

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

In den Jahren 2009 und 2010 hatte ich eine Wikinger Armee angemalt und basiert. Zunächst sehr viele ungestüme Seeräuber Irr Bd(F), Huscarls Irr Bd(O) und 12 Wikingerboote irr Bts(S), später ein paar Hird Irr Bd(I) und irische Auxilia irr Ax(O) und ir Ax(S). Die Sammlung hatte vor allem das Ziel, auf Baltrum mal Wikinger zu spielen. Ironischerweise hatte Jürgen letztes Jahr eine ganz ähnliche Armee mitgebracht, insofern wusste ich schon, dass die 12 Wikingerboote eine respektable Seemacht waren. Traurigerweise konnte Thomas aus der Schweiz dieses Jahr nicht kommen – er hatte die Idee noch radikaler umgesetzt: Norwegische Wikinger mit 20 Booten.

Zuerst machte ich mir ein paar Gedanken zur Aufstellung. Eine Wikingerarmee ist sehr ungelentk. Irreguläre schwere Infanterie kann nur schwer manövrieren – außer wenn es stupide geradeaus geht. Ich hatte deshalb immer Angst davor, dass mich ein Gegner ausmanövriert und in meinen Rücken kommt. Beim Turnier in Mailand hatte ich das verhindert, indem ich die Norse-Irish Liste mit vielen Auxilia und einem befestigten Lager verwendet habe. Um aber eine Flotte von 12 Booten (S) zu bekommen nahm ich für Baltrum die Liste 40, Viking and Leidang, mit der Option der Dubliner Wikinger. Damit bekommt man ein paar Auxilia und einen Irischen Alliierten mit Auxilia O und S. So ein Alliierte ist für solch eine Armee ein dummes Risiko. Falls er unzuverlässig wäre würde es sehr schwer, die PIPs aufzubringen um ihn umzustimmen.

Am Ende habe ich dann folgende Liste angemeldet:

- Stratageme Ambush und Scouting
- A] CinC irr Bd(O), 18 irr Bd(O), 4 irr Ps(O), 2 irr Cv(I)
- B] SG irr Bd(O), 16 irr Bd(I), 12 irr Bts(S)
- C] SG irr Bd(O), 2 irr Bd(O), 4 irr Bd(I), 8 irr Bd(F), 8 irr Ax(O)
- D] AG irr Ax(S), 4 irr Ax(S), 6 irr Ax(O), 2 irr Ps(S)
- Train: 6 Army Baggage

Die Idee dabei war

1. möglichst rasch die Entscheidung zur See zu suchen, dann die Flotte zu landen
2. möglichst viel Rough Going zu platzieren, dazu einen Wald für den Ambush
3. die schwere Infanterie an der Küste zu platzieren, den Iren zum Flankenschutz auf der Landseite zu verwenden
4. die Bd(F) möglichst in den Ambush zu bringen, damit ich sie anfangs nicht mit PIPs halten muss
5. zu Land spät anzugreifen, wenn die Seeschlacht läuft

Wie alle Ideen, so hatte auch diese ein paar Schwächen ...

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

Spiel 1 gegen Conny (Sui Chinesen)

Im ersten Spiel war Conny etwas im Nachteil, weil ich ihre Armee sehr gut kenne, sie meine Wikinger aber erst einmal gesehen hatte. Die Sui griffen Irland an. Die Wikinger konnten eine fast ideale irische Landschaft finden mit einem riesigen Hügel (mit Buschland darauf) und einem kleinen Ort auf ihrer Seite. Traumhafte Bedingungen für eine defensive Anfangsaufstellung. Ich musste auch noch zuerst aufstellen.

Hier sieht man meine Aufstellung: die Flotte im Hintergrund, mit den übrigen Bd(I) direkt an der Küste. Auxilia/Bd(I) aus Kommando C und Huscarls aus Kommando A auf dem Hügel, die F Blades sind hinter dem Hügel versteckt. Auxilia S am



Rande des Hügel, Psiloi und Auxilia O in der Ortschaft. Der aufmerksame Leser entdeckt eine Straße vom Meer zur Ansiedlung, die da gar nicht erlaubt ist. Hier haben wir nicht aufgepasst, der Fehler hatte aber keine Auswirkung auf das Spiel.



Nun stellten die Sui Chinesen auf. Mit der schweren Reiterei auf der Landseite gegen meine linke Flanke. Gemischte BwX/O Phalanx im Zentrum und merkwürdigerweise leichter Kavallerie und Artillerie am Wald. Immerhin konnten sich so Bögen und Artillerie nicht gegenseitig helfen. Die chinesische Flotte aus 4

Shp(S) und 2 Shp(I) hatte mich im Testspiel noch versenkt, aber da war Sturm! Jetzt wehte nur ein leichter Wind.

