

Turnierbericht: Baltrum 2006

Autor: Arnim, Tobias

Baltrum 2006: Das Spiel gegen Tobias

Der neunte Stoertebeker Cup auf Baltrum war DBM-technisch und auch abseits des Spieltisches wieder ein super Ereignis! 2007 wird der zehnte Stoertebeker Cup stattfinden. Ich hoffe, dass da viele Spieler ihre Familien bzw. Freundinnen und so einpacken und nach Baltrum schippern.

Dieses Jahr hatte ich die Truppen des syrischen Stadtstaates Ugarite dabei. Ich war ehrlich gesagt nicht so zufrieden mit der Leistung - insbesondere zur See hatte ich mir mehr erwartet. So diente ich wenigstens als schlechtes Beispiel und habe meinen Anteil am Gewinn des Admiralspreises durch Benno geleistet! Der versenkte in wenigen Runden die gesamte Flotte des Stadtrates von Ugarite.

Kurz:

- im ersten Spiel traf ich auf Patrick Menon mit Venezianischer Condotta. Da ich ihn nicht einkreisen konnte, erfochten wir ein hartes Unentschieden.
- im zweiten Spiel wurde meine Flotte von Bennos Arabern der Ummayyaden Dynastie versenkt. Dafür durfte ich seine Landtruppen recht ungestört angreifen und besiegen.
- im dritten Spiel ging es dann gegen den Baltrumer DBM Meister Jann Bengen. Obwohl ich in eine clever gestellte Falle glatt reingetapst bin, ein Unentschieden.
- im vierten Spiel dann eine hochklassige Begegnung: Tobias mit seinen mittelalterlichen Spaniern stand mir entgegen. Das Spiel war so gut, dass es im Detail erzählt werden muss.

Insgesamt war ich dann wohl der schlechteste Admiral und insgesamt der vierbeste Spieler. Als Ergebnis also nicht schlecht, nur in Baltrum geht es ja eigentlich um Schiffe und eine Bewertung von 0,0000000 Marine Punkten war nicht so das, was ich erstreiten wollte!

Die Ugariten, die ich mithatte sahen in etwa so aus:

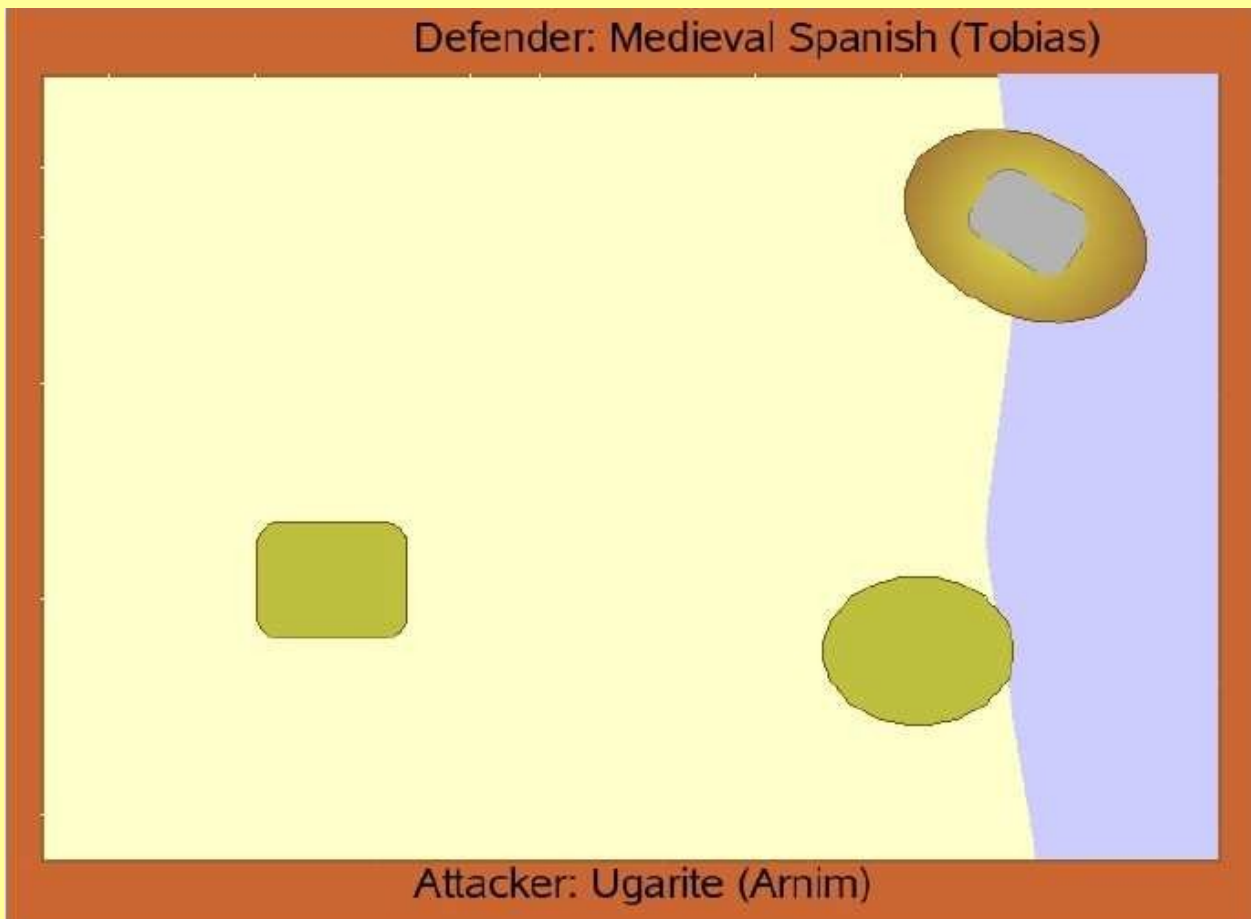
- Der Commander in Chief mit der königlichen Garde aus Bogenschützen und Schwertkämpfern, der Flotte aus 8 Booten und vier Streitwagen (Kavallerie Cv(S))
- Ein ugaritischer Sub-General mit ungestümen Schwertkämpfern, Geländetruppen (Auxilia) und einigen Streitwagen
- Ein weiterer ugaritischer Sub-General mit Bogenschützen und weiteren Geländetruppen (Auxilia) und einigen Streitwagen
- Ein Canaanitischer Verbündeter General mit vier Streitwägen und einigen Plänklern (Psiloi)

