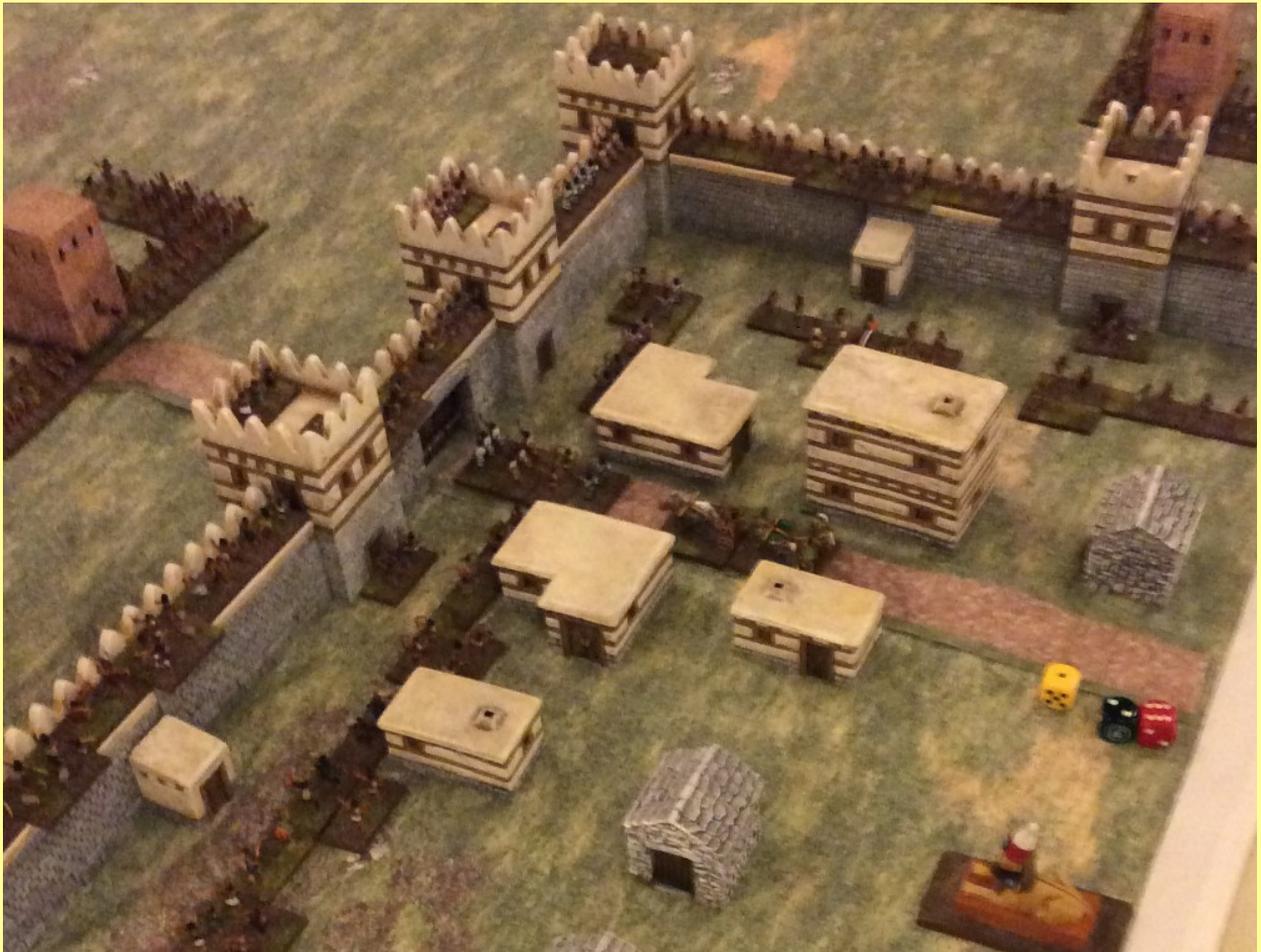


Turnierbericht: Attriti Con, Ulm 2015

Ulm war ein super Wochenende, viele schöne Spiele auch zum mitmachen und zuschauen. Sehr geile Figuren und Gelände aus vielen Epochen inklusive Science Fiction und Fantasy.