Ich schickte die Flotte vor und rückte an der Küste gegen den Wald vor. Die Idee dabei war, aus dem Wald heraus die Artillerie anzugreifen. Die Auxilia aus der Ansiedlung zog ich hinter den Hügel, da ich einen Angriff von Rittern und Kavallerie gegen den Hügel fürchtete und alle Truppen dort haben wollte. Die schwere Infanterie rückte über den Hügelkamm vor.

Die Chinesen sandten ihre Flotte im Gegenzug auf Fernkampfreichweite vor, die leichten Reiter zogen vor den Wald an die Küste, um meinen Vormarsch abzufangen, alle anderen rückten einfach ein Stück vor.

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

So sah das Feld nach den ersten beiden Bounds aus:

Da witzigerweise der Nachbartisch mit der Seeseite zu unserem hin lag, war sehr viel Schiffsverkehr zu sehen mit sehr schön gemachten und gemalten Schiffen. Hier Connys Dschunken und Thomas spanische Galeeren und Schiffe nebeneinander.



Jetzt, Conny hatte ihr Zentrum etwas ungeschützt gelassen,

stürmte ich mit den Wikingern den Berg hinab, um die Artillerie, den türkischen General und die Bogenschützen anzugreifen. Der Gedanke dahinter war: Wenn ich die Flotte (mit der zugehörigen Artillerie), den türkischen Alliierten der Sui und die Bogenschützen besiegen konnte, dann wäre die Schlacht gewonnen... Vorausgesetzt meine linke Flanke würde so lange überleben. Aber da die ja hügelaufrwärts im Rough stand sollte das klappen.



Alle Angriffe waren also platziert, nun mussten sie nur noch erfolgreich sein. Die Flotte hatte Mühe gegen die Dschunken, die Infanterie hielt zwar gegen die Türken aber sie konnte sie nicht besiegen und die Huscarls hatten noch weit zu laufen.

Conny erkannte das auch und beschloß (viel zu spät) mit ihrer Kavallerie meine Auxilia auf dem Hügel anzugreifen. Ich bremste sie erst mal mit ein paar Psiloi aus, damit ich andernorts mehr Zeit hätte.



Mittlerweile begann jedoch meine Flotte, die chinesischen Dschunken zu versenken. Dadurch bekam ich die nötigen Elemente frei, um an der Küste zu landen und die Türken in der Flanke zu bedrohen. Die Erfahrung aus

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

dieser Seeschlacht bestätigte sich im ganzen Turnier: Wenn die Boote S den ersten Angriff bekommen sind sie eine sehr gressive Flotte. Insofern war es ein entscheidender Fehler der Chinesen, dass sie sich haben angreifen lassen anstatt selbst zur See anzugreifen.



Die Schlacht zur See.

Die Landung der Wikinger im Rücken der Türken brachte an Land dann die Wende. Die Türken wurden besiegt. Die Flotte und die Artillerie konnten gebrochen werden. Und dadurch wurde dann der Angriff der Blade auf die Bow X/O Phalanx auch unterstützt.



Und da musste ich dann meinen katastrophalen Fehler erkennen: Die Chinesen waren keineswegs besiegt! Sie hatten zwei Kommandos verloren und dazu die Bogenschützen, aber das reichte einfach nicht aus! Aber mehr hatte ich einfach nicht zu bieten, die Reiter waren um den Hügel herumgeritten und brachten jetzt einen Auxilia nach dem anderen um. Das war jetzt kurzfristig nicht so schlimm aber ich hatte vor meinen Huscarls gar keine Ziele mehr.

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

Da die Spielzeit hier zu Ende war haben wir das dann gar nicht ausgespielt. Aber ein merkwürdiges Ende war es schon. Optisch sah das echt super aus, aber die Landschlacht war ein 15:10 Unentschieden, zu Wasser ein 8:0 für mich.

Fazit: der Plan war nicht schlecht, Conny hat mir auch noch unfreiwillig geholfen indem sie ihre leichten Reiter zur Verteidigung der Küste geschickt hat. Er war nur nicht zu Ende gedacht. Eine zweite Landung, mit dem Ziel das Lager der Chinesen anzugreifen, wäre nötig gewesen um zu gewinnen. Die Sui hätten auch noch „Feigned Flight“ als Stratagem gehabt – dagegen sind Wikinger ziemlich hilflos. Das hatten sie aber vergessen.

Die Schlacht am Nachbartisch zog viele Zuschauer an – Hendrik und Thomas sehen zu wie Spanier gegen Burgunder kämpfen.



