

Turnierbericht: November Tristesse 2024

Oh weh, jetzt ist schon November. Halloween ist gerade aufgeräumt, da geht es schon nach Nidderau auf die Tristesse. Bei mir sind in den letzten Tagen die Hunnen fertig bemalt worden und zwar Hunnen mit indischen Elefanten, Kavallerie und Horden. Der Stamm der Hephtaliten hatte sich zwischen Persien und Indien breit gemacht und den fand ich sehr ansprechend:

1. König Mihirakula als i Cv(O) mit einer hunnischen und 4 indischen Kavallerie, dazu 5 hunnischen leichten Reitern und 4 Elefanten
2. Ein hunnischer Sub General als i LH(S) mit 15 hunnischen leichten Reitern und 6 indischen Horden
3. Ein hunnischer Sub General als i LH(S) mit 15 hunnischen leichten Reitern und 6 indischen Horden
4. ein Armeelager und das Feigned Flight Stratagem

So, das passt doch alles schön in ein Köfferchen. Nicht zu viel Gelände legen und los geht's.

Erstes Spiel gegen Carlos mit Graeco-Bactrian

Nördlich unseres Reiches wohnen die Graeco-Bactrier. Die waren nun etwas übermütig gestimmt und griffen das Hephtalitenreich im Frühjahr an. Eine Straße verlief von der Mitte meiner Grundkante nach rechts außen, zwei sanfte Hügel bestimmten das Zentrum meiner Aufstellung, zur Linken eine Ansiedlung an meiner Tischkante und ein steiniger Hügel links vorne in der Bactrischen Aufstellungszone.

Die Bactrier waren mit griechischen und iranischen Rittern, Kavallerie und leichten Reitern gekommen.

Meine Truppen besetzten den rechten Hügel und machten im Zentrum Platz für den König und die Elefanten. Das linke Kommando schickte eine kleine Abteilung nach links außen und den Rest eher Richtung Zentrum.

Turnierbericht: November Tristesse 2024



Die Bactrier stürmten mit beeindruckender Geschwindigkeit vor:

- die griechischen und iranische Ritter formten eine Kolonne, stürmten vor und wandten sich nach links um meine kleine Abteilung zu bedrohen
- die leichten Reiter bildeten eine Kolonne ins Zentrum und wandten sich auch nach links
- die Kataphrakten bildeten eine Kolonne im Zentrum um den Abstand zu meinen Elefanten zu vergrößern, Kavallerie sicherte die Bactrier gegen meine rechte Flanke

mmmh, was wollen die alle da drüben?

Turnierbericht: November Tristesse 2024



Egal: der König greift das Zentrum an bevor die Ritter alle weg sind, und die rechte Flanke muss halt die Kavallerie angreifen. Die Bactrier bekommen alles noch sortiert, also frontal drauf, die Ritter erwische ich nur mit leichten Reitern ...

Meine Gegner sind nicht beeindruckt aber immerhin ist ihr schneller Vorstoß erst mal gebremst.

Links außen wird es lustig: Die Bactrier haben die kleine Gruppe leichter Reiter vor dem steinigen Hügel gestellt und drohen mit einem massiven Angriff. Wenigstens stehe ich so gut, dass ich eine Flanke sicher habe und außerhalb der Schlagdistanz der Ritter stehe. Und – oh Wunder: die Bactrier ziehen die Ritterkeile



Turnierbericht: November Tristesse 2024

zurück und sortieren sich neu. Mit so viel Glück hatte ich nicht gerechnet: Ab auf den Hügel: im steinigen Gelände ist das alles eine Lotterie – das soll er erst mal wagen. Entkommen!

Im Zentrum gibt es weniger zu lachen. Ich greife halt mit den hunnischen leichten Reiter alle an. Ich bin mehr, die Bactrier sind besser. Vor allem würfelt Carlos besser.



Die erste Angriffswelle richtet nichts aus, die angetäuschte Flucht bringt erst mal beide Seiten zum Stillstand. Die Bactrier halten alle Truppen, die Hunnen sind wild verteilt.

Turnierbericht: November Tristesse 2024



Mit der zweiten Angriffswelle wird es dann heftiger, ich habe viele gute Chancen, kann aber nur wenige nutzen. Ich kämpfe nicht gut und verliere viele Elemente auf der rechten Flanke. Mein rechtes Kommando wird entmutigt und zieht sich zurück; der König kann aber das Kommando der Bactrier brechen und auch noch einige der leichten Reiter erwischen. Damit kann ich das Kommando mit den leichten Reitern ziemlich böse schwächen.



Zum Schluss kommt die kleine Abordnung, die sich auf den steinigen Hügel links außen gerettet hatte, wieder von hinten gegen die leichten Bactrischen Reiter und bricht damit das zweite Kommando. Die Hunnen gewinnen unverdient hoch mit

Turnierbericht: November Tristesse 2024

22:3.



