

# Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

Dette er ikke en fullstendig gjennomgang av guallisk militærteori, bare en delvis introduksjon. En full gjennomgang ville ikke egnet dette verket.

Guallah er sin ideologi fredelig, og stiller seg naturligvis kritisk til krig. Likevel er det et faktum at vi står ovenfor en militær styrke – staten – og derfor er evnen til selvforsvar nødvendig. En full teori om hvordan krigføring bør foregå eksisterer derfor. Den er i sin natur ikke-aggressiv, og har som eneste mål å eliminere den aggreserende part.

Problemet militære styrker i moderne tid konstant har og fortsetter å støte på, er at de er statlige styrt. Fra økonomisk analyse vet vi at fri handel – fri for sentral planlegging – er det eneste effektive og som evner å tilpasse seg de forhold rundt seg. Ser vi på nærmest all militær teknologi, henger de årevis om ikke flere tiår bak sivil teknologi. Dette er en konsekvens av den statlige kontrollen, som ikke evner å fordele ressurser der de trengs. Det er åpenbart ingen måte for staten å vurdere om det er best økonomisk – og dermed også for effektivitet – å utvikle et nytt jagerfly til mange milliarder, eller om de bare trenger noen billige droner.

Den russiske invasjonen står som et eksempel på dette, den russiske hæren, som skulle være verdens nest-beste, hadde i starten enorme utfordringer i å seire over ukrainske styrker. Før krigen var stridsvogner, fly, helikopter og store styrker

standarden, men med introduksjonen av billige droner endret dette seg helt. Utstyr til enorme summer penger ble tilintetgjort av små hjemmelagde droner. Ikke bare forstod ikke militæret dette før, men brukte så lang tid på å tilpasse seg. I Ukraina, som tidlig opplevde stor suksess med sin bruk av droner, er det ikke staten som er skyldig, men den private sektoren som har tilpasset seg markedets (militærets) behov for droner. I et fritt marked tilfelle, ville i verste fall, om private aktører ikke klarte å tilpasse seg, gått under, og nye mer effektive tatt deres plass. Dette er ikke mulig under statlig monopol.

Krigs brutalitet, og konsekvensene av dårlig doktrine og teknologi skyldes sosialisme. Et fritt system innad i “markedet” for krigføring ville ført meg seg langt sterkere resultater. Dette opptrer som det økonomiske utgangspunktet for gullisk militærteori.

## Guallisk militærteori

Guallisk militærteori er de taktiske, operasjonelle og strategiske teoriene om krigføring utviklet og praktisert i den Større Guallah Gruppe (GGG). Militærteorien er bygget opp på nye ideer, tidligere beviste ideer, samt erfaring.

Grunnleggende for alle former for militærteori er hvilket nivå krigføringen skjer på. De tre hovednivåene, og som Guallisk teori baserer seg på er: taktisk nivå, operasjonelt nivå, og strategisk nivå.

*Taktisk nivå* referer til det laveste nivået, da det er snakk om hvordan én enkelt brikke skal flyttes for å oppnå en umiddelbar fordel og vinne en kamp. Dette kan for eksempel være å flytte en tropp eller et lag for å sikre en god stilling på en lokal bakketopp.

*Operasjonelt nivå* referer til mellomnivået, da det er snakk om større brikker som skal flyttes over flere trekk for å sikre en større fordel og vinne et slag. Dette kan for eksempel være å flytte flere seksjoner eller brigader for å sikre et geografisk viktig område, som en by.

*Strategisk nivå* er det høyeste nivået av krigføring, her er det snakk om hvordan hele spillet og alle trekkene skal tas i henhold til hverandre. Her skal de langsiktige målene oppnås, og hovedmålet er å vinne en krig. Dette kan være hvordan armeer eller korps skal flyttes for å sikre et stort geografisk viktig område, som et land.

Disse nivåene kan igjen deles inn i mikro og makro. Mikro referer til det mindre nivået, for eksempel på taktisk nivå: den enkelte soldaten eller laget. Hvor makro referer til det større nivået, på taktisk nivå: den enkelte troppen eller seksjonen. På strategisk nivå ville mikro heller referert til divisjoner og mindre armegrupper, og makro til hele armeer og større armegrupper. Krigføring er flere nivåer mellom mikro og makro, hvor mikrotaktisk er lavest (mikro) og makrostrategisk er øverst (makro). Gullisk militærteori omhandler for det meste, og her, kun det taktiske til operasjonelle nivået.

Militærteori og doktrine har som mål å gi en metode å bruke forskjellige elementer på for å oppnå seier. Elementer i militærteori er de forskjellige enhetene, som soldater, tropper, divisjoner, armeer osv. som benyttes i kamp. Disse elementene deles inn i mange grupper, både på størrelse og hva slags enhet det er.

De forskjellige nivåene av krigføring har et felles mål: å vinne. De skiller seg bare på hvilket nivå de gjelder. For å vinne trenger man gode metoder for å overvinne fiendens metoder, dette er hva taktikk og strategi går ut på: å overvinne fiendens kampmetode.

Det er tre aspekter som må til i kamp, disse kan komme i mange varianter og har utviklet seg gjennom tiden. Disse aspektene er nødvendige og avgjørende i kamp, en trenger alltid alle tre for å seire. Taktikk har som mål å endre en eller flere av disse aspektene til sin favør, og dermed oppnå taktisk overlegenhet. Disse aspektene er *mobilitet*, *posisjon*, og *ild*. Dette er krigens uendelige sirkel, og i bunn og grunn hva krig handler om. Å mestre dette er en kunst, taktikkens kunst – krigets kunst.

*Mobilitet fornekter posisjon, posisjon fornekter ild, ild fornekter mobilitet.*

*Mobilitet.* Ved å bevege seg kan du fornekte fiendens posisjonelle stilling ved å endre din egen posisjon.