Spiel 2 gegen Jürgen (Karl der Kühne, Burgund)

Meine Statistik gegen Jürgen ist eher bescheiden. Ich meine mich an zwei Spiele zu erinnern, die ich gegen ihn gewonnen habe und endlos viele die in die Hose gingen. Besonders gefährlich ist, dass Jürgen ein Meister des präzisen Manövers ist, so dass er in der Regel wirklich nur da kämpft wo er gewinnen kann. So einen Gegner mit einer irregulären Armee anzugehen ist schon spannend. Als erste Erleichterung wusste ich schon aus dem ersten Spiel, dass Karl der Kühne nicht mit unzähligen Bow X/S ankam sondern mit einer guten Mischung aus Truppen: Bögen, Piken, Bow S, Bow X/S, Ritter, Artillerie, Plänkler.

Karl der Kühne griff also Irland an. Ein riesiger Hügel mit Buschland lag zentral auf dem Feld – eher auf Burgundischer Seite, so 20 cm vom Meer entfernt. Auf meiner Seite ein Ort am Meer und zu meiner linken Flanke hin ein Wald. Das Wetter war schönsten Segelwetter und die Burgunder stellten eine riesige Armee auf:



Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011



Zwei Schiffe zur See, leichte Reiter und ein Ritter an der Küste. Bow (S) und Blade (S) auf dem Hügel, anschließend 5 Artillerie Stücke, dahinter Piken, dann Bögen Bw X/O, Ritter und Plänkler. Da war nicht dran vorbei zu kommen. Also am besten mit dem Kopf durch die Wand!

Die Wikinger nahmen die Herausforderung an: Die Flotte so weit vorne wie möglich, Kommando C in der Ansiedlung, die langsameren Blade O,I links daneben. Der CinC mit seinen Huscarls im Zentrum, links der irische Verbündete mit den Auxilia O im Wald versteckt. Der Plan war wie folgt: Die Küste erobern, da ich wieder hinter den leichten Reitern anlanden würde, Die Bogenschützen auf dem



Hügel frontal mit den Blade (F) und Huscarls angreifen ... Dadurch müsste Jürgen seine abgesessenen Ritter (Blade S) zur Rettung der Bögen abziehen und dann greifen wir die Artillerie an. Auf der linken Flanke da bremsen wir... verzögern ... gehen rückwärts ... verhandeln ... usw.

Hier zu sehen: mein Vormarsch auf der rechten Flanke, Jürgen greift meine linke Flanke an.

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

Wie auf diesem Bild zu sehen hat der Plan auf der rechten Seite halbwegs geklappt. Burgunds Flotte sank auf ersten Kontakt. Nur der Ritter hat einen oder zwei Blade umgenietet. Bekloppterweise haben seine leichten Reiter zwei Boote beim anlanden der Truppen versenkt (Landtruppen haben gegen Naval an Land einen Quick-Kill). Die Bogenschützen hielten sich länger aber irgendwann starben auch sie. Jürgen hatte einfach zu wenig PIPs um seine Truppen immer optimal zu positionieren.



Dann machte Jürgen einen sehr raschen Zug... mir ist bis heute nicht klar, ob das gut war oder ein böser Fehler: Seine Bw X/S und die Piken stießen links neben den Geschützen vor. Dadurch konnte ich jetzt die Artillerie angreifen, aber er stand mir mit schwerer Infanterie in der Flanke von links.



In den letzte Minuten des Spiels geschah also folgendes: Jürgens Ritter griffen meine Auxilia (O) vor dem Wald an. Einige gaben auf, andere flüchteten in den Wald. Meine Auxilia (S) griffen die Kolonne von Bw(X/O) an und konnten zwei besiegen. Meine Huscarls hatten die Artillerie besiegt, nun mussten sie sich neu formieren gegen die burgundische Infanterie. Das

war viel zu lahm und umständlich. Wikinger haben es nicht so mit feineren Manövern. Jürgen bekam eine Reservekolonne zu fassen und konnte zwei Huscarls nach Hause schicken. Aber dann schafften die Wikinger den Sieg gegen zwei Piken und konnten so ein weiteres Kommando der Burgunder brechen und den Sieg in der Schlacht erringen.

Resultat - 20:5 für mich an Land und 8:0 auf dem Wasser.

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

Fazit: Jürgen hatte dramatisch schlechte PIPs und ich fand die Burgunder mit den ganz vielen Bw X/S in Paris auch gefährlicher. Ansonsten war das einzig berechenbare der schnelle Sieg zur See und das Anlanden der Boote. Das muss ich noch besser üben aber immerhin...