Carlos leidet, eigentlich hatte er gute Karten auf mindestens 15 Punkte. Im nach-hinein hat ihn die Jagd auf meine mini-Abordnung das Spiel gekostet. Die wertvollen Ritter haben kaum mitgespielt

Zweites Spiel gegen Jann mit Middle Imperial Roman

Das war ein skurriles Spiel: Die Hephtaliten wollen Italien überfallen. Sie sehen die römische Armee perfekt zwischen einer Stadt und einem Sumpf aufgestellt. Ziemlich unangreifbar... ich will nicht angreifen, Jann will nicht raus. Wir einigen uns auf Unentschieden. Nur um es dann doch zu probieren.



Man sieht anfangs wunderschön wie unangreifbar die Römer positioniert sind.

Turnierbericht: November Tristesse 2024

Ich bin gegen die kompakten römischen Linien ziemlich banal eingegangen. Aber ich habe wieder viel über Regeln gelernt, vor allem über Artillerie (F) Regeln.



Turnierbericht: November Tristesse 2024

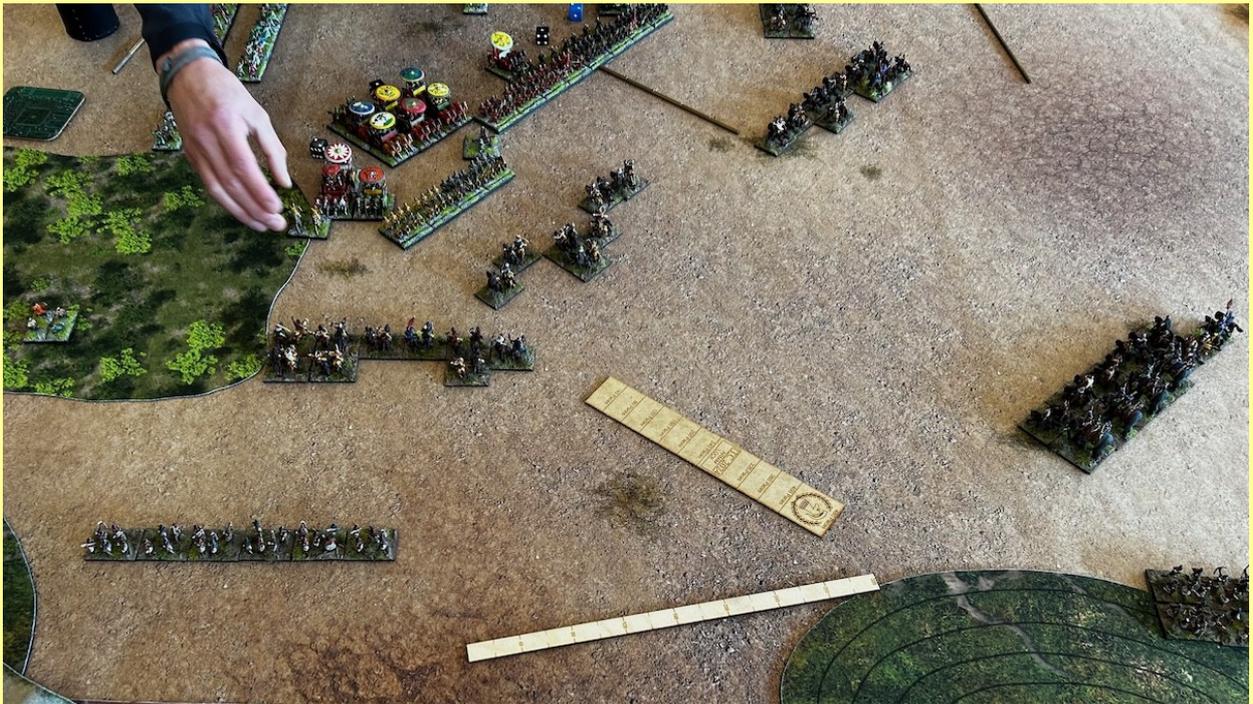
Drittes Spiel gegen Jürgen Bohn mit Q'in Chinesen aus der Zeit der streitenden Reiche

Hier gab es gleich wieder so eine Defensiv-Situation. Bow (X/O) mit Psiloi und Rittern als dritte Reihe. Auch hier haben wir uns auf ein Unentschieden geeinigt. Ich hatte mich nicht getraut einen Flankenmarsch zu spielen – dazu war das Gelände zu eng.



Also habe ich es dann mit Gewalt versucht und Jürgen hat auch die beiden äußeren Ecken für seine Ritter aufgemacht

Turnierbericht: November Tristesse 2024



Hier sieht man den ersten Angriff. Der kam noch nicht durch. Beim zweiten Mal habe ich das vordere Eck geknackt aber das hinten an der Tischkante nicht. Auch die Elefanten haben die Chinesen nicht überrennen können.



