

## Turnierbericht: AttritiCon Ulm 2009

Mitte Mai riefen die Ulmer Strategen wieder zum AttritiCon. Da momentan die Szene für historisches Tabletop in der Nachfolger von DBM 3.1 noch sehr zerrissen ist, boten die Ulmer Strategen ein DBMM und ein Field of Glory Turnier an. Am Samstag dazu Demospiele für Fire&Fury, Age of the Eagle und viele andere tolle Spiele.

Für mich ist derzeit DBMM das Spiel, das mir den meisten Spass bringt. Also habe ich mich mit einer Mu-jung Hsien-pi Armee für das DBMM Turnier angemeldet. Die Armee ist sehr unbeweglich mit ihrer irregulären Kommandostruktur, aber dafür hat sie eine beeindruckende Menge an Truppen.

- A) Der oberste Mu-jung Fürst führte eine kleine Gruppe von 4 Kataphrakten an. Dazu hatte er 8 leichte Reiter und 12 Plänkler in seinem Kommando. In Reserve hatte er noch 6 Elemente Horden, die er überraschend als vorgetäuschte Verstärkung präsentieren wollte.
- B) Ein Sub-General war ein Ritter (KnF), ebenfalls mit einer kleinen Gruppe Rittern und 8 leichten Reitern (LhF).
- C) Ein weiterer Sub-General befehligt eine Formation aus zusammen-geketteten Reitern, doppelt basierten Irr Cv(S)/Cv(I). Das ist eine extrem sperrige und unbewegliche Formation. Aber im Kampf direkt nach vorne durchaus heftig. Zwei leichte Reiter waren noch in diesem Kommando.

- D) Ein alliierter früherer Chin, also ein abtrünniger Chinese, brachte etwas Infanterie in diese Steppenarmee. Auxilia (teilweise superior) und Plänkler, die sich auch im Gelände gut schlagen können.

Die ersten drei Spiele litten etwas darunter, dass ich mangels Übung die Regeln immer noch nicht solide beherrsche. Am meisten Unsauberkeiten habe ich mit Tilmann zusammen produziert. Tendenziell eher zu Tilmanns Schaden. Schade für ein Turnier. Das vierte Spiel am Sonntag war dann allerdings ein echter Knaller.

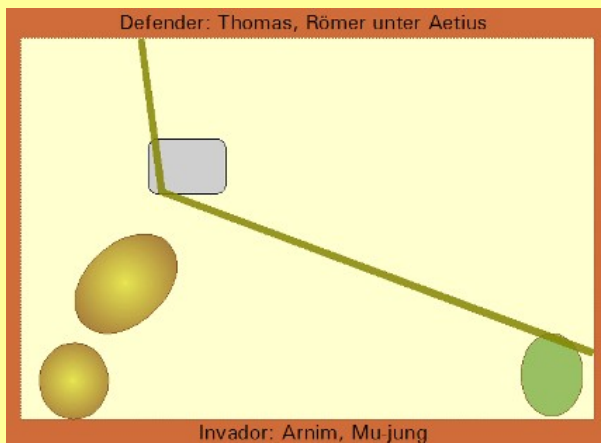
Thomas Kimmerle hatte eine recht extreme römische Armee unter dem Feldherren Aetius aufgestellt. Aetius ist ein brillanter General (er darf unter DBMM verschiedene Sonderaktionen ausführen, sogenannte *brillant Strokes*), dafür kostet er halt mehr. Ihm zur Seite stand Attila der Hunne als Verbündeter. Attila gilt ebenfalls als brillanter General! Die Römer haben eine komplett reguläre Befehlshierarchie. Ein großes Kommando Ritter, ein Kommando mit Fußtruppen und ein Kommando mit leichten Reitern und Auxilia. Dazu die Hunnen mit ihren leichten Reitern. Die Armee ist viel kleiner als meine, hoch beweglich und die Hunnen sind den leichten Reitern der Mu-jung im Kampf deutlich überlegen LhS gegen LhF.