Auch auf den Nachbartischen war es ebenfalls sehr spannend: Hier Maïke, Kaiserin von China, beim verteidigen ihrer Herrschaft gegen die Vorläufer aus der Sui Dynastie.



Und hier Benno der Spartaner, ganz lässig weil er gerade Römer wieder zurück übers Mittelmeer schickt. Am Fenster Hendrik unser größter Fan.

3. Spiel gegen Maïke (Sung Chinesen)

Für Maïke war es das erste Turnier. Insofern musste ich ein bisschen helfen, die Frage ist immer wie viel. Im Effekt habe ich ihr dann nur bei einigen Manövern geholfen – sie hat gesagt was sie gern tun würde, ich habe ihr gezeigt wie das mit möglichst wenig Bewegungspunkten geht. Deshalb gibt es nach diesem Bericht Tips für Maïke.

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

Aber der Reihe nach: Die Sung Kaiserin hatte eine mächtige Flotte mit. Etwas kleiner als meine, aber dafür mit Schiffen und Galeeren anstatt Booten. An Infanterie hatten die Sung Auxilia superior, Blades (I) und Bögen dabei. Dazu Elite-Kavallerie und zwei „Ritter“ (In DBMM sind alle Berittenen die sofort den Nahkampf suchten als Ritter modelliert).



Da das Gelände sehr glücklich für mich gefallen war (alles Gelände zu mir...) konnte ich die Blades (F) hinter dem Hügel verstecken, auf dem Hügel Auxilia und Bd (O/I). Links daneben die Huscarls und der Ire links dahinter. Die irischen Auxilia im Wald versteckt links außen.

Extrem spannend würde die Seeschlacht. Leider hatte hier Maïke einen Tip von Jann zu wörtlich genommen, mit den Schiffen „immer vor zu rücken“. Gemeint war wohl eher „sieh zu, dass du den ersten Angriff mit den Schiffen bekommst“. Das war schade – meine Wikinger nutzten das aus und konnten die Seeschlacht erfolgreich eröffnen.

Zu Land hat Maïke sehr schön den Hügel vermieden und ist unten davor stehen geblieben. Mit der Kavallerie hat sie meine linke Flanke angegriffen.



Das war eigentlich gut... nur ohne die versteckten Auxilia im Wald gedacht. Die konnten dann den Reitern in die Flanke fallen.

Frontal sah es so aus: meine Huscarls konnte einige chinesische Infanteristen besiegen. Die chinesischen Auxilia S an der Küste haben mies gewürfelt und haben gegen Blade F verloren (das hätte Maïke bei normalen Würfeln gewinnen müssen). Maïkes Ritter hätten die Schlacht fast im Alleingang

gewonnen. Sie haben 5 Huscarls nacheinander besiegt! Maïkes Kavallerie kam nie richtig zum Zug, da sie zu weit vor dem Rest der Armee kämpfen mussten. Die regulären Sung halten so eine Abnutzungsschlacht einfach nicht solange durch wie Wikinger. So konnte ich das Spiel 18:7 und die

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011

Seeschlacht 8:1 gewinnen.

Fazit: Boote S gegen Shp und Galeeren... mit nur 5 Booten Verlust - Wahnsinn!

Tips für Maike: Warum hat denn Maike das nun verloren wenn sie während des Spiels eigentlich nichts falsch gemacht hat (außer ihre Flotte in meine Angriffsreichweite vorzufahren)? Nur zwei echte Schwächen:

- Zu weit vorne aufgestellt, ich konnte fast überall dort angreifen wo ich wollte, ohne dass sie Zeit hatte neu zu arrangieren. Merke: man DARF weit vorne aufstellen, man MUSS aber nicht. Schon gar nicht als Chinese.
- Nicht mit Fiesheiten wie gerechnet. Das ist Erfahrungssache, ich bin am nächsten Tag gleich auf ein anderes Stratagem reingefallen. Der doppelte Ambush war gemein aber siegreich. Wir Wikinger sind so...
- und dann noch... als Chinese kann man auch wegrennen wenn sich Situationen ergeben, die einem nicht passen. Das kommt dann nächstes Jahr.
- Und zuallerletzt: besser würfeln. Maike war nicht wirklich mit guten Würfeln gesegnet, wirklich nicht.

4. Spiel gegen Jann (Polybian Roman)

Gegen Jann war noch eine DBMM Rechnung offen! Durch meine Blödheit hat er das Turnier in Ludwigsburg gewinnen können. Das musste ausgeglichen werden! Außerdem stießen hier die beiden größten Flotten des Turniers zusammen glaube ich (möglicherweise hatte Thomas noch mehr Schiffe als Jann, bin aber nicht sicher).

