Dieses Jahr sah den Neustart des International Team Challenge Turnier in Mailand nach den Corona Jahren 2020/21. Selbst das Swabian Open Ende Januar diesen Jahres wurde noch abgesagt. Und jetzt kamen immerhin zwei Teams aus Deutschland, eines aus Irland und ein international gemischtes Team nach Mailand. Das ist weit unterhalb der Teilnehmerzahlen von 2018/2019 aber schön, viele wieder zu sehen! Die Teams bestanden dieses Jahr nur aus drei Spielern anstatt aus vier.

#### Der Plan

Wir hatten uns im Team Barbarossa schon recht bald auf die Verteilung der Pools auf die Spieler geeinigt. Ich wollte Pool 4 spielen, das hatte ich auch 2019 in London gespielt. Meine Idee war an diese Armee anzuknüpfen: Späte Schweizer mit Lothringer Allianz.

Während der Testspiele habe ich dann meine Meinung etwas geändert. Nach Spielen gegen Cv/LH Armeen (Ilkhanid, Mongol und Bulgaren) und gegen die 100Y War Engländer bin ich auf

- A) CinC r Pk(S), 23 r Pk(S), 2 r Bd(X), 2 r Ps(S)
- B) SG r Pk(S), 23 r Pk(S), 2 r Bd(X), 2 r Ps(S)
- C) SG r Bd(X), 1 r Bd(X), 10 r Ps(S), 1 r Ps(O), 2 r Art(I)

gekommen. Art (I) beschießt Truppen die sich im Rough verstecken, die Pk kämpfen breit gegen Cv/LH und tief gegen alles andere. Bd(X) so verschieben dass sie Ritter töten können.

#### Spiel 1, gegen Fabio Terpin mit Yuan Chinese

Das war ein blödes Los. Bei Fabio wüsste ich gerne vorher, was er dabei hat, seine Armeen sind ungewöhnlich. Die Schweizer müssen durch ganz Asien, um China anzugreifen. Im Frühling morgens um 10:00 kommt es bei schönem Wetter zu Schlacht. Das Gelände ist ok, nicht ganz mein Geschmack aber nichts Schlimmes:

- großer DH links bei mir
- ein RH links vorn, zwei Scrubs eins links bei Fabio und eins bei mir in der Mitte
- ein GH im Zentrum

Auf dem Gentle Hill stellt Fabio auf: ein Alliiertes Kommando mit 12 Warband(S), Wb(S) General und 4 Psiloi, dahinter ein Kommando mit LH und 2 Art(O). Gegen meine Linke Flanke steht ein kleines Cv(S) Kommando, rechts steht ein großes Cv(S) und LH(S) Kommando.





Ich habe meine Kommandos erst mal voreinander recht breit aufgestellt. Meine Idee war, dass er mal von seinem Hügel runterkommen soll – Warband S hügelaufwärts anzugreifen war mit zu heikel. Mit seinem ersten Zug ist Fabio nur vorsichtig vorgerückt und hat nichts von seiner Startposition groß verändert außer leichte Reiter nach rechts außen zu schicken. Ich dagegen habe das hintere Piken-Kommando ganz nach rechts außen gezogen und das vordere rechts neben das Rough gestellt.



Dadurch war das Rough optisch jetzt sehr dünn verteidigt, nur zwei Psiloi S und zwei Blades X da. Das hat Fabio überzeugt seinen Hügel zu verlassen. Leider hatte er so viele PIPs dass er ständig seine Artillerie (O) mitziehen konnte, so dass die äußeren

Pikenreihen immer unter Beschuss kamen. Auf meiner rechten Flanke hat er sich nur systematisch und langsam zurückgezogen, da hatte er den höchsten Würfel und konnte zur Not jedes Element einzeln zurückziehen.

Links war es spannender: das Cv Kommando hatte den kleinsten Würfel und mein Psiloi/Artillerie Kommando ebenfalls. Die Psiloi standen auf dem Difficult Hill und die Artillerie leicht versetzt davor. Wir hatten beide konsequent sehr niedrige Würfel auf der Seite. Ich habe versucht vier Psiloi hinter seine Reiter zu bekommen. Das hat nicht funktioniert... im Schnitt hatte er dann doch ein paar PIPs mehr als ich. Zur Unterstützung konnte er noch drei LH aus dem Zentrum mit rüber ziehen.

