

German Open 2003 in Lüdenscheid

Schon im Spätsommer grübelte Zensor *Konfusius* nach, wie er nach den letzten Niederlagen seine Stellung bei Hofe wieder festigen könne. Da erschien ein Feldzug gen Lüdenscheid sehr geeignet, denn dort sollten sich allerlei große Feldherren einfinden um die offene deutsche Meisterschaft auszuwürfeln. Gesagt getan, er kündigte großen Tones seine Teilnahme an.

Wie immer ging gleich zu Anfang des Zuges etwas schief: Ich blieb Freitag in Mailand auf dem Flughafen hängen und Bodo Köhl musste Baby hüten, weil seine Frau krank darnieder lag. So bin ich denn Samstag morgens um 4:00 mit Benno und seinen Abbassiden nach Lüdenscheid gedieselt.

Ich war zwar den ganzen Samstag lang nur halb fit, aber dafür war das Ambiente auf der Burg Althena sehr lohnend. Schöne Burg, mit Jugendherberge drin. Die Betten zu kurz, dafür ein schönes Museum auf der Burg. Der Saal zum spielen war gut voll, viel mehr Spieler passen dort nicht rein; sonst muss eine Partie draußen bei Wind & Regen laufen. Die Herbergsleute waren dem Treiben sehr aufgeschlossen und locker gegenüber - es war stets genug Kaffee da, um mich am Leben zu erhalten.

Samstag Vormittag: Das erste Spiel

Das Turnier ging gleich sehr schick los. Jann Bengen war angereist und mein erster Gegner. Wer Jann nicht kennt, sollte dringend mal auf die Webseite des Stoertebeker Cups sehen. Egal, der große Witz war, dass es gleich mit einem waschechten Bürgerkrieg losging. Beide hatten Armeen aus der Three Kingdoms/Western Tsin Chinese Liste dabei. Jann hatte Three Kingdom von 299 v.Chr und ich Western Tsin von 302 v. Chr. Nur zur Erinnerung, bei solch einem Bürgerkrieg würden sogar reguläre Alliierte die Seiten wechseln. Hat nichts ausgemacht, wir hatten beide Hsien-Pi als Alliierte dabei, die sind ohnehin irregulär. Janns Alliierte mit einer Gruppe Irr Kn(F), meiner mit 3 Irr Kn(X), dazu bei beiden einige leichte Reiter. Und (ufff) beide Alliierte stritten zuverlässig an der Seite ihrer Feldherren.

Der Plan des Zensors *Konfusius* war einfach:

Konfusius: Ping Pong, ihr haltet mit Euren Auxilia und Blades das Rough halbrechts auf unserer Seite. Greift nur dann an, wenn ihr sicher seid einen unterlegenen Gegner vor Euch zu haben. Ansonsten achtet mir auf die Schwertkämpfer, ich will sie auf keinen Fall ungestüm in ihr Verderben rennen sehen!
Prinz Übel, ihr plänkelt mit Euren Steppenreitern auf der rechten Flanke. Dort wird wohl ohnehin nicht viel passieren. Ich selber werde unsere Speerträger links des Roughs aufbauen und dort vorstossen. General Hau T'si al'Lewech, ihr deckt meine linke Flanke und achtet darauf, dass niemand uns zur linken umgeht. Haltet eine Reserve bereit, um auf den gegnerischen Angriff zu reagieren.



Jann Bengens Deployment

Jann hat leider nicht so aufgebaut wie ich spekuliert hatte. Ganz rechts konnten meine Hsien-Pi seine Speerträger lange ausbremsen. Gegenüber des Roughs standen seine Auxilia, aber weniger als meine, wenn man die Blades mitrechnet! Die Gelegenheit zum Vorstoß. Meine Speere wurden von seinen Verbündeten leichten Reitern abgeschirmt und seine Kavallerie sowie die Hsien Pi Ritter standen meiner Kavallerie gegenüber. Was man auf dem Bild leider nicht sieht ist ein spannendes Detail auf meiner linken Flanke: ganz außen liegt ein großes Rough. Davor stehen 3 LH(O) als Bremse und ein Block Kavallerie. Dann kommt eine Lücke in der Aufstellung, anschliessend die LH(F). Der Rest der Kavallerie steht als Reserve dahinter, Gott sei Dank kommen ganz hinten an der Tischkante noch die Bögen aus dem CinC Kommando. Das lag daran, dass ich glaubte, Jann würde seine Reiter von diesem Rough fern halten, leider falsch geraten. So entwickelten sich praktisch zwei getrennte Kämpfe:

1. Janns Ritter stießen ganz außen gegen meine LH und Kavallerie vor, Die LH zogen sich ins Rough zurück, meine Bögen kamen sie zu beschützen und die Kavallerie sammelte sich nach rascher Flucht schräg hinter den Speerträgern. So konnte der schlimmste Angriff der Ritter einigermaßen abgefedert werden. Ich hatte dummerweise vergessen, dass ungestüme Ritter durch ZOCs durchrennen. So konnte Jann meine Kavallerie heftig angreifen und ich musste in Folge auf dieser Seite SEHR gut würfeln, um alle Kommandos am Leben zu halten. Am Ende hatte ich den General verloren, er aber seinen auch, worauf seine Hsien Pi gebrochen waren.
2. Meine Auxilia und Blades stürmten tapfer aus dem Rough hervor und wollten Janns unterlegene Auxilia frischmachen. Das hat nicht geklappt, weil Jann rechtzeitig Teile seines Speerkommandos dort einbauen konnte und so war dieser Kampf bei Einbruch der Nacht noch nicht entschieden.

Dadurch, dass seine Hsien Pi gebrochen waren, meine Kavallerie aber auch ohne General noch kämpfen wollte wurde die Schlacht als ein 2:1 für den Zensor *Konfusius* und seine Recken gewertet.

Samstag Mittag: Die Burg

Nach einem guten und reichlichen Mittagessen ging es auf die Burg. Da hatte man schon einen guten Ausblick. Und - geraten - auch schöne Zolleinnahmen. Ein Turm mit einem Gefängnisloch, Deutschlands erste Jugendherberge (mit sehr robusten Betten, Strohmattmatzen und kein Ofen im Mädchenschlafsaal;-)). Das erklärt, warum Frauen bis heute schneller frieren als Männer. Geschickterweise mussten die Mädchen auch noch durch den Jungenschlafsaal, um zu ihren Betten zu gelangen. Ein Schelm wer sich bösartiges dabei vorstellen kann. Weiter ging es zu einer Ausstellung über Zinnminiaturen. Es waren vor allem Flachminiaturen zu sehen. Schöne Dioramen und Einzelfiguren. Teilweise brilliant gemalt! Turniere, Haremsszenen und vieles mehr waren aufgebaut. In den Schlossräumen waren Waffen und Rüstungen zu sehen. Auch Kettenhemden und Helme zum anprobieren waren da. Die Ritter Benno und Paul sahen gar schwer gefährlich aus. Peinlicherweise hatten wir die heiligen Worte der Turnierleitung verdrängt: wer zu spät kommt muss zwei Kommandos als erster hinstellen. Ich kam natürlich zu spät, aber mein nächster Gegner auch. Uff, wir einigten uns friedlich auf ganz normales Setup.

Samstag Nachmittag: Das zweite Spiel

Paul brachte eine Armee von Post Mongol Samurai an. Organisiert in nur drei Kommandos sind das ganz schöne Massen. Große Gruppen von Blades, Ax(X) und ein paar Kavalleristen. Genau weiss ich das nicht mehr aber was immer noch dabei war, es war viel. Die Chinesen sollten angreifen.

Konfusius: Ganz einfach, meine Herren. Wie unsere Vorfahren in den alten Schriften niederlegten muss man numerisch überlegene Gegner überraschen. Wir werden also all unsere Kraft auf der rechten Flanke positionieren. General Ping-Pong, Ihr versteckt Euch hinter dem Hügel dort und greift schnellstens den großen Berg mit all Euren Truppen an!

Ping Pong: Iiih, schweres Gelände bei dem Wetter? Was mache ich, wenn der Berg voller Ax(X) steht?

Konfusius: RUUUHE! Wenn der Gegner dort große Auxilia zusammenzieht, dann beschäftigt ihr sie solange, bis Hau T'si eintrifft. Ihr müsst sie davon abhalten, Hau T'si den Weg zum Lager zu verstellen. General Hau T'si al'Lewech, ihr umgeht das Schlachtfeld zur rechten und droht das Lager anzugreifen. Was immer sich Euch in den Weg stellt reitet Ihr nieder.

Hau T'si: Dies, oh Zensor, ist ein genialer Plan. Ich reite sofort los!