Scurrilerweise hatten Thomas und ich vor dem AttritiCon mit genau denselben Armeen gegeneinander gespielt. Damals hatte Thomas die Ritter in einer Ortschaft versteckt, Attila auf einen Flankenmarsch

## Turnierbericht: AttritiCon Ulm 2009

gesandt und nur wenige Truppen offen auf das Feld gestellt. Die beweglichen Römer haben damals die Mu-jung einfach vor vorne und von hinten gleichzeitig angegriffen. Die Steppenreiter wurden vernichtend geschlagen. Aber dadurch kannte ich Thomas Konzept ja schon. Würde er das gleiche nochmal versuchen? Oder aber das Konzept variieren?

Das Gelände für das Schlachtfeld gab mir auf meiner linken Flanke einen felsigen Berg (schweres Gelände, darüber würden die Reiter kaum angreifen) und einen sanften Hügel. Rechts war ein kleiner Sumpf aber genug Platz für die Hunnen. Im Aufmarschgebiet der Römer war eine Ortschaft gegenüber dem sanften Hügel. Eine Straße führte durch den Ort und auf meine rechte Seite.

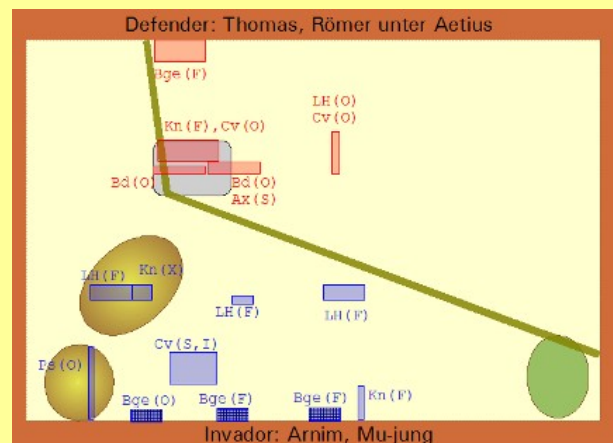


Ich entschied mich dafür den Fürsten links auf die Hügel zu positionieren, die schwere, zusammengekettete Kavallerie ins Zentrum und die schnellen Ritter nach rechts. Die früheren Chin umgingen die Schlacht auf einem Flankenmarsch zur rechten Seite, um Attila zu suchen und wenn möglich abzufangen.

Das Wetter am Tag der Schlacht war schönsten Sommerwetter im Römischen Reich. Morgens früh um 6:00 würde die Schlacht beginnen.

Zur Vorsicht hatte der Mu-jung Fürst vier Späher in die Ortschaft gesandt, um die Römer auszukundschaften. Die römischen Ritter wurden tatsächlich in einer Taverne beim Frühstück gesehen. Leider ließ sich ein Scout erwischen, die Römer schickten nur den Kopf zurück. Attila und seine Hunnen wurden nicht gesehen.

Immerhin war das eine wertvolle Information, da ich zuerst aufstellen musste. Ohne meine Auxilia konnte ich den Ort nicht direkt angreifen, aber immerhin konnte ich verhindern dass die Ritter entlang der Strasse aus dem Ort marschieren konnten.



Gegen 6:00 Uhr morgens rückten die Mu-jung gegen den Ort vor. Ein paar leichte berittene Bogenschützen galoppierten nach rechts außen. Entweder sie konnten die Römer umgehen oder sie konnten Attila abfangen, falls er tatsächlich von den Chin aufgespürt und zurückgetrieben werden konnte.

## **Turnierbericht: AttritiCon Ulm 2009**

Die römischen Ritter verließen den Ort und wandten sich gegen meine linke Flanke auf der nur leichte Reiter vorrückten. Die Kataphrakten saßen immer noch gemütlich auf dem Hügel. Die leichten Reiter zogen sich schnell zurück, römische Ritter sind frontal einfach stärker.

Bald aber schon deuteten große Staubwolken auf der rechten Flanke an, dass die früheren Chin Attila tatsächlich gefunden und zurückgetrieben hatten. Bei den Mu-jung trottete die Kavallerie vor, die Ritter auf der rechten Flanke rückten gegen die Mitte des Feldes vor und die leichten Reiter machten sich bereit, Attila abzufangen sobald er in Sicht käme.