Freitag Abend hat Valerio mit meine neue biblische Stadt erstürmt. Drei Belagerungstürme haben ausgereicht, um die Mauern nach anfänglicher Mühe zu erstürmen. Umgekehrt kann man wohl sagen: Ohne geht es nicht.



Insgesamt optisch ein Leckerbissen. Als Spiel ist eine Belagerung alleine noch nicht pfiffig genug. Da muss ich noch etwas dran üben. Parallel lief ein DBA Turnier, auch das wurde mit großer Begeisterung ausgefochten.

Turnierbericht: Attriti Con, Ulm 2015



Ab Samstag liefen dann mit DBMM und FoG zwei Turniere für große Tabletop Armeen. Ich trat diesmal mit Babyloniern an, Thema für DBMM war die Streitwagen Epoche, also Armeen aus dem Buch 1. Meine Babylonier waren so aufgebaut:

- Feldherr CinC mit Streitwagen (Kn(O)), schwere Infanterie (Bw(X/O)), Kavallerie aus den Provinzen (Cv(O)), Plänklern (Ps(O)) und Hilfstruppen (Hd(O))
- Untergeneral mit schwerer Infanterie (Bw(X/O)), Kavallerie (Cv(O)) und Speerträgern (Sp(O))
- Untergeneral mit 4 Streitwagen (Kn(O))
- Alliierter Araber mit 4 Kamelreitern (Cm(O))

Turnierbericht: Attriti Con, Ulm 2015

Erstes Spiel: Babylon gegen Skythen

Na ja, das war insgesamt schon grob unfair zu meinen Gunsten. Eigentlich musste ich nur die Skythen irgendwo zum Kampf zwingen ohne dass Kahn Carlos mich an einer exponierten Stelle umzingeln kann. Da die Sythen auch irreguläres Fußvolk dabei hatten war es nur eine Frage der Zeit. Meinem ersten Angriff sind die Skythen souverän ausgewichen, ihre Seitenbewegung war aber zu dicht an meiner Infanterie. Daraufhin kam es zum Kampf: Bw(X/O) gegen leichte Reiter LH(F). Lobenswert daran war eigentlich nur der Mut von Kahn Carlos den Kampf nicht drei Stunden lang auszuweichen.

Zweites Spiel: Babylon gegen Lybian Egyptian

Das Spiel war schon kniffliger. Auf meiner Seite lag eine Oase links vorne in der Aufstellungszone, ein Hügel zentral und rechts war ziemlich frei. Ich hatte gehofft, dass schwere Infanterie auf dem Hügel Pharao Valerio davon abhält, meine Infanterie anzugreifen. Da er ja aber wusste, dass seine Meshwesh unbesiegbar sind ("invincible Meshwesh" in der Liste), hat er es doch gemacht. Dabei konnte er meine Streitwagen (gelten als Ritter(O)) einklemmen, die eben noch schnell innen an der Oase vorbei ins Freie schlüpfen wollten. Blöde das. Ich musste an meiner rechten Flanke schneller seine Streitwagen (die nur Kavallerie waren) besiegen, als er meine linke Flanke eindrückt. Hat gerade so noch geklappt. Das Ergebnis spiegelt nicht die Tatsache, dass ich maximal noch zwei Runden mitspielen konnte. Glück gehabt aber an der linken Flanke nicht gut gespielt. Rechts war mein General mit dem höchsten PIP Würfel, da konnte ich Druck machen.

Drittes Spiel: Babylon gegen Early Neo Assyrian

Hmmm Sonntag Morgen und ich muss gegen King Jürgen ran. Meine Spione hatten am Samstag schon beobachtet, dass er eine beeindruckende große assyrische Armee hatte mit einem zögerlichen ("inert") Befehlshaber. Erzählungen über ganze Kommandos, die angeblich nur rumstanden brachten mich zu der Erkenntnis, dass ich auf einer Seite aufstellen sollte mit dem höchsten PIP außen und dann mit Vollgas die Seite wechseln sollte und dann angreifen. Der Plan war maximal mittelgut. Er hatte gleich mehrere Fehler.