Konfusius: Ich selbst werde unser Lager schützen und die linke Flanke von General Ping Pong decken. Ihr Prinz Übel haltet die Massen von Japanern hin und schickt Eure schweren Reiter uns zur Unterstützung gegen Schwert- und Speerkämpfer.

Prinz Übel: Zu Befehl, Zensor



Meine Aufstellung (rechts fehlen noch die leichten Reiter)



Pauls Samurai

Zensor *Konfusius* befahl den Angriff. Leider zeigte sich alsbald, dass Prinz Übel Druf von dem Plan nicht wirklich überzeugt war. Er verkroch sich hinter den Speerträgern von *Konfusius* und seine Reiter trauten sich auch nicht weiter vor. Hau T'si hatte die Landkarte vergessen und erschien stundenlang nicht auf dem Schlachtfeld. Ping Pong hetzte über die Berge, aber es waren nur ein paar wenige Japaner da und die steckten in allerschwerstem Gelände oben auf dem Berg. So bewegten sich denn die Massen von Japanern langsam auf die Chinesen zu und es geschah stundenlang ...
N I C H T S

Dann auf einmal, als Ping Pong seine Irr Bd(F) schon gegen das Lager schicken wollte, da reagierten die Japaner und schickten Kavallerie um die Blades abzufangen. Kurz darauf kam mit großem Getöse auch noch General Hau T'si und galoppierte auf das Feld der Ehre. Gerade als der japanische Widerstand vor deren Lager zusammenbrach und die japanischen Truppen die chinesische Linie im Zentrum erreicht hatten senkte sich die Nacht über das Feld. Obwohl Hau T'si wenigstens etwas plündern konnte war nie etwas entscheidendes passiert und so gab es ein 1:1 für die Wertung.

Dazu muss man Anmerken, dass sich Paul nie getraut hat, meinen Alliierten aufzuwecken. Somit war er gezwungen, die ganze Zeit langsam über das Feld auf mich zuzukriechen. Ich meine, dass er sich da die Chance vergeben hat mich zu besiegen. Das kann man zwar hinterher immer leicht erzählen, aber für ein Turnierspiel neige ich immer zu möglichst raschen Lösungen (auch wenn ich dabei manchmal eben rasch verliere).

Noch ein Wort zu den Miniaturen. Es waren drei Samurai Armeen in Lüdenscheid. Das sieht schon sehr klasse aus! Vom Optischen her war ich absolut begeistert. Wann sieht man endlich Preise für gut gemalte Armeen auf den Turnieren?!

Sonntag Vormittag: Das dritte Spiel

Sonntag morgen auf zum Kampfe. Daniel aus Berlin stellte sich mit seinen War of the Roses Engländern. Hier zeigte sich leider deutlich, dass es schon manchmal arge Probleme bereitet auf Turnieren gegen nicht-historische Gegner anzutreten. Daniel spielte seine Engländer sehr statisch: eine Mauer aus Bogenschützen, Blades und dahinter einige Ritter um zur Verstärkung zu eilen. Ich bin nicht der Experte für diese Zeit, aber ich glaube das war historisch gesehen gar nicht besonders falsch. Nur waren eben die historischen Gegner eben keine Reitervölker aus Asien.

Gemeinerweise habe ich in 2 Jahren DBM auch das eine oder andere gelernt und Daniel mit allen Fußtruppen auf einer Flanke seiner Armee angegriffen. Effektiv wurden 2 Drittel der Engländer von ein paar leichten Steppenreitern beobachtet. Dort wurden aber nur Geschimpfe und Schmähungen ausgetauscht. So schlecht sah es aber gar nicht aus, weil Daniel schon den Trick mit den Blades, die durch Bögen vorrückten draufhatte. Ich habe das vom Mechanismus her noch nicht so genau angesehen. Aber wenn er das in Zukunft rechtzeitig hinkommt, dann wird das ein kräftiger

Gegner.



Chinesischer rechter Haken



Daniel hoch konzentriert

So brach leider seine linke Flanke zusammen, auch die Ritter konnten das nicht kitten, aber die Chinesen kamen nicht schnell genug durch, um die ganze Armee zu brechen. Ein 2:1 für den Zensor. Ich freue mich auf Daniel in ein paar Monaten, wenn er aus dem dunklen Tal aller Anfänge draußen ist! Ein wenig mehr Bewegungsfreiheit und er hätte den Chinesen richtig Probleme gemacht.