*Posisjon.* Posisjon nekter fiendens ild, ved å skaffe dekke er du trygg for fiendens ildgivning.

*Ild.* Ild bekjemper mobilitet ved å hemme mobile elementer med sin overlegne ild.

## Mobil krigføring

I mobil krigføring benyttes mobile elementer for å fornekte fiendens posisjonelle stilling ved å skaffe en taktisk overlegen posisjon.

Med mobilitet menes evnen til å bevege seg, alle enheter, med unntak av faste posisjonelle stillinger er til en viss grad mobile. Fotinfanteri er mobile da de kan gå, motoriserte enheter har kjøretøy som er enda mer mobile. Ved mobilitetsevne gjelder ikke bare hastigheten til en gitt enhet, men også hvor effektivt og i hvilke terreng de kan bevege seg i. En rask racerbil ville ikke gått som en svært mobil enhet militært sett. Den er rask, men kan ikke bevege seg på noe annet terreng enn der det er lagt vei. Den er heller ikke særlig effektiv, mobilt sett. Den kan ikke frakte gode mengder materiale eller mannskap. En pansret lastebil ville derimot bli ansett som en god mobil enhet. Den kan bevege seg i god hastighet gjennom flere typer terreng, og kan frakte godt med mannskap.

Ved å bruke mobilitet er hensikten å fornekte fiendens posisjonelle stilling. En stilling har som formål å beskytte mot angrep fra visse vinkler, ved god mobilitet kan angriperen fornekte den fiendtlige stillingens forsvar. Når en fiendtlig stilling er blitt fornektet, er deres forsvar blitt komprimert, og angripende styrker kan utnytte situasjonen til å overmanne, dele eller bryte gjennom fienden.

Mobil krigføring er i sin natur en offensiv taktikk. Taktisk forsvar handler i seg selv aldri om bevegelse, og taktisk angrep handler alltid om bevegelse. Fremdeles kan mobile operasjoner spille en viktig rolle i forsvarsroller, for

## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

eksempel i motangrep, avledningsmanøver eller forsyningsoppdrag.

Mobil krigføring er avhengig av god kommunikasjon mellom de angripende enkeltenheter. Alle de mobile enhetene i en operasjon er nødt til å kunne ha direkte kommunikasjon mellom hverandre. Historien har gjort dette veldig klart for oss, under andre verdenskrig så man tydelig hvordan tyske panserstyrker utstyrt med radioer lett kunne kommunisere og overvinne fiendtlige styrker. Med kommunikasjon og mobilitet, kommer fleksibilitet. Ved å raskt ha evnen til å omplassere seg slik situasjonen krever, kan mobile enheter raskt fylle opp viktige roller.

En nedside ved mobile styrker er at de gjerne har høye forsyningskrav. Moderne mobilt materiell, som kjøretøy, er helt avhengig av forsyninger som drivstoff, uten er de ubrukelige. Derfor er det helt avgjørende for alle mobile enheter at de følges av gode forsyningslinjer. Gjerne har enheter egne forsyninger avdelinger som forsørger dem der og da, samt at de har støtteelementer som forsørger forsyningslinjene.

Mobil krigføring har et enormt potensial, dersom et ordentlig gjennombrudd kan oppnås, kan de benytte sin mobilitet til å utmanøvrere sin motpart. Gjennombrudd kan føre til total ødeleggelse av fiendtlige frontlinjer og hele armeer. Mobil krigføring er hva som brukes i det som kalles *divide and conquer*, hvor mobile enheter isolerer mindre enheter hver for seg, og så knuser en etter en. Napoleon gjorde dette i Italia, med sin hær av dårlig kvalitet og moral klarte han å knuse de østerrikske og italienske hærene. Også i nyere tid har vi sett dette, under andre verdenskrig klarte de tyske pansertroppene å bryte gjennom allierte linjer på vestfronten,

dette gjennombruddet førte til at store deler av de allierte hærene ble fanget i en lomme ved kysten. Med bruk av overlegen mobilitet klarte den tyske hæren å utmanøvrere de alliertes posisjonelle stillinger. På et taktisk nivå vil mobile enheter gjerne brukes til å utføre et angrep hvor direkte frontangrep vil føre til høye tap, eller bruke for mye tid. Dersom fienden holder en god stilling med utsikt mot vest, kan en mobil enhet forsøke å fornekte denne stillingen med å bevege seg slik at de kan angripe fra sør.

Kontinuerlig mobilitet, altså når mobiliteten fortsetter etter den første bevegelsen har et enormt skadepotensialt, men er også risikofylt. Når en forsvarers posisjon er fornektet, kan du overvinne forsvareren akkurat der, men om du fortsetter med mobiliteten, kan du overvinne enda flere. Dersom du har et gjennombrudd og fortsetter dypere, kan du angripe flere enheter, som reserveenheter, sekundærlinjer, forsyningsenheter eller fiendens ledelse. Slike angrep skaper ofte kaos blant fienden, som nå er tvunget til å reagere på denne utnyttelsen. Dersom du aldri stopper bevegelsen, blir fienden nødt til å holde følge, og i en slik situasjon er det du som har initiativet. Fra personlig erfaring kan jeg selv si at kontinuerlig mobilitet, gjort riktig, kan føre til seire som ellers ville vært umulige.