- 1) Jürgen hatte gute, teilweise sehr gute PIPs über das Spiel hinweg. Lediglich einen Bound komplette Flaute und zweimal das typische "2 PIPs mehr bitte".
- 2) Die Assyrer brauchen nicht viele PIPs, solange sie zusammen bleiben in wenigen Gruppen. Und das hat Jürgen super gemacht.

Meine rechte Flanke wurde von einem Wald gedeckt. Im Wald ein paar Plänkler, Kavallerie davor, Horden sperren den Weg zwischen Wald und Grundlinie. Die Infanterie schließt sich zentral (also links vom Wald an). Meine Ritter in Reserve ganz hinten. Der arabische Verbündete hinter einem Hügel in meinem Zentrum.

Turnierbericht: Attriti Con, Ulm 2015

Kleiner Exkurs zu den Regeln von Alliierten im Hinterhalt: Der gefürchtete Wurf, ob der Alliierte zuverlässig ist, ist der PIP Wurf nachdem man die Figuren wirklich auf den Tisch gestellt hat. Nicht der erste im Spiel und auch nicht der Wurf mit dem man den Alliierten aus dem Ambush herauszieht. Diese Regel hatte mindestens ich, wenn nicht noch andere falsch im Kopf, was zu ein paar kritischen Situationen geführt hat.

Egal, meine Infanterie zieht nach links, meine Ritter nach gaaanz weit links außen, meine Kavallerie versucht, den Vormarsch der Assyrer zu bremsen. Ich habe manchmal nicht die PIPs um alle Kavallerie so zurück zu ziehen, dass die Gruppe als Marschbremse erhalten bleibt, also stürmen die Araber vor und versuchen, die assyrischen Streitwagen auf meiner linken Flanke (zählen auch als Ritter) zu erreichen. Dabei verhindern sie zumindest, dass meine Kavalleristen von den assyrischen Wagen die mich rechts angreifen glatt überfahren werden. Zwei Kommandos zieht Jürgen gegen meinen Angriff an der linken Flanke, rechts macht er Druck gegen meine paar einzelnen Elemente, die im Wesentlichen blöd im Weg stehen.



Turnierbericht: Attriti Con, Ulm 2015

Plötzlich zieht er ein großes Auxilia Kommando von der linken Flanke ab und rennt diagonal wieder nach rechts rüber. Na, ja. Zu spät für mich - ich muss jetzt das verbliebene Ritterkommando angreifen. Das hat auch ganz gut funktioniert, da ich ja jetzt in Überzahl war. Rechts war das etwas merkwürdig: 8 assyrische Kavallerie Streitwagen (S) drücken meine Flanke aus 4 Kavallerie (O) weg. Auxilia haben den Wald außen passiert und drohen meine Horden und das Lager anzugreifen. Alternativ die Psiloi im Wald zu besiegen. Ich lassen mich überzeugen und renne mit den Arabern und meinem CinC plus 3 Ritter Streitwagen zu Hilfe. Das muss nu aber echt schnell gehen, denn das Auxilia Kommando das Jürgen links abgezogen hat droht den Kampf einfach Kraft n-facher numerischer Überlegenheit zu kippen. Also bedrohe ich nun sein Lager (um ihn zu zwingen ein paar Truppen und Bewegungen in die Verteidigung zu stecken und versuche den Kampf rechte so schnell wie möglich zu gestalten. Das wäre beinahe schnell in die Hose gegangen. Ritter (O) gegen Kavallerie (S) ist schon eine riskante Sache. Glück gehabt und gewonnen.