Die Römer reagierten blitzartig: Aetius und Attila nutzten einen *brillant stroke* um ihre Bewegungspunkte zu verdoppeln. Attila rückte bis kurz vor die Mu-jung Reiter vor – so weit weg von der Stelle auf der er aufs Feld kam, dass ihn die Chin nicht in einem Zug erreichen konnten. Lediglich sein Versorgungstross war langsamer und war hoch gefährdet. Aetius stürmte mit den Reitern, die die Römer in der Mitte des Feldes postiert hatten, nach außen und griff die überraschten Mu-jung von hinten an. Da er dazu mehrere Marsch-Bewegungen brauchte durften sich die Mu-jung in der hinteren Reihe aber noch umdrehen und dem Feind stellen. Die Ritter, welche die linke Flanke der Mu-jung bedroht hatten machten kehrt und rückten weit hinter der Ortschaft nun nach rechts.

Das Beste was man von dem Kampf auf der rechten Flanke sagen kann war, dass genug meiner leichten

Reiter überlebten, um mit den Chin von hinten gegen die Hunnen vorzurücken. Aber obwohl ich sie von vorne und hinten angegriffen habe und die Trosselemente vernichtet habe waren die Hunnen vielleicht etwas entmutigt, aber nicht gebrochen. Im weiteren Verlauf habe ich dann doch noch irgendwie vernichtet aber eben nur weil sie schon an so vielen Stellen in Kämpfe verwickelt waren, aus denen sie sich nicht mehr lösen konnten. Meine eigenen leichten Reiter sind glaube ich alle gestorben. Das Kommando (zu dem auch die Ritter KnF gehörten) war somit ebenfalls entmutigt aber nicht gebrochen, also „gerade eben so nicht gebrochen“ muss man sagen.

Da Thomas Ritter ohnehin zu spät zu diesem Kampf gekommen wären, machten sie prompt wieder kehrt und griffen erneut meine linke Flanke an. Ausreichend spektakulär war das schon. 6 Punkte gewürfelt, mit *brilliant stroke* verdoppelt auf zwölf über fast einen halben Meter mit 90° Kehre direkt angegriffen.

Sieben leichte Reiter des Mu-jung Fürsten und zwei leichte Reiter des Kavallerie Kommandos konnten sie zwar aufhalten, aber die Verluste waren unangenehm hoch. Die Kataphrakten saßen wie Blechdosen auf ihrem Hügel und kamen nur langsam herunter um mitzukämpfen. Der Verlauf der Schlacht war irgendwie nicht ermutigend.

Die Kavalleristen hatten sich geteilt, Vier eilten nach links um zu helfen. Vier rückten gegen römische Infanterie rechts der Ansiedlung vor. Ein doppeltes Element Kavallerie wurde prompt umzingelt und

## **Turnierbericht: AttritiCon Ulm 2009**

vernichtet. Zusammen mit den Rittern von der rechten Flanke konnten aber immerhin ein paar römische Auxilia und Legionäre überrannt werden.

Es musste rasch etwas geschehen! Alle Mu-jung sahen mittlerweile etwas verzagt aus. Nur gut, dass es den Römern nicht viel besser ging. Also griff die Kavallerie Legionen innerhalb der Ansiedlung an. Eine 2 zu 1 Übermacht sollte den Nachteil des Kampfes innerorts (gilt als schweres Gelände) wettmachen. Es musste wirklich schnell gehen, denn einige leichte Reiter der Römer machten sich gerade auf das Mu-jung Lager zu plündern. Eine Schande, die die Armee nicht mehr weggesteckt hätte. Aber heute war ein guter Tag für die Mu-jung. Die Römer wurden rechtzeitig abgerufen sich zurückzuziehen und die überlebenden Mu-jung waren sehr erleichtert dass die Schlacht zu ihren Gunsten ausgegangen war.

So macht DBMM Spaß!

Danke Thomas und Dank an alle Ulmer und Helfer - inkl. Jürgen für das Wochenende.

Arnim