Verluste erreicht wurden, noch bevor die Angreifer auf Musketenreichweite heran waren. Im Gegensatz dazu wurde der Beschuss der leichten sächsischen Geschütze zumeist von den Wällen um Osterod aufgehalten.

Dazu kam, dass die sächsische Infanterie während ihres Vormarsches zeitweise ihren eigenen Kanonieren die Schusslinie verstellten.

Eine türkische Artilleriebatterie war auf einer Eckbastion positioniert. Ihr näherte sich eine schnelle Einheit kaiserlicher Schockkavallerie. Die Artillerie war auf die Sachsen ausgerichtet und konnte nicht auf die Bedrohung reagieren. Der Angriff auf die Bastion gelang mit Bravour und die Kaiserlichen zerstörten die Batterie und setzten sich in der Eckbastion fest. Fatalerweise war danach ihr Kampfeswille erloschen. Sie verweigerten einen weiteren Angriff auf eine Musketier-Rekruteneinheit und in den Ort hinein und wurden ungeordnet. Die Sammelbefehle Hatzfeldts wurden ignoriert. Als die osmanischen Rekruten auf kürzeste Distanz das Feuer eröffneten, war das für die zerrütteten Kavalleristen zu viel: sie verließen ihre eroberte Position und flohen vom Schlachtfeld.

Zu diesem Zeitpunkt mussten sich auch die Sachsen aus der Schlacht zurück ziehen, da sie auf kurze Reichweite von Musketieren und Geschützen aus Osterod zu sehr dezimiert wurden. Außerdem war es einer türkischen Batterie gelungen, mit einem Glückstreffer eine sächsische Batterie hochgehen zu lassen.

Da sich die osmanische Artillerie zunächst auf die Sachsen konzentriert hatte, kam das kaiserliche Fußvolk relativ unbeschadet auf Musketenreichweite heran. Zwei Veteraneneinheiten der Kaiserlichen verwickelten die Janitscharen-Einheit hinter den Wällen in ein ausgedehntes Feuergefecht. Sie wurden dabei von ihrer Artillerie unterstützt, die auf einem Hügel Stellung beziehen und über die eigenen Truppen hinweg schießen konnte. Die Janitscharen hielten sich zunächst wacker, wurden aber durch den permanenten Beschuss aufgegeben, allerdings nicht ohne den kaiserlichen Veteranen ihrerseits Verluste zuzufügen. Die kais. Veteranen-Pike&Shot-Einheit wollte die Überreste der Janitscharen im Nahkampf angreifen, verpatzte aber den Moraltest. Sie wurden ungeordnet und brachen den Angriff ab. Das gab den Osmanen Zeit, die Verteidigungslücke durch neue Truppen zu stopfen. Bis die kaiserlichen Reihen wieder geordnet waren, hatten die Sachsen das Gefecht aufgegeben. Die zwei verbleibenden türkischen Batterien konnten sich neu ausrichten und die Angreifer auf kurze Distanz beschießen. Da alle Einbrüche in die Verteidigung von Osterod durch türkische Gegenbewegungen negiert wurden, stand den verbliebenen Kaiserlichen eine breite Verteidigung aus Musketenschützen und Kanonen entgegen. Das große Tercio zog viel Feuer auf sich, richtete aber wegen der Unerfahrenheit seiner Soldaten wenig beim Feind aus. Also gingen in der Folgezeit die kais. Veteranen-Musketiere und Veteranen-Pike&Shot im kombinierten Abwehrfeuer unter. Durch einige gut gezielte Treffer wurden auch die plänkeldenden Crabaten sogar auf lange Distanz von osmanischen Musketenkugeln niedergestreckt und schwer dezimiert.

Daher mussten auch die Kaiserlichen bald darauf den Sturmangriff abbrechen und sich von Osterod zurück ziehen.

Die Osmanen behaupteten sich und begannen mit der Plünderung des Schlachtfeldes.

Als sich nach dem Gefecht die Versprengten beider Seiten wieder um ihre Banner sammeln, haben die Osmanen leichte Verluste und die Sachsen und Kaiserlichen jeweils deutliche Verluste.

Die Sachsen haben noch schwache Stärke, die Kaiserlichen durchschnittliche Stärke, die Osmanen bestehen noch aus sehr starken Kräften.

Du hast folgende Verluste:

2 Basen Sarimtrak Orta Musketiere

1 Base der Artillerie hafif topculuk üc

Bitte streiche die Verluste von deinem Befehlsblatt.

Deine Kriegsbeute aus der Schlacht beträgt: 100 GM

Du erhältst für das gewonnene Gefecht und die gegnerischen Verluste: 5 Ruhmpunkte

Dein Versorgungslevel ist bei 75 %.