I defensive operasjoner kan mobilitet ha en stor rolle dersom de blir brukt riktig. Mobile enheter skal ikke brukes i posisjonelle stillinger, da mister de sin ene fordel, mobilitet. De bør ikke delta aktivt i forsvarshandlinger, men heller støtte forsvarende med bruk av angrep. Motoffensiver, avledningsmanøver og forsyningsoppdrag kan være avgjørende i forsvar. I en situasjon hvor en alliert posisjon er under fiendtlig angrep, kan en motoffensiv med bruk av mobile styrker knuse de angripende fiendene ved å angripe der fienden er svakest. På et mer operasjonelt nivå kan et fiendtlig

## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

gjennombrudd knuses ved bruk av mobile enheter. I tilfelle et dypt gjennombrudd har funnet sted, kan mobile enheter raskt omplassere tropper til nye og bedre stillinger, eller brukes til offensiver som har som formål å kutte av gjennombruddets kontakt med sin egen front, og dermed omringe gjennombruddet.

Under et forsvar, brukes mobilitet også til å opprettholde de forsvarsstillinger som er i bruk, eller sette opp nye stillinger. Dersom en angriper har tatt et punkt som setter fronten til forsvareren i risiko for stor skade, vil det være lurt for forsvareren å bruke sin mobilitet til å sette opp nye stillinger for å hindre fiendens skadepotensiale. Dette kan være ved at en enhet i forsvar velger å bevege seg bakover til en bedre stilling.

## Posisjonell krigføring

Posisjonell krigføring handler om hvordan posisjonelle stillinger kan brukes i kamp, gjerne til å benekte fiendens ildgivning. Alle enheter kan i forskjellige grader holde en posisjonell stilling. Det kan være en soldat som ligger i dekke, eller en stridsvogn som står i det åpne. En posisjonell stilling er overalt der en enhet befinner seg uten å aktivt bevege seg.

Posisjonelle stillinger brukes hovedsakelig til forsvarsstillinger. En slik stilling er gjerne en menneskeskapt stilling som tilbyr dekke for brukerne. Dette kan for eksempel være en skyttergrav, her tilbys det dekke for mange typer ild, samt at det gir en tryggere plass for soldatene å oppholde seg uten å bli observert. Det kan også være en posisjon uten menneskelig påvirkning, for eksempel ved en skogkant, eller i høyt gress.

En posisjonell stilling har som hovedmål å fornekte fiendens ild. Dette gjøres ved å enten tilby dekke, eller fornekte fiendens visjon. Dersom en soldat har en posisjon som blokkerer for fiendtlig direkte ildgivning, vil han ikke kunne bli såret, med mindre fienden benytter seg av annen form for ild som stillingen ikke blokkerer for, eller, at fienden bruker mobilitet til å fornekte den holdte stillingens ildblokkering.

Mange stillinger tilbyr ikke dekke, men fornekter heller fiendens visjonslinje, slik at de ikke kan finne den som holder stillingen. For eksempel en som ligger i en høy gresskant vil til en stor grad være usynlig for det menneskelige øyet. En slik stilling brukes gjerne til å utføre snikangrep, da angriperen ikke blir observert, har han initiativet på sin side, han kan angripe og overraske fienden. Med moderne utstyr, som nattsyn og

## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

varmesøkende utstyr, kan disse stillingene til en stor grad bli ubrukelige, en som ligger i en høy gresskant, synes kanskje ikke til det menneskelige øyet, kanskje ikke i nattsyn, men varmesøkende vil kunne observere han.

Under et angrep er de posisjonelle stillingene som blir tatt opp under angrepet svært viktig. I tilfellet hvor en fiendtlig posisjon skal angripes, er angriperen nødt til å kunne angripe fienden, samtidig som han så lite utsatt for fiendens ild som mulig. Han kan gjøre dette enten ved dekke, å ha noe fysisk mellom seg og fienden, eller, ha en posisjon som skjuler han for fienden, for eksempel bak en busk.

I defensive operasjoner er de posisjonelle stillingene essensielle og avgjørende for kampens resultat. For at det skal være mulig å forsvare en posisjon, er det naturligvis nødvendig å holde en viss stilling. En forsvarsposisjon har samme formål som en angrepsposisjon, den skal tilby godt med dekke, samtidig som den tilbyr evnen til å angripe fienden. En posisjon som dekker totalt, uten til å gi brukeren evnen til å angripe fienden, er ikke nyttig. En bruker ville blitt passiv, han er kanskje trygg, men ubrukelig i kampen.

Posisjonelle stillinger kan fornektes ved mobilitet, når angriperen omplasserer seg slik at forsvarerens stilling ikke tilbyr godt forsvar, blir stillingen fornektet. En slik fornektelse gir angriperen evne til å overvinne forsvareren og eventuelt utnytte situasjonen dypere. Derfor er det avgjørende at posisjonelle stillinger tilbyr ordentlige dekke i alle mulige utsatte vinkler, og for alle typer ild. Posisjonelle stillinger må også tilby forsvareren evnen til å benytte sin mobilitet til å endre posisjon. En posisjon hvor forsvareren sitter fast, vil bli knust dersom angriperen klarer å fornekte posisjonens dekke. En god posisjonell stilling blokkerer for fiendens ild, gir

## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

forsvareren evne til å angripe fienden, samtidig som den tilbyr rimelig med evne for mobilitet, slik at forsvareren kan omplassere seg.

## Ildbasert krigføring

Ild har som fokus å fornekte fiendens mobilitet. Ved å tvinge et mobilt element til å ta forsvarsposisjon, har du fornektet dens største evne, mobilitet.

Med ild menes den formen for skade en enhet kan gjøre mot en fiende. For eksempel i fysisk nærkamp, med gevær, eller med kanoner som skyter over lange avstander. Uten potensial for ild, vil en aldri kunne vinne en kamp. Dersom du ikke kan skade fienden, mangler du evne til å fysisk overmakte han, og dermed har du automatisk tapt.