Im Prinzip ist das ganz einfach gedacht: Jede Infantriegruppe bekommt abhängig vom Gelände eine Aufgabe, die Streitwagen decken die Lücken zwischen den Infantriegruppen. In Baltrum

Turnierbericht: Baltrum 2006

geht das nicht ganz auf, weil der Commander in Chief immer an der Küste stehen muss, um die Flotte zu kommandieren.

Nun aber endlich zur Partie gegen die Spanier. Der Stadtrat sandte die ugaritische Flotte an die spanischen Mittelmeerküste. Kurz nach der Landung erblickten die Späher ein geeignetes Schlachtfeld an einem malerischen spanischen Küstenort auf einem steilen Berg. Landeinwärts davor war ein großes Gebüsch und an der Küste war ein weites Feld steinigen schwierigen Geländes.

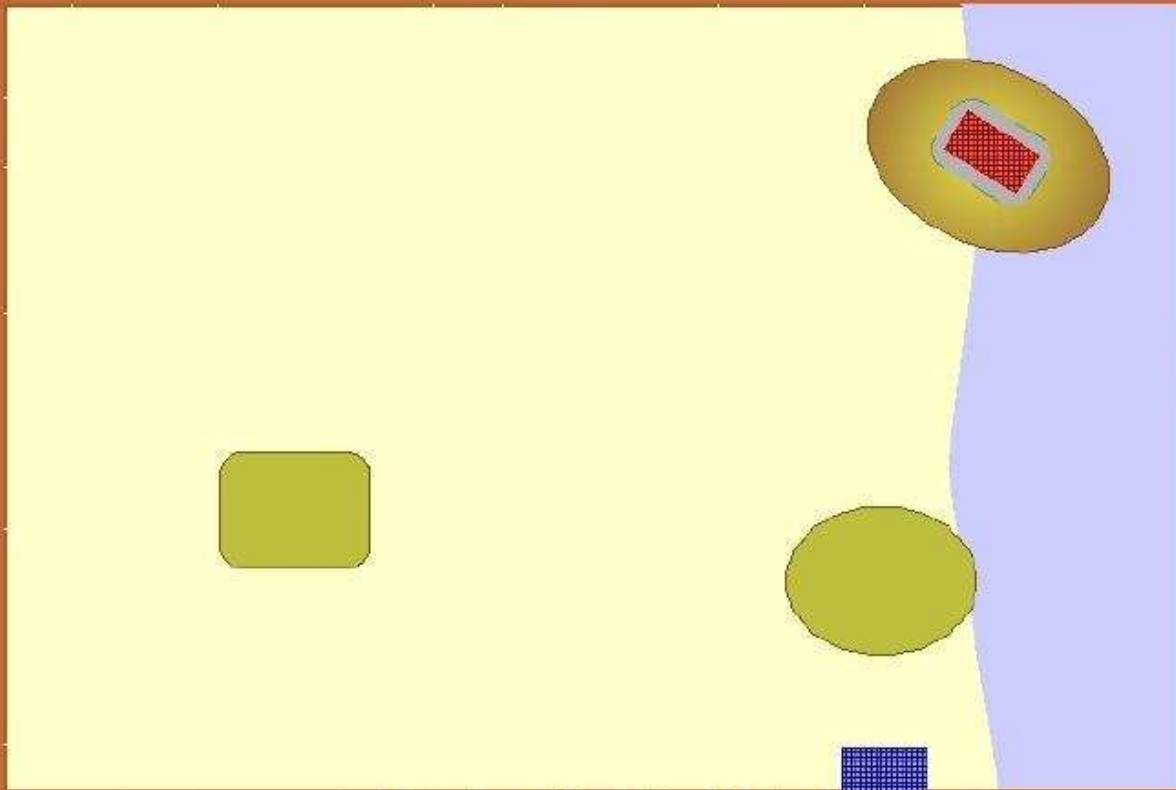


Die Küstenebene in Spanien

Aus der Ferne war der spanische Heerzug zu erkennen. Die Kundschafter berichteten, dass der Tross der Spanier sich in dem Küstenort verschanzt hatte. Die Ugariten parkten ihren Tross einfach hinter einem weiten Feld rauhen Geländes an der Küste.

Turnierbericht: Baltrum 2006

Defender: Medieval Spanish (Tobias)



Attacker: Ugarite (Arnim)

Die Lager der Kontrahenten

Nach heftiger Diskussion beschloss der Rat folgende Schlachtordnung: Flotte und Garde vorn zur Rechten; dahinter die mittlere Infanterie; Bogenschützen und Hilfstruppen links vorne; die canaanitischen Verbündeten links hinten.

Eine letzte Besprechung vor der Schlacht:

Commander in Chief: *"Die Spanier haben eine ganze Menge verrückter ungestümer Ritter. Vor diesen Wahnsinnigen muss man sich sehr in Acht nehmen! Unser Stadtrat hat mit absoluter Mehrheit beschlossen, dass es auf diesem Kriegszug nicht allzuvielen Verluste geben darf."*

Stadtrat B: *"Äh Chef, in diesem Falle würde ich gerne meine Infanterie in dem Gelände am Meer verstecken. Und am allerbesten nicht so weit vorne damit nix passiert..."*

Commander in Chief: *"Ist in Ordnung. Ich stelle die Garde links vorne neben das Gelände; meine Kavallerie dahinter als Reserve. Mach deine Infanterie fertig vorzurücken: Wenn die Küstenflanke der Spanier aus Infanterie besteht, dann greifen wir da an und deine Leute müssen den Berg erstürmen. Stehen uns Ritter gegenüber, dann verteidigen wir einfach das Gelände und ziehen die Streitwagen schrittweise zurück. Deine Kavallerie kommt hinter meine und wartet auf besondere Befehle!"*

Stadtrat C: *"Tja, wäre es nicht genial, wenn sich meine Truppen dann in den Büschen da links verstecken? Da würden wir uns sicher fühlen."*