Die Römer wollten Irland an das Imperium anschließen und hatten sich dazu mal wieder einen wunderschönen Tag zum segeln ausgesucht. Zum kotzen, schon wieder keine Wettervorteile für meine Boote. Zum Ausgleich war mein Allierter das ganze Turnier lang zuverlässig! Ich hatte alles Gelände was ich wollte, Jann bekam einen 1FE großen Hügel mit Buschland. Dieser Buckel und ein kleiner Wald an der Küste waren dann auch das einzig relevante Gelände.

Die Römer bilden eine Defensive Stellung auf/um den Hügel und vertrauen auf einen Sieg der imperialen Flotte. Ein Schuft wer an Star Wars oder an Custers Last Stand dabei denkt...



Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011



Die Flotte der Römer bestand aus acht Schiffen in einem Flottenkommando und fünf Galeeren, die zusammen mit schwerer Infanterie kommandiert wurden. Dagegen 12 Boote S (plus 5 Blade an Land). Das war ja spannend.

Die Flotten sahen von allen Seiten echt genial aus. Meine Infanterie wie immer vom Meer weg Kommando C, A, D. Blades F im Wald versteckt (gäh, was für ein alter Trick).



Und dann? Meine Boote rudern so weit vor, dass die römische Flotte gerade nicht in einem Zug angreifen kann. Und bleiben dann stehen. Jann bleibt gleich ganz stehen. Ratlosigkeit auf beiden Seiten. Dann zeige ich, dass ich den Hügel angreifen werde, ziehe die Huscarls nach links an Janns Tischkante, die Iren ins Zentrum. Im Gegenzug geht Janns Flotte in Angriffsreichweite. Ich schlucke den Köder und greife zur See an. An Land geht es langsamer, da muss ich erst mal bis hinter rennen.

Damit Jann aus seiner Festung kommt biete ich ihm noch die Landtruppen aus dem Flottenkommando als Beute an...



Die Seeschlacht sieht zu Anfang recht gut für mich aus. Ich kann das reine Flottenkommando bald demoralisieren und Jann muss seine Galeeren nachziehen. Jetzt wendet sich das Blatt. Bald bin ich demoralisiert und für Jann lohnt es sich nun, aus seiner Festung zu kommen und meine Blade I anzugreifen. Um es kurz zu machen: die Römer konnten mein Flottenkommando brechen. Aber BEVOR es „shattered“ wurde habe ich mit dem Admiral und einem weiteren Boot die letzte Galeere der Römer versenkt!

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011



Und der Rest? Custer's last Stand eben. Die Huscarls schoben mit ihrer Übermacht die Römer hügelaufwärts. Die Iren nutzten alle Löcher in Janns Formation um Ärger zu machen und meine Blades F hielten sich durchaus wacker vor dem Wald gegen römische Blade O. Natürlich

hatte ich viele Verluste. Aber ich konnte sie mir leisten – Jann konnte sich seine Verluste eben nicht leisten! Das ist ja das geile am Wikinger-spielen. Selbst ein Elefantenangriff vom Hügel hinab konnte die Römer nicht retten. Der Elefant schaffte nur einen Huscarl bevor er selbst besiegt wurde.

Und so konnten die Wikinger einen schönen 18:7 Sieg zu Land und einen 8:4 Sieg zu Wasser (hätten man auch als 4:4 Unentschieden werten können) feiern.

Fazit: Der Seekampf war dramatisch. Die Flotten waren gleichwertig, wahrscheinlich die römische Flotte eigentlich eher minimal besser als meine. Das Boote S so stark gegen Schiffe O sind hatte keiner von uns vorher gedacht. Jann hat aber die eigentliche Schwäche der Wikinger (dass sie so unbeweglich sind) nie ausgenutzt.

Und zu guter Letzt

Danke an Jann, für's organisieren und mitspielen! Vor allem, dass er sich ein bisschen für das Prinzip Nord gegen Süd erwärmen konnte. Sonst hätte ein Spieler aus dem Großraum Stuttgart drei Spiele gegen Spieler aus seiner Heimatumgebung gemacht.

Danke an Maike, dass sie die Nordfraktion gestützt hat!

Danke an Anne für Tee, Kuchen, Abendessen und alles andere!

Danke an alle, für spannende Spiele und Diskussionen und ein abschließendes Cobi-Golf Turnier.

Allen eine schöne Zeit bis April 2012!!!!

Turnierbericht: Baltrum, Stoertebeker Cup 2011



Mehr Infos gibt's auf Janns Webseite: <http://www.jannbengen.de>