Ild kommer i mange former, men har eliminering av fienden og hindring av mobilitet som hovedmål. En fiendtlig kolonne med soldater i bevegelse, må, om de skal overleve, søke dekning om de havner under ild. Ild alene er likevel sjeldent effektivt dersom fienden ikke er i bevegelse. Første verdenskrig står som et godt eksempel på dette. Her ble titallstusen artilleriskudd fyrt mot fiendens stillinger, men da de hadde beskyttelse i bunkere og skyttergraver, klarte de å holde ut. I Ukraina ser vi tilfelle av hvordan ild effektivt bekjemper bevegelse. Der styrker rykker fram, blir de angrepet av artilleri, bomber og droner – ild. Dette har kostet begge sider store tap.

Likeså er det viktig å bemerke seg den psykiske effekten ild har på fienden. De aller fleste vil oppleve et ekstremt psykisk press av å være under konstant ildgivning, spesielt fra våpen med kraftige lyder og effekter. Dette er med på å forvirre, samt demoralisere fienden. Noe som ikke må undervurderes i kamp.

Under defensive operasjoner, brukes ild mest effektivt for å angripe soldatene som er nødt til å bevege seg for å nå målet. Droner, maskingevær, granatkastere og lignende, er effektive våpen for å eliminere fiendtlige angrep. Det er her viktig å plassere de ildgivende elementene i en stilling som gir elementet så godt visuelt blikk som mulig, slik at de kan angripe der fienden angriper. Samtidig må elementet ha en stilling som evner å forsvare mot fiendtlig ild, eventuelt må det være mobilt nok til å trekke seg unna fort nok.





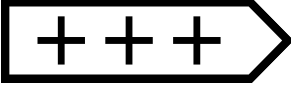



















I praksis vil dette for eksempel være maskingeværposisjoner utgravd langs fronten, med sikt mot fiendens posisjon. Der det foreligger flankangrep, legges det til rette for bevegelse mot flanken, slik at elementet kan forsvare seg derfra også. Det kan også være artilleri eller andre støtteelementer plassert lenger bak, som kan tilby kraftig ild mot fiendtlige styrker som under offensiven, er utsatt for ild.

I aggressive operasjoner, bør ild spille i lag med mobilitet. Ild opptrer først og fremst som dekke. Når fienden søker sikkerhet, kan allierte styrker rykke fram, og skaffe seg en posisjon som lar dem angripe fiendens stilling uten å selv bli utsatt for fiendens ildgivning.

## Gualliske militærsymboler – makro

De Gualliske militærsymbolene ligner de NATO benytter seg av, men de er ikke identiske. Symbolene i Guallah er lagd fra grunn av, basert på erfaringer og teori. De må ikke mikses med andre symbologier. Symbolikken deles inn i to grupper: 1. Mikrosymboler, som omhandler mikrotaktiske oversikter; og 2. Makrosymboler, som gjelder makrotaktiske, operasjonelle og strategiske oversikter.

**Makro: Enhetstørrelser og ledere**

	Lederrank	Førerikon	Soldater	Enhetsikon
Soldat +	Soldat		1	
Lag ++	Lagfører		4	
Tropp +++	Troppfører		13	
Seksjon I	Seksjonfører		40	
Kompani II	Kompanifører		121	
Bataljon III	Bataljonfører		364	
Regiment V	Regimentfører		1.093	
Brigade VV	Brigadefører		3.280	
Divisjon VVV	Divisjonfører		9.841	
Korps X	Korpsfører		29.524	
Armé XX	Arméfører		88.753	
Feltarmé XXX	Feltfører		265.720	

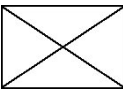
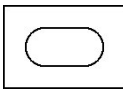
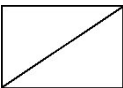
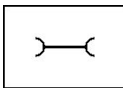
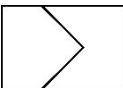
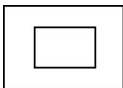
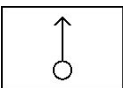
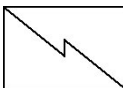
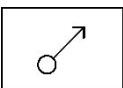
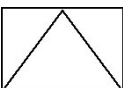



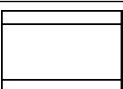
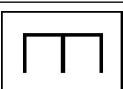
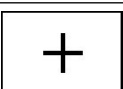
## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

Soldater i tabellen inkluderer *ikke* administrerende elementer, støtteelementer, eller offiserstab. Den inneholder kun soldater og deres direkte fører. I praksis vil ekstra stab og støtteenheter være nødvendig.

*Førerikonet* er en skulderlapp som skal bæres på begge skuldre, med spissen pekene vekk fra hodet. Førerikonet er delt etter elementnivå, med tre elementstørrelser per nivå. Bæres etter rang.

*Enhetsikonet* er en kragelapp som skal bæres på begge sidene av kragen, eventuelt annen rustning ovenfor. Høyre side skal inneholde elementlogo, og venstre skal inneholde elementnummer. Disse er delt etter elementnivåer, likt som førerikonet. Kragelappene skal kun referere til det øverste elementnivået soldaten er i, ikke underlagt. For eksempel skal en soldat i tredje tropp ha logoen til nevnte tropp, og tallet 3. En offiser i 1. brigade – som 3. tropp er underlagt – skal bære logoen til sin brigade, og tallet 1.

**Makro: Elementtyper**

Elementsymbol	Elementtype	Elementsymbol	Elementtype
	Infanteri		Hovedkvarter
	Speider		Mekaniker
	Støtte ild, ikke kanon		Forsyning
	Direkte ild (artilleri)		Elektronisk
	Indirekte ild (artilleri)		
	Panservern		
	Luftvern		
	Motorisert		
	Pansret		
	Mekanisert		
	Ingeniør		
	Helse		
















## Gualliske militærsymboler – mikro

Den Gualliske mikrosymbologien skiller seg mer ut fra andre klassiske former for symbologi. Dette er et nytt sett med symbologi med fokus på logisk sammenheng, evnen til å forstå dem, samt gi detaljerte oversikter.