Commander in Chief: *"Die Auxilia können da rein. Die Bogenschützen bitte etwas abgesetzt schräg*

Turnierbericht: Baltrum 2006

nach innen in Doppelreihe, damit sich keine spanischen Ritter ins Zentrum trauen. Streitwagen als Reserve dahinter. Die müssen eventuell den Anschluss an die Kommandos auf der rechten Flanke herstellen."

D aus Canaan: "Und wir könnten euch ja dann den Rückweg freihalten, oder?"

Commander in Chief: "Na fast. Ihr stellt euch links hinten auf. Falls die Spanier Ritter auf ihrer rechten Flanke haben, dann gehen einige Streitwagen vor, um die zu einem Angriff zu provozieren. Diesen Angriff lasst ihr dann ganz langsam an dem Gebüsch versanden. Ihr zieht euch einfach um die Büsche herum zurück. Falls auf dieser Seite ein Flankenmarsch kommt, dann müsst ihr den unbedingt halten!"

Währenddessen von der anderen Seite des Feldes (es berichtet Tobias):

Bis an die Zähne bewaffnet stellten sich die spanischen Feudalen der ungewöhnlichen Gefahr aus dem - von Spanien aus gesehen - fernen Osten. Sie sind in drei Kommandos organisiert:

- Da der Commander in Chief der einzige Adelige in seinem Heer ist, der es nicht als unter seiner Würde betrachtet, zu Fuß zu kämpfen, kommandiert er die Infanterie. Diese besteht aus 4 dopplereihig aufgestellten Speerkämpfern, die von getreuen Psiloi mit Pfeil und Bogen gegen ausgewählte Feinde unterstützt werden, ebenso vielen Armbrustschützen und etlichen Psiloi mit Wurfspeeren. Auch die Flotte (vier stattliche Koggen auf denen sich wagemutige Kreuzfahrer-Ritter aus dem fernen Franken befinden) untersteht dem Kommando des Chefs.
- Ein zweites, kleineres Kommando besteht aus 8 Einheiten ungestümer, wackerer Ritter, die von einem noch ungestümeren Ritter-Subgeneral (General B) geführt werden. Sie werden von drei Gruppen leichter Lanzenreiter unterstützt. Zur Motivation führen sie einen Standarten- und Tappa-Wagen mit sich, der von einem Kommando regulärer, unbestechlicher Hellebardiere geschützt wird. Vier Gruppen Speerträger und fünf Gruppen Psiloi runden das Bild ab.
- Das dritte Kommando ist nominell genauso groß wie das Erste, damit es wahlweise zuerst ins Feld geführt werden kann. Die bunten Fahnen und Wimpel an den Flaggen der 8 Ritterkontingente und ihres Ritter-Generals (General C) sind recht imposant und haben schon manchen Gegner das Fürchten gelehrt. Auch sie führen drei Gruppen leichter Reiter mit sich, dazu vier Fähnlein schwerer Kavallerie. Die Infanterieunterstützung besteht aus 6 Kontingenten Speerkämpfern und vielen Psiloi.