Als die LH nach Links zogen wurde es da brenzlig. Rechts würde sich die Schlacht sowieso nicht entscheiden, außer dass die Artillerie ab und zu eine Pike erschossen hat. Also habe ich die Ps und Blades vom CinC vor ins Rough gezogen und den Sub General mit 10 Piken umgedreht und nach links geschickt.



Das lockt dann endlich die Warband zum Angriff. Sie greifen das Rough an. Ich kann erst mal beide Flanken zu diesem Kampf besetzen. Nur meine Linien im Rough sind halt dünn.



Hie sieht man die erste Kampfrunde: Ich habe mir Overlaps für die Blades rausgearbeitet. Aber die blöden Piken brauchen noch zwei Runden bis sie da sind.



Auf der linken Flanke fing es ganz gut an. Der erste Angriff wurde aufgefangen. Hätte ich aus dieser Situation drei PIPs bekommen... kam leider nicht so.

Im Zenzrum konnte ich die Warband nicht besiegen, die hatten während des Kampfes traumhafte PIPs und konnten sich immer wieder gut in Stellung bringen. Am Schluss

hat Fabio dann mit einzelnen Warband die Piken von vorne angegriffen und immer noch zwei umgebracht. Auf der linken Flanke habe ich meine Chancen nicht genutzt. Ich habe leider keine 20% von ihm erwischt.

Ergebnis: 23:2 für Fabio, er kann sich mächtig bei seinem Verbündeten bedanken

## Hauptfehler meinerseits:

- Die Würfelzuteilung hat nicht gestimmt, das mittlere Kommando hätte den zweithöchsten Würfel gebraucht. Oder noch besser: Nachdem die rechte Flanke sicher war hätte ich die Zuteilung ändern müssen. Ich habe den Kampf gegen die Warband mangels PIPs verloren.
- Im Rough hätte ich eine dritte Reihe gebraucht. Selbst wenn ich ein paar Piken hätte opfern müssen: Warband, die sich frei bewegen können sind zu gefährlich. Fabio hatte leider immer genug PIPs um das dann auch auszunutzen.
- Und ... wahrscheinlich habe ich auch zu viele Truppen nach rechts geschickt. Um Cv und LH einfach zu halten reicht eine Reihe Piken aus. Mehr Druck auf der linken Flanke (wo Fabio seinen kleinsten PIP Würfel hatte) wäre besser gewesen. Druck gegen Cv/LH mit einem hohen PIP Würfel ist praktisch kaum möglich.
- Im Schnitt höhere PIPs würfeln... das war echt teilweise ein Problem

### Spiel 2, gegen Maurizio Cisotto (Gepanta) mit Ottomanen

Es ging echt gut los: Die Ottomanen greifen die Schweiz an. Das ist prima, denn in DBMM gibt es in der Türkei kein schweres Gelände... Ich glaube Prof. Barker sollte dringend mal dort Urlaub machen, ein schönes Land mit vielen steilen Hügeln und anderem schweren Gelände. Egal, die Schlacht war ja in der Schweiz, Wetter und Uhrzeit spielten auch mit.

Auf der Seite der Ottomanen in der Mitte liegt ein Craggy Hill, also so ein ganz schroffes Gebiet in dem nur Psiloi, Bögen und Auxilia zurecht kommen. Bei mir liegt rechts außen an der Grundlinie noch ein Difficult Hill. Ich muss zuerst aufstellen: Ein Kommando steht breit in der Mitte – aber nicht sehr weit vorne. Das andere Pikenkommando recht dahinter am Rande des Berges auf meiner rechten Flanke. Die Psiloi stehen im Zentrum hinten.

Die Ottomanen stellen die Janitscharen im Zentrum auf den Craggy Hill, ein Cv/LH Kommando im rechten Sektor und die Serben und das große Cv(O), LH(F) Kommando und ein Kommando mit Plänklern nach links. Mmmmh Mist: Das Kommando rechts ist zu klein um damit das Spiel zu gewinnen. Also rechts nur abriegeln und links spielen, das wird mein Plan.



Das vordere Piken-Kommando riegelt die Cv ab, das hintere sperrt rechts ab und rennt Richtung Serben. Die Artillerie provoziert den serbischen Angriff. Na ja: Meine PIPs waren ein bisschen schwach für den Plan. So konnten ein paar Akinji Reiter links durchschlüpfen. Kein echtes Problem, aber es verhindert, dass ich gleich auf die Cv Druck ausüben kann. Der Rest funktioniert gut: Die Serben fühlen sich provoziert, greifen an und sterben gegen die Piken und Blades X.