Mikronivået av krigføring er nivået på den enkelte slagmarken, hvor den enkelte soldaten teller. Her benyttes detaljerte ikoner for ethvert element og objekt som finnes i omgivelsene for å best mulig la krigførere få oversikt og planlegge operasjoner.





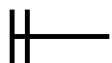
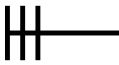

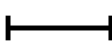

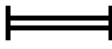











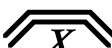

Merk at dette ikke er en fullstendig liste, bare et lite utdrag.

**Mikro: Elementtyper – soldater***Symbolet peker retningen soldaten ser*





























Symbol	Element <i>Abbreviert tittel</i>	Symbol	Element <i>Abbreviert tittel</i>
	Ikke-militær <i>CN</i>		Elektronisk <i>ELW</i>
	Soldat – rifle <i>RM</i>		Stab <i>STF</i>
	Lagfører <i>TML</i>		Sanitet <i>MED</i>
	Troppfører <i>TPL</i>		Skarpskytter <i>SNP</i>
	Seksjonfører <i>SCL</i>		
	MG operatør <i>MGO</i>		
	MG assistent <i>MGA</i>		
	Panservern <i>GRN</i>		
	Luftvern <i>ARD</i>		
	Artillerist <i>ART</i>		
	Ingeniør <i>ENG</i>		

**Mikro: Elementtyper – bakkeelementer**




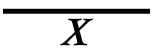











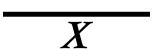








*X* = element, *L* = lett, *M* = middels, *H* = tung (heavy), *R* = rakett, *A* = automatisk

Symbol	Element	Symbol	Element
<i>Y</i> 	Samlet element <i>Y</i>		H befestet element
	L stasjonært maskingevær		Hjulet element
	M stasjonært maskingevær		Ambulanse element
	H stasjonært maskingevær	<b>E</b> 	Ingeniør element
	L befestet frontlinje	<b>M</b> 	Minerydder element
	M befestet frontlinje	<b>U</b> 	Ubemannet element
	H befestet frontlinje	<b>L</b> 	Elektronisk våpen element
	L hindring		L direkte kanon
	M hindring		LA direkte kanon
	H hindring		LR direkte kanon
	L befestet element		LAR direkte kanon
	M befestet element		M direkte kanon










Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

	MA direkte kanon		MAR indirekte kanon
	MR direkte kanon		H indirekte kanon
	MAR direkte kanon		HA indirekte kanon
	H direkte kanon		HR indirekte kanon
	HA direkte kanon		HAR indirekte kanon
	HR direkte kanon		L mortar kanon
	HAR direkte kanon		LA mortar kanon
	L indirekte kanon		LR mortar kanon
	LA indirekte kanon		LAR mortar kanon
	LR indirekte kanon		M mortar kanon
	LAR indirekte kanon		MA mortar kanon
	M indirekte kanon		MR mortar kanon
	MA indirekte kanon		MAR mortar kanon
	MR direkte kanon		H mortar kanon


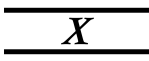













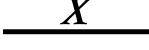
Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

	HA mortar kanon		HAR luftvern kanon
	HR mortar kanon		L pansret element
	HAR mortar kanon		M pansret element
	L luftvern kanon		H pansret element
	LA luftvern kanon		L motorisert element
	LR luftvern kanon		M motorisert element
	LAR luftvern kanon		H motorisert element
	M luftvern kanon		L mekanisert element
	MA luftvern kanon		M mekanisert element
	MR luftvern kanon		H mekanisert element
	MAR luftvern kanon		
	H luftvern kanon		
	HA luftvern kanon		
	HR luftvern kanon		

**Mikro: Operasjonstyper**

Symbol	Symboltype	Symbol	Symboltype
	Marsj		
	Kraftmarsj		
	Sikringsmarsj		
	Angrep		
	Penetrerende angrep		
	Blokkerende angrep		
	Bakhold angrep		
	Direkte ild		
	Indirekte ild		
	Dekkende ild		

**Mikro: Elementtyper – luftelementer***X = element, L = lett, M = middels, H = tung (heavy)*

Symbol	Element	Symbol	Element
	Ikke-militært ubevæpnet fly		Multirolle element
	Militært fly		Mikrotaktisk bombe element
	Væpnet fly		Makrotaktisk bombe element
	Militært fly		Strategisk bombe element
	L propell element		
	M propell element		
	H propell element		
	L jet element		
	M jet element		
	H jet element		
	Luft-til-luft element		
	Luft-til-bakke element		

## Mikroelementer – Standat

Mikroelementene er de laveste elementene på slagmarken, hvor den enkelte soldaten opptrer som en egen spillebrikke.

Mikronivået strekker seg gjerne opp til seksjons eller kompanisstørrelse, elementer større enn dette blir såpass store at det blir uorganisert og forvirrende å kartlegge på mikronivå. Et lokalt kart med flere hundre forskjellige soldater, våpen og annet markert, ville bli ekstremt uoversiktlig og rotete.

Mikronivået skal benyttes på det laveste nivået av krigføring, av lag, tropper, seksjoner og kompanier.

Vi vet fra økonomisk forståelse at spesialisering av arbeid er absolutt nødvendig for effektivisering av arbeid – krigføring. Derfor er det nødvendig å fordele arbeidsrollene mellom soldatene. Denne fordelingen må skje i henhold til de økonomiske forholdene som eksisterer. I kamp vil de rollene mest etterspurte rollene ha en høyere etterspørsel, og “prisen” vil øke. Det er ut ifra disse prisene rollefordelingen må skje. Langsiktig vil denne økonomiske fordelingen alltid lede mot et ekvilibrium med en perfekt fordeling av roller. Men i samtiden i vår uperfekte verden, må vi konstant tilpasse oss de stadig endrende forhold. Grunnet disse faktum skal ikke fordelingen framstilt her opptre som en absolutt eller perfekt fordeling. Dette er bare den jeg og mine likestilte i GSC per i dag har erfart at fungerer best.