Üblicherweise bewacht das zweite Kommando mit seiner Infanterie den Tross und kommt in der Mitte zu stehen, weil es seine Flanken mit nur wenigen leichten Reitern schwerlich selber sichern kann. Das Kommando des großen Commanders in Chief steht an einer der Flanken, möglichst mit Gelände, und rückt mit den Speerkämpfern nur so weit vor wie es nötig ist, den Gegner zu beschäftigen und die Ritter des zweiten Kommandos ungehindert ihrem blutigen Handwerk nachgehen zu lassen. Das dritte Kommando sichert die andere Flanke der Ritter durch noch mehr Ritter und seine eigene Flanke wird durch seine Kavallerie geschützt. Es kämpft da, wo noch Platz ist. Soweit die Theorie.

Hier nun die Besprechung der Generäle vor der Schlacht:

Turnierbericht: Baltrum 2006

General B: "Ist das nicht ein ungewöhnlicher Gegner, der da an unserer Küste gelandet ist? Ich dachte, dass in seinem Land längst die Araber herrschen. Wenn ich mich recht entsinne, haben wir in ihrer Heimat erst unlängst gegen die Horden des Kalifen Benno al Tilchy ein wackeres Unentschieden erzwungen. Und nun kommen diese leicht bekleideten Menschen und behaupten, auch von dort zu kommen."

General C: "Vielleicht sind sie vom Weg abgekommen und waren deshalb etwas länger unterwegs. Es wird zwar etwas getan, aber unsere Straßen und Beschilderungen sind noch nicht so gut, wie sie sein könnten. Wenn ich bedenke, was da Odysseus aus seiner Spazierfahrt für eine Geschichte gemacht hat: Gerade mal zehn Jahre war er unterwegs, diese Herren dort ein gutes Jahrtausend. Dennoch finde ich auch, dass die Bademode, die sie zur Schau tragen, zu gewagt ist. Lasst uns ihnen Respekt und Kultur beibringen."

Alle: "Olé".

Commander: "Unser Tross ist in der Küstenstadt platziert. Sie liegt sehr günstig für unsere Schiffe: Wir können die Bucht zur Flankensicherung verwenden und haben damit eine schmalere Angriffsfläche. Der Feind hat doppelt so viele Boote, da müssen wir Überlappungen verhindern. Die Franken bleiben also auf den Schiffen, mit ihrem seltsamen Dialekt versteht sie hier sowieso niemand. Meine Speere stelle ich vor den Hügel auf, die Armbrustschützen je zur Hälfte rechts und links davon. Die Psiloi sichern den Berg, die Stadt und vor allem den Tross."

General B: "Meine Infanterie ist es gewohnt der Tross zu sichern. Mir scheint es riskant, den ganzen Berg nur mit Psiloi halten zu wollen."

Commander: "Es sind SPANISCHE Psiloi. Ausserdem haben sie den Höhenvorteil. Und seht: Gegenüber unseres Berges in der Ebene ist ein großes Gebüsch. Ich wette ein Fass Sangria, dass diese Nudisten sich dort verschanzen werden, in der Angst, von unseren Rittern niedegeritten zu werden. Sie werden sich nicht hinaus bewegen, und es reicht, wenn wir sie böse anstarren."

Generals B: "Es sei. Dann stelle ich mich mit meinen Rittern rechts von Euch auf, um in das Zentrum zu stürmen."

General C: "Und ich übernehme die rechte Flanke. Wer immer auch rechts von diesem anderen buschigen Feld zu stehen kommt, wird in Grund und Boden geritten. Wir reiten dann um das schwere Gelände herum, fallen dem Feind in den Rücken und treffen uns in der Mitte."