Dummerweise sterben ein paar Piken frontal gegen Cv(O)... die Janitscharen erschießen auch drei und so haben wir beide über 10% verloren aber weniger als 20%. Bei Maurizio hat nicht viel gefehlt zu den 20% aber ein echter Sieg war noch nicht in Sicht. Dazu hat der Kampf im Zentrum zu lange gedauert.

**Ergebnis**: 12:13 (weil der Invasor bei Unentschieden 13 Punkte bekommt)

Fehler.... schwierig. Ich musste zuerst aufstellen. Da wollte ich flexibel bleiben auf welcher Seite wir kämpfen. Hätte ich nur rechts gekämpft hätte ich wohl das Kommando dort besiegt ... aber nichts anderes angreifen können. Hätte vielleicht ein paar Punkte mehr gebracht als die Serben.

Leider hatte ich am Anfang ziemlich maue PIPs und der Sultan sehr gute. Über das gesamte Spiel war es aber ausgewogen. Er hatte aber so den Vorteil, dass die LH in der Flanke mich viele PIPs gekostet haben.

### Spiel 3, gegen Mick Hession mit Free Company, Armagnac

Die Schweizer zogen durch Europa, um eine der freien Kompanien aufzulösen. Diese trieben nach dem 100 jährigen Krieg ihr Unwesen in weiten Teilen des Kontinentes.

Ich konnte einen steilen Hügel etwa in der Mitte des Feldes auf der Seite der Armagnac platzieren. Links davon war noch ein sanfter Hügel ebenfalls eher in der Aufstellungszone der Armagnac, ein paar Buschfelder waren sonst noch auf der Ebene.

Die Armagnac stellen sich links vom sanften Hügel bis zum Berg auf. Abgesessene Ritter aus England, Frankreich und anderen Ländern. Bogenschützen aus England und Armbrustschützen. Dazu ein paar schnelle leichte Reiter. Mick hatte praktisch zwei komplementäre Armeen im Angebot: eine berittene schnelle Ritter Streitmacht und eine schwer gepanzerte Fußtruppe. Je nach Gegner konnte er wählen, wie seine Armee antritt. Ich begann ganz übel zu bereuen, dass ich mich gegen einen Flankenmarsch entschieden hatte. Micks Position war ziemlich stark, ich musste ihn dazu bewegen etwas aus der Position vorzurücken.



Hier sieht man meinen Versuch: die Psiloi gehen über den Berg in die Flanke und die Artillerie rückt vor um ihn zum Angriff zu bewegen. Ansonsten wollte ich weiter draußen auf ihn warten.



Ich habe es aber leider etwas verpfuscht. Ich wollte es rasch machen, so dass er nicht all seine Truppen optimal positionieren kann. Dadurch musst ich dann beim zurückgehen mit meiner Artillerie etwas Platz machen. Das kostet PIPs und ich kann für ein paar Bounds nur mit einer Kanone schießen. Er ist dann wirklich gekommen und ich würfle in dem Moment ganz tolle PIPs 2-2-1. Wäre nicht schlimm, wenn das Manöver perfekt gewesen wäre... war's aber nicht.

Hier die Auswirkungen des 2 - 2 - 1 PIP Wurfs zur falschen Zeit: Ich kann angreifen aber nicht so wuchtig wie es gedacht war. Oder ich muss die Artillerie opfern.



Auch die Flanke vor dem sanften Hügel links außen habe ich nicht weit genug nach hinten hängen lassen. Wir haben uns dann einen heftigen Kampf geliefert. Beide Seiten hatten Verluste. Die blöden Bögen auf seiner rechten Flanke wurden weggeräumt. Ich konnte dann einen seiner Rittergeneräle im Rücken angreifen (hügelabwärts mit zwei Piken, eine weitere in der Flanke): Leider eine 1:6, der Söldnergeneral dreht sich um und kämpft weiter. Das wäre wohl ein 20:5 für mich gewesen. In der Folgerunde habe ich 9 Piken verloren. Das kann in einem verzahnten Kampf gegen Ritter leider passieren... da hatten die Eidgenossen dann keine Lust mehr.

Ergebnis: 5:20 für die Armagnac.

Im Nachhinein betrachtet hätte ich zum Aufbau des Angriffs den Psiloi den höchsten PIP geben sollen und dem hinteren Pikenkommando den zweithöchsten. Wenn die Position steht, die Kommandostruktur korrigieren und danach kämpfen. Ich hadere auch noch damit, dass ich es nicht mit einem Flankenmarsch versucht habe. Das Problem an dem Flankenmarsch ist, dass man das aufschreiben muss BEVOR ich sicher weiß, dass er links vom Berg aufstellen wird. Bei seiner Aufstellung wäre das die perfekte Lösung gewesen, hätte er auf der anderen Seite gespielt hätte ich de fakto ein Kommando verloren.