Viertes Spiel: Babylon gegen Hethiter

Wie Neil schon beschrieben hat: Das Feld war in eine rechte und eine Linke Zone geteilt durch einen Olivenhain. Ich hatte das Spiel der Hethiter gegen die Lybian Egyptian gesehen und wusste dass die Hethiter sehr schnell sein konnten. Also mussten Gegenmassnahmen her:

1) die Araber gehen wieder in einen Ambush hinter einem Hügel nahe meiner Grundlinie. Der Ambush steht so, dass eine Flankenbewegung, die mein Lager erreicht, nach dem ersten besiegten Lagerelement den Ambush automatisch zuverlässig macht (weil Feind innerhalb 240 Schritt)

2) Das kleine Ritterkommando muss wieder ganz hinten starten, so dass es leicht rechts oder links ausputzen kann - je nachdem wo mich die Hethiter erwischen

Und dann kam alles anders: es ist starker Wind (meine Bogenschützen schießen nicht so weit) und ich muss zuerst aufstellen. ok: Chef Mitte links (hat Bw (X/O) und Ritter Streitwagen und 4 Kavallerie); Subgeneral mit Bw (X/O) Mitte rechts (hat 4 Kavallerie plus Bw (X/O)) Ritter hinten, SAraber versteckt hinter dem Hügel. Derr König der Hethiter (ein echt brillianter Kopf) stellt eine Gruppe Kavallerie Streitwagen links des Olivenhains, eine rechts und die Piken (Pk(F)) dahinter, An der Grundlinie stehen das Lager und viele Horden. Es bietet sich die Chance, das ganze Rennspiel zu umgehen,

Turnierbericht: Attriti Con, Ulm 2015

wenn ich im ersten Zug die Kavallerie links des Olivenhaines so bedrohen kann, dass sie nicht mehr marschieren dürfen. Ich würfle und... der CinC hat schon hohe PIPs, aber der Alliierte würfelt eine "1". Hier kommt jetzt mein Missverständnis der Regel zu den Alliierten zum tragen. Ich hatte das so verstanden: die erste "1" wenn der Alliierte auf dem Feld ist (und das ist er ja im Ambush) zählt. Ich dachte, dass der Trick nur sei, dass ein Alliierte als Delayed Kommando das erst auf dem Tisch auswürfelt. Neil fragt auch noch nach - aber da ich es ja noch nicht zugeben musste habe ich es noch nicht gesagt (noch war er ja unsichtbar). Jetzt lief es erstmal nicht schlecht für mich - Neil hat sich wirklich auf einen frontalen Kampf gegen meinen Vorstoß eingelassen und ich werfe alles nach vorne. Da die Hethiter aber den Olivenhain besetzt halten ist mein Vormarsch links ganz flott und rechts eher äh na ja - irgendwo mussten die Kranken und Fußlahmen ja hin. Neil sortiert seine Armee gegen meinen Angriff, von seinem Ambush wusste ich nichts. Das macht er auch gut: Meine Bow müssen gegen die Piken ran, Ritter und Cv(O) gegen seine Cv(S). Und er hat ausreichend PIPs um mir zwei leichte Reiter in den Rücken zu stellen. Da ich überzeugt bin, dass mein Alliierte unzuverlässig ist, gebe ich jetzt 3 PIPs zum Aufwecken aus (und verrate damit das Versteck). Wir klären die Regel und.... im ersten Zug nachdem der Alliierte auf dem Tisch steht wirft er natürlich noch eine "1" und ist wirklich regelkonform unzuverlässig. Jetzt war ich genervt.

Ich muss also noch mal 3 PIPs spendieren (das hat dann geklappt). Meine rechte Infanterie kriegt in dem ganzen Spiel nur ein paar Horden und das Lager als Gegner, kann aber das Lager plündern. Links ist es genau so wie beschrieben: Alles drischt wild aufeinander ein, beide Seiten haben Helden und Versager in den eigenen Reihen - beide auch einen General im Kampf, der niemanden besiegen will. Wenn ich richtig gerechnet habe, dann war es das billig besiegte Lager mit den paar Horden, dass den Ausschlag für mich gegeben hat.

Merke: Gewalt ist in diesem Spiel schon eine Lösung wenn einem nix besseres einfällt....