Når vi bygger et system med utgangspunkt i spesialisering, får vi en fordeling av soldater i forskjellige roller. Men dette er ikke nok alene. De må samarbeide for å effektivt kunne “produsere”. Akkurat slik mekanikeren evner å

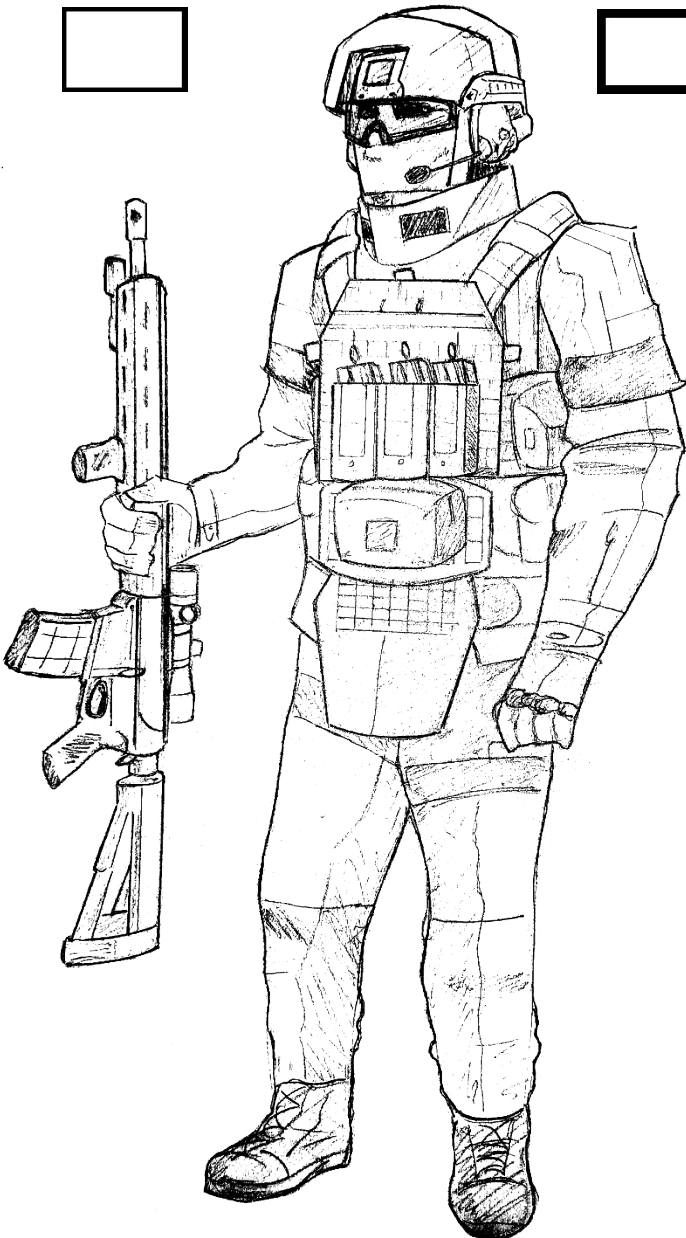
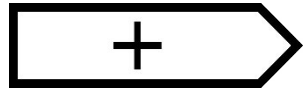
## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

fikse bilen, evner han ikke å effektivt utvinne malmen for varene han bruker. Likeså evner en infanterist vel å sikre en posisjon, men evner ikke like godt på å utøve dekkende ildgivning.

I Gullah er det blitt utviklet en standardstruktur, kalt *Standat*. Elementer som følger denne standarden har *Standat* i navnet, som *Standat-tropp*, eller *Standat-bataljon*. *Standat*strukturen har sitt grunnlag i psykologien bak ledelse. En rekke forskjellige studier, blant annet George A. Millers “The Magical Number Seven, Plus or Minus Two”, fra 1958, konkluderer med at mennesker effektivt kan holde styr på 7 entiteter samtidig. Under stressende situasjoner, som ledelse i kamp, reduseres dette til 5, noe studien om “Cognitive Load Theory” av John Sweller, fra 1988 begrunner. Andre militærdoktriner, blant annet US Army Field Manual FM 6-0 (Mission Command), og NATO Standard AJP-3.2, legger vekt på at 5 er det optimale tallet for antall personer en leder kan holde styr på. Likevel er det sjeldent disse såkalte “profesjonelle” hærene benytter seg av denne fordelingen.

Ved å implementere dette i troppstrukturen, får vi at enhver leder må ha kontroll over seg selv og sin overordnede, altså to, og da sitter han igjen med tre stykker han kan ha som underordnede. Dette gir enhver leder 3 elementer han aktivt skal holde styr på og lede, seg selv, og den overordnede han skal adlyde. Denne strukturen – *Standat*strukturen – følger hele veien gjennom elementstrukturen. Ethvert element er alltid 3 ganger så stort som det forrige, pluss lederen som skal lede elementet. For eksempel, en tropp består av tre lag, som består av tre individer pluss lederen, altså fire. Laget består da av  $3 \times 4 + 1$  (tropplederen), altså 13. I større elementer er det gjerne behov for utvidet administrasjon, da blir flere lagt til.

# Soldaten



## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

Den enkelte soldaten er brikkene som sammen bygger opp hele strukturen. Soldaten er den mest grunnleggende og den viktigste rollen, uten ham, kan det ikke føres krig. Nesten alle aktive roller i krig, er soldatroller, en offiser, en feltlege, en pilot, de er alle soldater. Soldaten er han som utfører krigens operasjoner. Det er soldaten som bryter gjennom fiendens linjer, det er soldaten som står vakt, det er soldaten som leder sine medsoldater og fører sine kjøretøy. Soldaten er den som praktiserer krig.