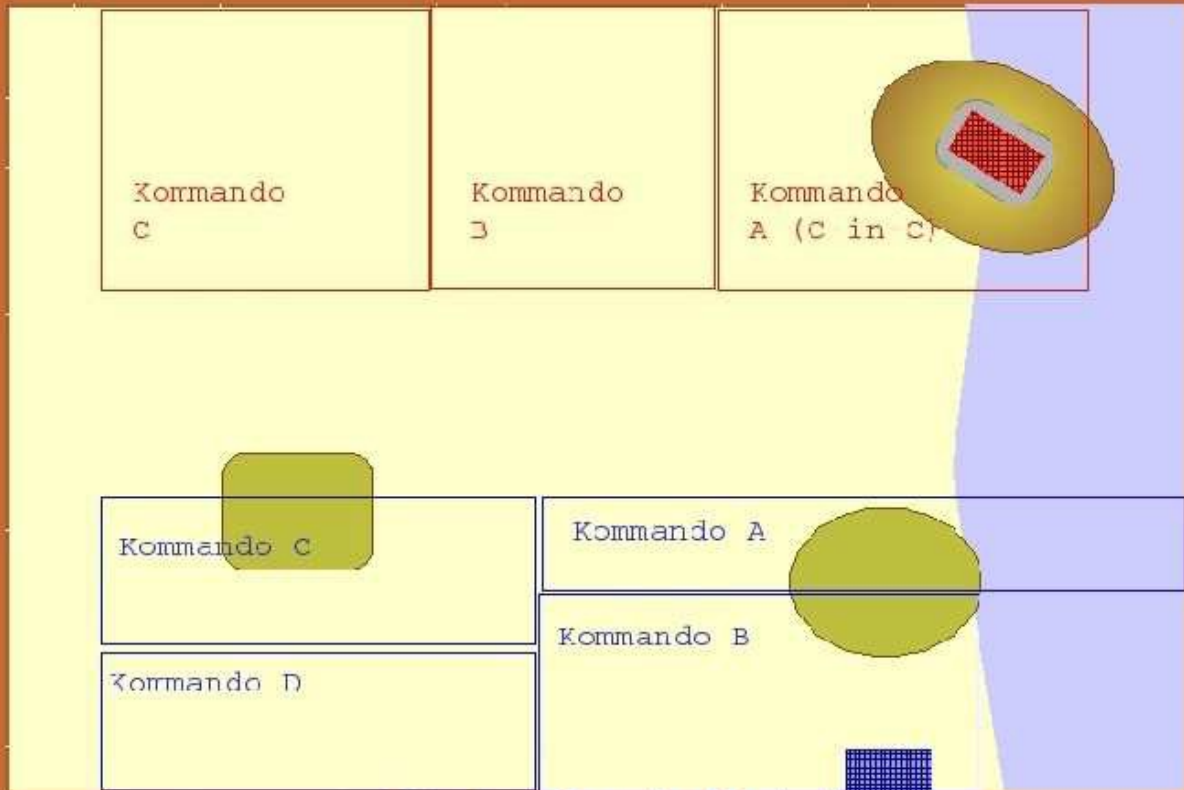
Commander: "Seht, sie haben eine Windmühle in dem buschigen Feld errichtet. Ich wusste doch, sie würden über eine Geheimwaffe verfügen."

General C: "Die übernehme ich persönlich. Sobald wir die rechte Flanke genommen haben, werde ich diesen armwedelnden Riesen zu Fall bringen."

Alle: "Olé".

Turnierbericht: Baltrum 2006

Defender: Medieval Spanish (Tobias)