Die Chinesen sind fast durch

Sonntag Nachmittag: Das vierte Spiel

Das letzte Spiel gegen Stefans Early Hu war eines der merkwürdigsten die ich bislang gespielt habe. Stefans Hu sind bekannt für eine riesige Gruppe alliierter Warband, die die Hu in irgendeinem barbarischen Land mal getroffen haben. Sonst halt lauter leichte Reiter und ein paar Auxilia und Bögen. Insgesamt reichlich viel Metall auf dem Tisch. Aus chinesischer Sicht dachte ich, dass auf alle Fälle die Kavallerie die Schlüsselrolle spielen muss. Kavallerie gegen leichte Reiter ist ok. Aber weil die LH normalerweise ewig weit zurückweichen können dauert es oft lang bis es zum Kampf kommt. Aber mit ein paar LH auf meiner Seite müsste das klappen. Auch Kavallerie von der Seite gegen die Warband hört sich gut an. Geht aber nur, wenn Stefan Fehler macht. Mal sehen....

Stefan greift an, das Gelände liegt bescheuert, wohin wird er die Warband stellen? Entweder ganz links oder halbrechts bieten sich Ziele auf meiner Hälfte des Tisches an. Ich entscheide mich für:

- Auxilia und Blades ganz links in das Rough, so weit vorne, dass sie in einem Zug draußen sind, falls dort die Warband angreift.
- daneben die Kavallerie: dort sind bitte bitte nur Light Horse, damit ich entweder die angreifen kann, oder sie wegschieben kann und die Warband von der Flanke her bekomme.
- Das Zentrum wird von einer großen Kette Spears einreihig mit Psiloi abgedeckt. Die schieben nur nach vorne um die Flanke der Kavallerie zu decken und damit Stefan nicht völlig beliebig seine LH umsortieren kann. Der steile Hügel interessiert nicht, wir bleiben dahinter. Die Bow sind die Reserve in Kolonne ganz hinten. Die putzen aus wo's brennt.
- rechts wird von unserem Alliierten abgedeckt. Wenn er zuverlässig ist, dann sollen die Ritter je nach Lage LH oder Warband angreifen. Wenn nicht langsam zurückweichen und zu den Speeren hin dicht machen. Nett wäre, wenn er die dumme Warband da stundenlang ausbremsen kann.

In Wirklichkeit wars dann doch so, dass die Warband meine linke Flanke bedrohte:



Die Early Hu



Die Chinesen

Dann passiert ein entscheidendes Unglück: Stefans Warband ist unzuverlässig! Ich drücke einfach nach vorne mit der Kavallerie. Blades und Auxilia gehen ruhig aus den Rough raus. Stefan versucht mich zu bremsen und zu klammern. Geht auch 4 Runden lang ganz gut. Ich komme nur schrittweise vorwärts. Aber dann kann ich die Light Horse von der Warband wegziehen und gegen die LH kämpfen OHNE die Warband aufzuwecken (kleinere Gruppe Skirmischer (LH) mit großer Kavallerie weggezogen). Sein LH Kommando geht innerhalb von drei Bounds ein weil ich etwas mehr Würfelglück hatte als er. Es war sogar noch recht spannend, weil in meiner Kavallerie der General mitkämpft und die Hu hatten eine Chance, die Elemente rechts von ihm um 90 Grad zu drehen. Ein Pusch und der Herr General wäre weg gewesen. Aber so dachte sich die Warband, dass der Kaiser von China auf gute Löhne zahlt und schwupp war die Schlacht vorbei.

Auch gut. Noch ein paar Sehenswürdigkeiten vom Turnier:



Axel wills genau wissen



Turnierleitung am Ende



DBM english style



Stefan gegen Jann



Kai ist schon fertig



Benno auch (fix und) fertig



Rhadja Paul, diesmal mit Indern

Sonntag Abend: Siegerehrung und Heimflug

Mal sehen ob ich die Siegerehrung zusammenbekomme:

- Axel musste die rote Laterne mitnehmen
- Kai hat gewonnen
- Thorsten oder Neil war Zweiter
- der andere von beiden war Dritter

Ich bekam sogar auch ein Pokälchen für die beste antike Armee. Eigentlich nicht ganz gerechtfertigt, weil ich meine Early Tang nie im Turnier eingesetzt hatte. Diese Pokale sollten streng genommen Leute mit 2 Armeen belohnen. Bin trotzdem stolz drauf, denn es ist das erste Mal seit dem Beginners-Prize in Bad Urach dass der Kaiser so richtig zufrieden war mit seinen Schergen.

Fazit: bis nächstes Jahr in Lüdenscheid!