Spannendes Spiel weil die Armeen so komplett unterschiedlich waren.

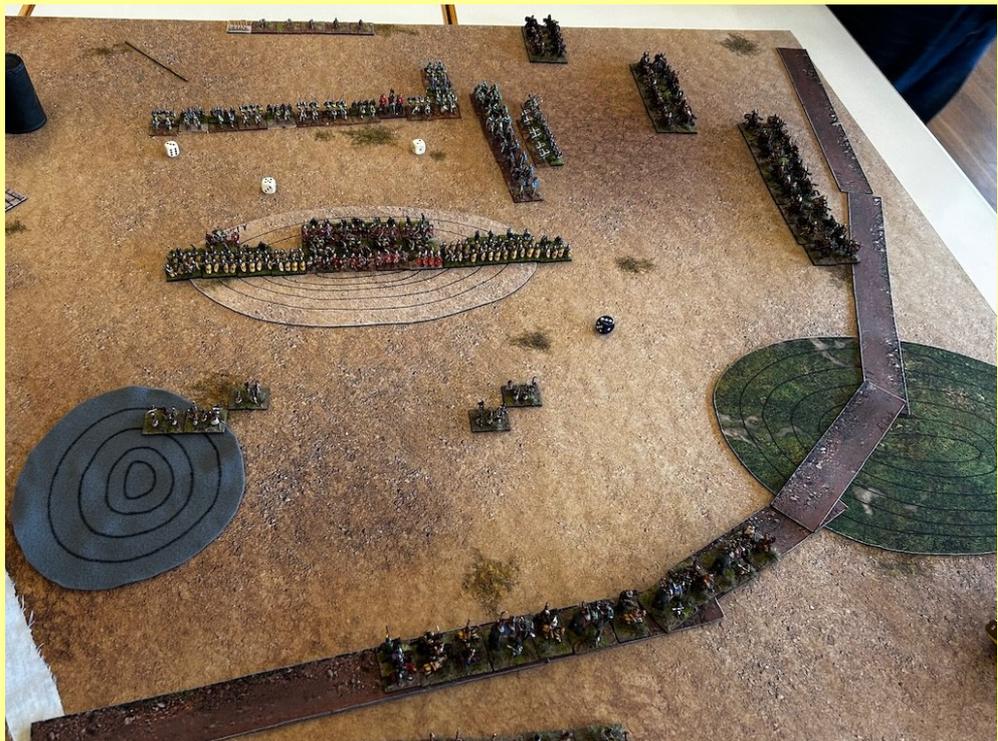
Turnierbericht: November Tristesse 2024

Viertes Spiel gegen David mit Late Imperial Roman

Oh weia, eine riesige inerte römische Armee (spätes Imperium). Vier Artillerie ganz viel schwere Infanterie, ein wenig Kavallerie, organisiert in drei Kommandos. Bescheuerter Weise greife ich Rom (in Britannien) an, also wir es wieder viel zu viel Gelände geben.

Mir fällt nichts anderes ein als zwei Straßen zu legen. Zusammen mit der Pflichtstrasse der Römer. Das klappt auch aber die Römer bekommen trotzdem einen großen Rocky Hill im Zentrum. Eigentlich ist die römische Infanterie geradezu prädestiniert zur Abwehr von Reiter Angriffen. Wenn es nicht schon wieder ein Unentschieden sein soll, dann nehme ich die Straße und versuche ganz hinten an seiner Grundkante durchzubrechen.

Die Bewegung in die Flanke geht auch noch ganz gut. Optisch schaut das gut aus. Leider bekommt David das Loch rechtzeitig zu, jedenfalls fast.



Na ja, die letzte 6 cm bis zur Tischkante, da stehen nur ein paar Psiloi. Aber das waren die härtesten Typen Roms. Ich komme nicht durch und kann weder das Lager plündern noch in den Rücken der Römer vordringen.

Dafür gehen meine Kommandos langsam ein: spent und lost Ergebnisse häufen sich. Als dann ein General stirbt ist die Schlacht verloren. 3:22 für David.

Turnierbericht: November Tristesse 2024



Schöne Spiele, schickes Turnier.

Mit den Hephtaliten hat man ein super schönes Wochenende, aber leider nicht immer die richtigen Werkzeuge für alle Situationen. Schwere Infanterie bekommt man frontal eben kaum weg, da muss eine Möglichkeit an der Flanke erarbeitet werden. Sieht man schön am letzten Spiel... Wenn ich nicht so verbissen auf den rechten Haken gegen Davids Grundlinie gespielt hätte sondern den mal angetäuscht und wieder weggezogen hätte und anstatt dessen links um das Gelände herum wäre, dann hätte David viel mehr PIPs benötigt um beide Seite dicht zu halten. Truppen hatte er genug aber PIPs nicht. Das wäre vielleicht im Nachhinein die hunnischere Variante gewesen.