I guallisk teori legges det vekt på privat spesialisering. Hvor statlige styrker gjerne tvinger uniformitet i et forsøk på å drepe ideen om individualisme, anerkjenner guallisk teori det faktum at mennesker er private personer. Grunnleggende er da at enhver soldat skal, i de grader det ikke koster effektivitet, kunne tilpasse eget utstyr etter behov. Sentralt, hvilke våpen en soldat velger, skal ikke reguleres, likevel kan overordnede sette visse krav dersom det anses som nødvendig. Et eksempel kan være at en tropp eller lignende enhet har et krav om kaliber. Dersom en tropp har en rekke vidt forskjellig våpen som benytter forskjellige skudd, vil forsyning bli en utfordring. Dette vil føre til problemer og ineffektivitet hos enheten.

Den dype personlige tilpasningen innad i den gualliske teorien, har som formål å la enhver spesialisere seg og tilpasse sitt utstyr slik han opererer best. Det virker urimelig å tvinge noen til å gjøre noe, og bruke redskaper de ikke er gode med, når de heller kan spesialisere seg i hva de selv foretrekker. Dette er bra for både moralen deres, samt at det gir insentiv til deltakelse og utvikling.

## Laget

Laget er det nest laveste nivået, bestående av 2-4 mann, ledet av en lagfører. Laget opptrer som det taktiske hovedelementet, med evnen til å utføre oppdrag og tilpasse seg de forholdende under kamp. Der én enkelt soldat er den som bygger opp og driver ethvert slag, er det samarbeidet mellom dem som fører til seier.

Dette er det laveste nivået hvor spesialisering av yrke settes sammen for å bli en mest effektiv styrke. I laget settes de minste brikkene – soldatene – sammen for å forme en liten og fleksibel gruppe som kan ta på seg de oppgavene som møtes i felt.

Av den psykologiske standarden med tre underlagte, en overlagt som former lagets midtpunkt, tre underlagte, og hans overordnede lagfører må forholde seg til. Totalt fem å holde styr på. Laget står da som en liten og fleksibel gruppe, den kan lett organiseres på mikro-nivå og tilpasse seg situasjonen laget står ovenfor. De opptrer som små selvstendige enheter, med evnen til å selv drifte sin operasjon. Laget kan videre dele seg etter behov. Gjerne blir ildlag delt, da det her er et lavere behov for mannskap. Det behøves ikke alltid fire for en ildposisjon, men heller to. Under storming av posisjoner, hvor det gjerne er bedre å dele laget å utføre et flersidet angrep.

På mikronivå er laget et optimalt utgangspunkt, med høy fleksibilitet for effektiv krigføring. Likevel møter laget på problemer i større kamper. Et lag vil slite å for eksempel sikre et stort område på egenhånd, det lave mannskapet er rett og slett ikke nok for større oppdrag. For å løse dette må det benyttes flere lag, her kommer troppen inn.

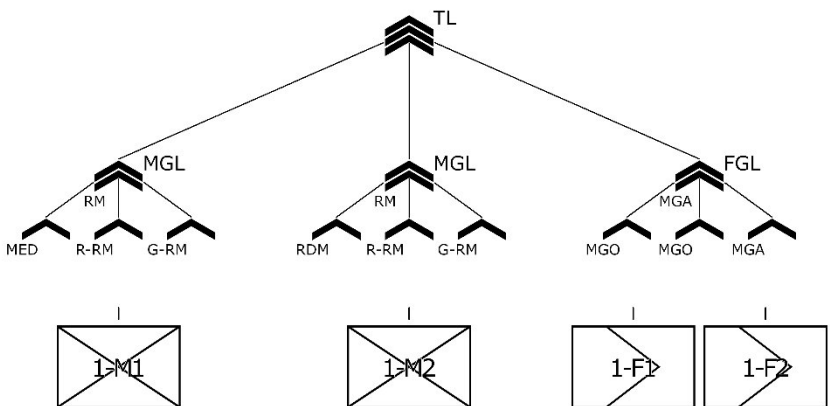
# Troppen

Troppen er det andre-nest minste elementnivået og består av troppføreren i sentrum, tre underlagte lag, og en overordnet. Troppen opptrer som det taktiske hovedelementet. Med nok mannskap til evne å utøve effektiv krigføring, samtidig som den beholder fleksibiliteten av å være en liten og desentralisert tropp. Troppføreren står ansvarlig for å fordele oppgaver til de forskjellige lagene, hvor lagføreren igjen kommanderer sine underlagte.

I en tropp blir de underlagte lagene utgitt spesialiserte roller, akkurat som soldatene innad i laget. En standard tropp består av to manøverlag, og ett ildlag. I samspill vil lagene jobbe sammen, under troppførers ledelse, om å oppnå det målet troppen har.



Gullah 13-man infantry troop



## Krigføring satt sammen

*‘Blod redder svette, svette redder blod, men hjerne redder begge.’*

-Johannes Erwin Eugen Rommel

Vi kan nå, med kunnskapen om soldaten, laget og troppens rolle og organisasjon visualisere et bilde om hvordan krigføring på et taktisk nivå ser ut i praksis.