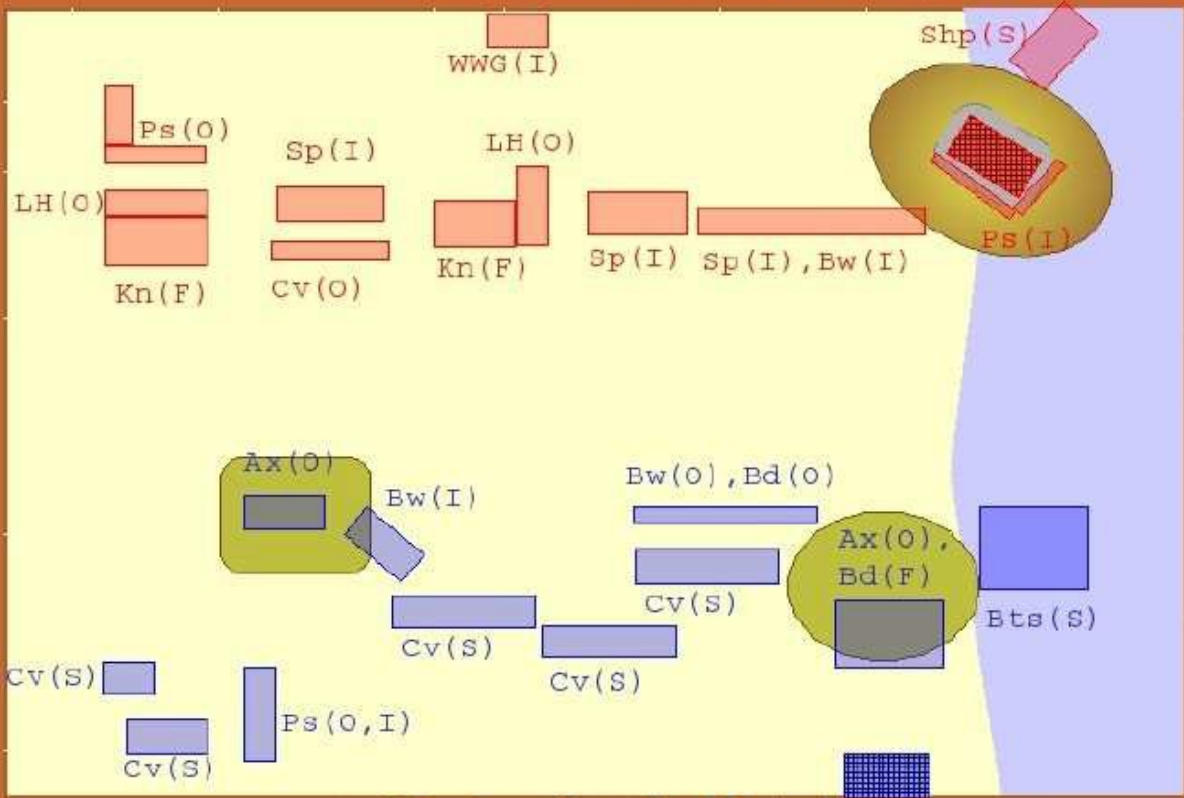


Attacker: Ugarite (Arnim)

Die Pläne der Generäle

Nun stellten sich die Kommandos der Reihe nach auf. Und als sich der Morgennebel lichtete sah das Schlachtfeld in etwa so aus:

Defender: Medieval Spanish (Tobias)



Attacker: Ugarite (Arnim)