#### Spiel 4, gegen Carlos mit späten Ungarn

Die war ein optisch sehr schönes Spiel: die Glorie der ungarischen Ritterschaft ritt in

der Morgensonne gegen die Schweizer Piken an. Aber als Spiel war es kurz und schmerzvoll: Es war Frühling als die Schweizer nach Ungarn kamen. Zwei übergroße bewaldete Hügel bestimmten das Feld. Also wurde das Kommando C bestimmt, um mit der Artillerie und drei Psiloi den Durchgang hinter dem zentralen Hügel zu regulieren und außerdem das Plateau zu besetzen.

Die Piken-Kommandos stellten sich als Vorhut und Gewalthut voreinander auf. Der Boden war schlammig, dunkle Wolken waren am Himmel aufgezogen.

Die Ungarn stellten sich tapfer den Schweizern entgegen. Sechs lange Ritterkeile aus Böhmen und drei Einheiten der stolzen Ungarn standen in Reihe. Daneben wilde Reiter der Szekelar. Eine große Zahl leichter Truppen stand bereit, mich aus dem Wald zu vertreiben.

Schnell rückt die Vorhut vor, damit sich die Ungarn nicht umsortieren können oder wegreiten können. Die Gewalthut rennt nach rechts außen.



Eigentlich war die Erwartung gewesen dass die Ungarn den Piken nur die leichten Truppen entgegen stellen und mit den Rittern um den Wald herumreiten. Stattdessen greifen die Ungarn zuerst den Wald an und danach direkt die Schweizer Pikeniere. Die Eidgenossen brachten zwei Hellbardenträger in Stellung, ansonsten stand die Phalanx fest. Außen rückte die Gewalthut vor um zur Vorhut aufzuschließen



Der Kampf im Wald wurde trickreich durch ungarische Reiter von der Flanke unterstützt. Hier war mein kleinster PIP Würfel, da gab es schon Verluste.

Obwohl die Ungarischen und Böhmischen Ritter beeindruckend mit wehenden Fahnen angriffen, war die Schlacht rasch vorbei. Die Schweizer Hellebarden standen abwechselnd mit tief gestellt Pikenblöcken, so dass die Blade(X) keine Overlaps gegen sich bekommen konnten.



Vier Schweizer Piken und drei Plänkler waren zu betrauern, ansonsten hatten die Ritter bei dem Wetter keine Chance. Die Schweizer wurden dann später mit scharf gewürztem Gulasch aus dem Land getrieben.

Ergebnis: 25:0

Ja lernen konnte man jetzt nicht so viel: Wenn die Ungarn einen frontalen Kampf im Freien anbieten... dann nehmen wir das halt an. Bisschen sortieren, weil die Generäle doch immer noch Löcher vorne in die Schweizer hauen. Ich hatte eine rasante Verfolgungsjagd rund um den Berg erwartet. Alle fiesen Feinheiten wie: LH vor die Ritterkeile stellen, damit die Piken beschäftigen, mit den Rittern um den Berg reiten hat Carlos gar nicht aus der Tasche gezogen. Nur im Wald hat er mal gezeigt was man mit den Ungarn alles machen kann.

**Fazit:** Es war sau schön endlich mal wieder alle Ganoven zu treffen! Gael Richard war da, die Iren und Italiener. Einfach schön.



Mit meiner Leistung bin ich nicht so zufrieden. Witzigerweise war es drei mal so, dass ich mir bei gleichem Schlachtfeld die Lothringer Ritter gewünscht hätte... reine Theorie - dann hätten die Gegner anders gespielt. Ich bin wohl immer noch nicht radikal genug mit den Schweizern. Insbesondere bei dem Spiel gegen Mick wäre ein mutigerer Plan (z.B. Fank March von links) nötig gewesen. Auch die Art(I) wäre besser durch eine Art(O) ersetzt worden wenn man bedenkt dass sie Gegner in einer defensiven Position so bedrohen soll, dass die Position aufgegeben wird.

Aber egal: Ich hatte vier tolle Spiele, sehr faire Gegner, kein Ärger und immerhin habe ich jetzt zwei ganz turnier-taugliche Schweizer Listen.