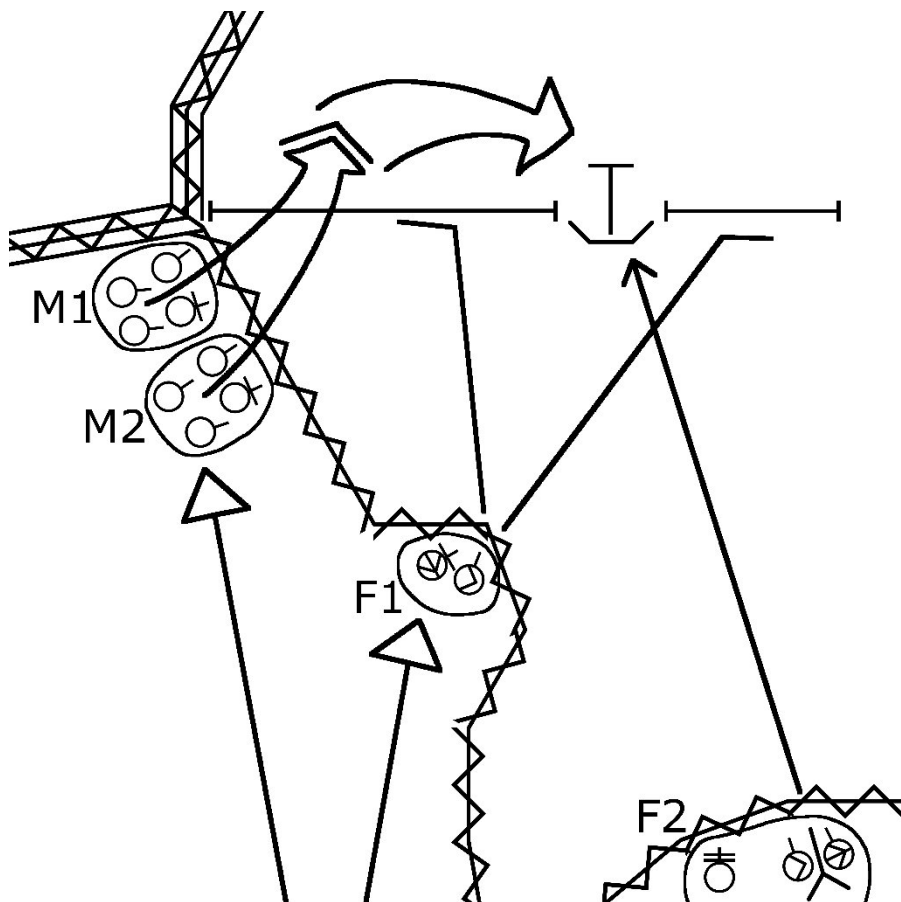
På kartet på neste side ser vi plantegningen for et enkelt angrep. Omgivelsene består av tunge hindringer (fjell, hav, osv.) øverst til venstre, og en liten hindring (grøft, kanter, osv.) som går nedover langs kartet, samt et lite beskyttet område nederst i høyre. De fiendtlige styrkene er øverst, og besitter en lett befestet frontlinje – grop eller liten skyttergrav – i tillegg til et lett befestet maskingevær.

Den vennlige troppens mål, bestående av lag M1, M2 og det delte laget F skal sikre den fiendtlige posisjonen og nøytralisere maskingeværet, for å gjøre veien klar for dypere angrep. F2 opptrer som dekkende ildgivere ved bruk av en lett artillerikanon. Troppføreren er også her for å koordinere angrepet. F1 bidrar også med dekkende ild, fra sitt maskingevær. M1 og M2 er angrepslementer ledet av hver sin lagfører. Deres mål er å storme og sikre den fiendtlige posisjonen.

Før angrepet starter, blir enhetene plassert i sine startposisjoner – de posisjonene som gir dem best taktisk fordel. F1 flyttes til en posisjon som gir god oversikt over fienden, evne til å gi ild, i tillegg til å være tildekt. M1 og M2 beveger seg til en posisjon hvor de kan organisere angrepet –

## Galulu Volum VIII – Krigets Kunst

her i dekke bak en lett hindring. F2 forbereder sin kanon hvor den har sikt mot fienden. Lagførere og troppføreren kommuniserer aktivt, men ikke unødvendig mye for å koordinere.



Da angrepet starter, gir F1 direkte ild med kanonen, og F2 dekkende ild med sitt maskingevær. Dette vil distrahere fienden, i tillegg til å tvinge fienden i dekke. Samtidig rykker M1 og M2 fram med høy hastighet. De forsøker å ikke lage for mye lyd, for å overraske fienden. Konstant opprettholder

lagene kommunikasjon med hverandre og troppførereren. M1 og M2 angriper fiendens stilling ved bruk av lokal ild- og bevegelsestaktikk, hvor noen rykker fram mens andre gir dekke. Der nødvendig, nytter soldatene seg av granater for å eliminere eller tvinge fienden ut av sin posisjon. Etter penetrasjonen er gjennomført, opphører F1 og F2 sin ild for å unngå å skyte sine egne som rykker fram. I denne staden er det opp til M1 og M2 alene å seire. M-lagene beveger seg bak og i fiendens posisjon, og nøytraliserer stillingene fra flere vinkler. Under angrepet, beordrer lagførererne sine lag, og koordinerer med hverandre om hvordan oppdraget skal utføres. Troppførereren koordinerer enhetene med hverandre, og gir instruksene for hva som skal skje, hvordan, hvor og når.

Dette er et veldig simpelt scenario som ikke tar i vurdering de store mengder variabler i kamp. Planlegging er i kamp ekstremt viktig, og de forskjellige variablene – vær, terreng, fiendtlige og egne styrker, osv. – må settes sammen til ett stort bilde. Dette er oppgaven krigførerere har – å planlegge og koordinere krig. Men en plan blir aldri perfekt, variablene endrer seg, og tilfeldigheter vil alltid slå til. I tillegg er soldatene i bunn og grunn bare mennesker, de har fri vilje, noe som aldri kan forutses med absolutt nøyaktighet. Det som skiller en god krigfører fra en dårlig en, er hans evne til å ta til seg og tolke mest informasjon best, og ut ifra dette formulere og koordinere en plan.