Die Aufstellung



Das Feld aus spanischer Sicht

Turnierbericht: Baltrum 2006

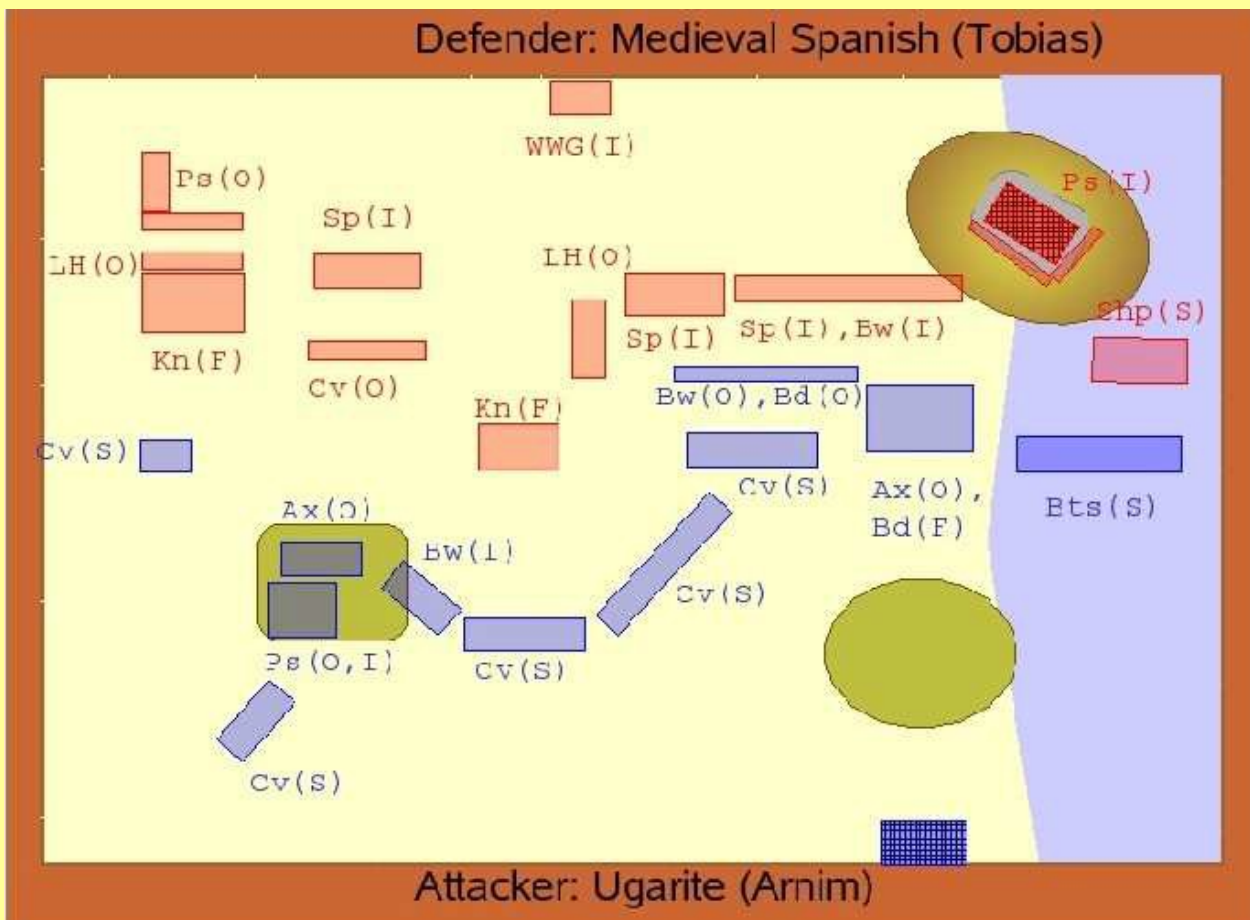


Die verhängnisvolle Windmühle im Buschland

Die Ugariten legten sofort los. Der canaanitische General schickte zwei Streitwagen gegen die spanischen Ritter aus. Seine Plänkler verkrochen sich im Gebüsch. Die Streitwagen aus Kommando C und B formten eine Bucht im Zentrum, in das hinein die spanischen Truppen angreifen konnten. An der Küste entlang rannten die Schwertkämpfer auf die spanische Infanterie zu. Gut, dass die ungestümen Schwertkämpfer recht schnell sind. Sie hätten sonst beinahe alles verpasst. Zur See bauten sich die Flotten vor dem spanischen Küstenort auf.

Im Gegenzug hielten die Spanier die rechte Flanke mit den Rittern zurück. Im Zentrum rückten einige Ritter vor - die Infanterie beim Fischerdorf blieb stehen und wartete auf den Angriff der Syrer.

Turnierbericht: Baltrum 2006

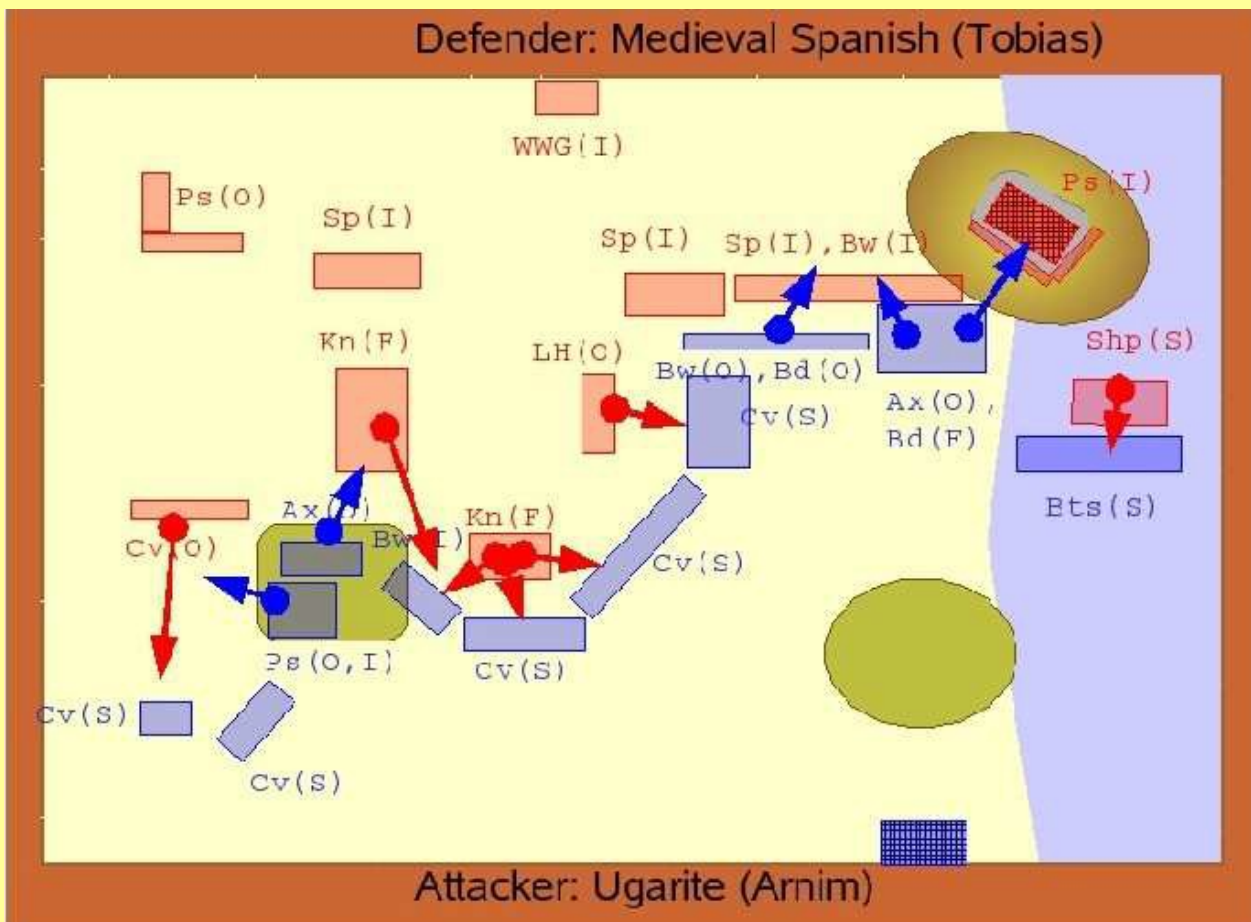


Die ersten Bewegungen

Der ugaritische Commander befahl der Flotte, die spanischen Schiffe schnellstens anzugreifen. Die Garde rückte langsam vor, so dass die mittlere Infanterie aufschließen konnte. Der erste Schlag sollte ganz außen an der Küste fallen. Die Streitwagen sollten im Zentrum nur den Gegner in Schach halten und alle Lücken dicht machen.

Die Flotte versagte mal wieder, sie kam nie richtig an die Spanier heran. Dafür gelang der Angriff gegen die spanische Infanterie! Schnell entstanden erste Löcher in den spanischen Reihen. Zwei ungestüme Schwertkämpfer stürmten bergauf auf den Fischerort zu. Dort wartete der gesamte spanische Tross als Beute.

Auf der linken Flanke drückte spanische Kavallerie die canaanitischen Streitwagen nach hinten. Dadurch konnten die spanischen Ritter schwenken und auf das Zentrum der Schlacht vorrücken.



Die Stellung am entscheidenden Punkt

Zum großen Glück für die Ugariten stürmten die ersten spanische Ritter unkoordiniert, getrieben von individuellem Heldenmut in der Mitte vor. Ihre Kollegen von der rechten spanischen Flanke waren da noch gar nicht angekommen.

Die spanische Kavallerie verlor neben dem Gebüsch zwei Reiter durch einen tollkühnen Angriff der canaanitischen Plänkler. Etwa zu dieser Zeit geriet die Moral der spanischen Truppen an der Küste ins wanken. Der erste Angriff der ugaritischen Schwertkämpfer gegen das Dorf wurde noch zurückgeschlagen. Aber dann verließ die Spanier der Mut und viele wandten sich zur Flucht.

Turnierbericht: Baltrum 2006



Die Stellung landeinwärts



Der Angriff der Garde entlang der Küste

Die letzten Ereignisse des Tages: ein einzelner ugaritischer Schwertkämpfer erreicht den Ort und plündert den spanischen Tross. Einige spanische Ritter sterben im Zentrum, aber ihr Angriff war trotzdem so heftig, dass das ugaritische Kommando am Gebüsch nur noch wenige Verluste verkraftet. Die Ritter haben die Bogenschützen durchbrochen und den Streitwagen

Turnierbericht: Baltrum 2006

einige Verluste zugefügt. Trotzdem ist die ugaritische Abwehrkette noch halbwegs in Ordnung und die Rittergruppe der spanischen Rechten ist noch nicht richtig angekommen.

In etwa zu dieser Zeit summieren sich die spanischen Verluste derart, dass der Don Tobias d' Espana den Rückzug befiehlt. Ein knapper Sieg für die Ugariten.

Fazit

aus ugaritischer Sicht:

- gegen Ritter muss hinter die Bogenschützen Bw(I) noch eine Reihe Psiloi zur Sicherheit.
- die spanischen Kavalleristen hätten man evtl auch einfach frontal angreifen können.
- das Aufstellen der Windmühle hat sich gelohnt. Gegen Spanier muss man immer mit dem Don Quijote Faktor rechnen!

und aus spanischer Sicht:

- Das nächste Mal darf keine Windmühle mehr mitspielen. Die demotivierende Wirkung auf die spanischen Würfel wurde mit vielen 1er-Würfen bei den Ritterkommandos nun empirisch erwiesen.
- Der Tross gehört ordentlich verteidigt. Im Nachhinein hätten die Bogenschützen den Hang sichern sollen, damit wären alle Kommandos etwas weiter nach links gerutscht und die Ritter der rechten Flanke wären auch noch rechtzeitig im Geschehen dabei gewesen.
- Die Moral von der Geschichte für die Kavallerie: Reite niemals in geschlossener Formation näher als 150 Schritte von einem Gebüsch vorbei.
- Die spanische Kampfkunst ist insgesamt verbesserungsfähig. Zu guter Letzt gelang es den Rittern im Zentrum, zwei gegnerische Bogenschützen derart einzuklammern, dass jeder Rückzug ausweglos war. Ein Erfolg hätte das Ende des gegnerischen Kommandos bedeutet. Eine souveräne 1 hingegen überließ den Ugariten das Feld. Der spanische Commander in Chief beschloss daraufhin, so lange die Luft anzuhalten, bis die Würfel günstiger für die Spanier fallen würden. Aufgrund seines Topfhelmes merkte davon jedoch niemand etwas und auch dieses bewährte Mittel der psychologischen Kriegsführung versagte.

insgesamt ein super spannendes letztes Spiel in Baltrum. Danke an Jann und alle Baltrumfahrer und natürlich an Tobias, Co-Autor des ersten bilateralen Schlachtberichts auf meiner Webseite!