

## König Beng'hur von Assur und sein italienischer Feldzug in Mailand



Vom 02.03.2013 bis zum 04.03.2013 hatte Lorenzo Mele zu den **Italian Team Championship ITC** nach Mailand eingeladen. König **Beng'hur** bildete mit seinen Freunden das hoffnungsvolle **Team „Konradin“**. Hier seine tapferen Mitstreiter:



**Im Classical Pool from 500 BC to 476 AD:** Carlos (links) mit seinen Hisiung Nu. Carlos wurde später 10ter in seinem Feld.

**Dark Age: from 476 AD to 1071 AD:** Valerio (unser "Beuteitaliener") mit seinen Hunnen. Hier rechts: Valerio landete leider auf dem letzten Platz 18 in seinem Pool.



**Medieval Age: 1071 AD to 1515 AD:** Kai mit Italian Condotta.



Eine sehr "stylistische" Armee in Italien ☺ Kai wurde am Schluß 14ter in seiner Gruppe.

Insgesamt waren 18 Mannschaften aus Italien, England, Irland, Deutschland und China angetreten, um italienischer Mannschaftsmeister zu werden!

Ich selbst trat im **Chariot Pool from 3000 BC to 500 BC** mit Neo Assyrern nach 704 BC an.



Nachfolgend die Armeeaufstellung, die maßgeblich von Jürgen gestaltet wurde. Ich habe lediglich das Schiff eingebaut und dabei die Kommandostruktur verschlechtert ☹ Der C-in-C gehört ins C-Kommando!

### Command A

- 1 C-in-C
- 5 Chariots
- 4 Cavalry, armoured
- 2 Trackers

### Command B

- 1 Sub-general
- 5 Chariots
- 11 Tribal levies with bow
- 1 Tribal levies with javelin/shield

### Command C

- 1 Sub-General
- 1 Kallapani of the guard (mount.)
- 1 Psiloi of the guard (mount.) supp. Ax(S)m
- 2 Slingers, armoured
- 6 Kisir sharruti, Infantry of the battle array
- 6 Psiloi of the battle array with bow ( support Ax(S))
- 4 Sab Sharri feudal infantry
- 4 Psiloi feudal infantry with bow (support Ax(O))
- 1 Phoenician-built transports [Slinger]

### Train Command

- 6 Army Baggage

### Type

- Reg Kn(S)c
- Reg Kn(S)c
- Reg Cv(O)
- Reg LH(F)

### Type

- Reg Kn(S)c
- Reg Kn(S)c
- Irr Ps(O)
- Irr Ps(S)

### Type

- Reg Kn(S)c
- Reg Ax(S)m
- Reg Ps(O)m
- Reg Ps(S)
- Reg Ax(S)
- Reg Ps(O)
- Irr Ax(O)
- Irr Ps(O)
- Irr Shp(I)

### Type

- Reg Bg(I)

# 1. Schlacht gegen „The Green Azzurri“ William Coughlan mit Neo Assyrian bevor 704 BC

William ist ein kompetenter Gegner gewesen. Sein Heer war ungefähr so organisiert:

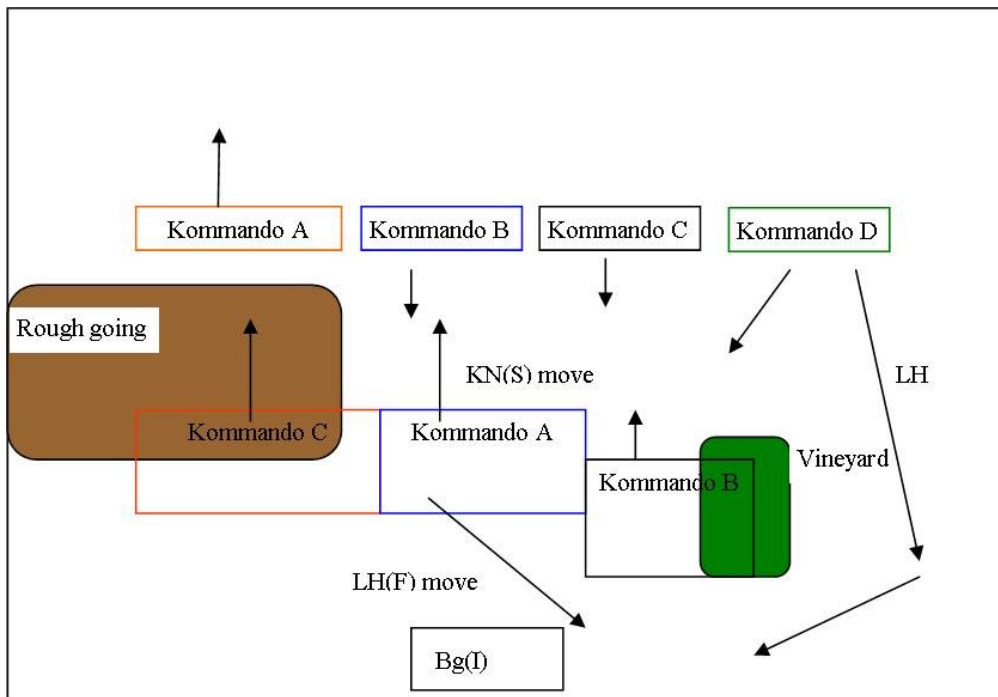
<u>Command A</u>	<u>Type</u>	
1 C-in-C	Reg	Kn(S)
5 Auxilia, armoured	Reg	Ax(S)
1 Auxilia	Reg	Ax(O)
2 Psiloi, armoured	Reg	Ps(S)
1 Auxilia, mounted	Reg	Ax(S)m
1 Psiloi, mounted	Reg	Ps(O)m
4 Psiloi	Irr	Ps(O)
<u>Command B</u>	<u>Type</u>	
1 Sub-Generals	Reg	Kn(S)
4 Chariots	Reg	Kn(S)
4 Psiloi	Irr	Ps(O)
<u>Command C</u>	<u>Type</u>	
1 Sub-Generals	Reg	Kn(S)
4 Chariots	Reg	Kn(S)
4 Psiloi	Irr	Ps(O)
<u>Command D</u>	<u>Type</u>	
1 Sub-Generals	Reg	Kn(S)
5 Cavalry	Reg	Cv(O)
2 Light horse	Reg	LH(F)
3 Auxilia	Reg	Ax(O)
3 Psiloi	Irr	Ps(O)
<u>Train Command</u>	<u>Type</u>	
8 Armybaggage	Irr	Bg(I)



Das Gelände war relativ offen, meine Armee war der Invader und wir trafen im Winter aufeinander. Unten habe ich den wesentlichen Schlachtfeldbereich skizziert. Sein Infanteriekommando war deutlich kleiner als meines und daher zog er es so schnell wie möglich zurück. Es war aber nicht schnell genug. Meine Infanterie konnte die seine aufgrund der grösseren Reserven brechen. In der Mitte entwickelte sich relativ schnell der Kampf unserer beiden Streitwagenkommandos. Bereits in Runde 3 konnte ich den General des feindlichen B-Kommandos töten. Danach ging leider nichts mehr... William versuchte mit seinen LH den Vineyard zu umgehen, um mein Baggage zu bedrohen. Der Zug gelang nicht, da ich

Reservetruppen zur Deckung abzog.

Zwischenzeitlich siegten sich meine Streitwagen des A-Kommandos immer weiter nach vorne, ohne jedoch etwas zu töten... Daher war ich gezwungen zur Flankendeckung Truppen meines B-Kommands mit nach vorne zu schicken. Williams Kommando C + D konnten sich dann auf mein B-Kommando konzentrieren.



Kurz vor Spielende wurde die Situation dramatisch: Ich brach in Runde 6 Williams A-Kommando. In Runde 7 brach sein B-Kommando und mein B-Kommando. Leider konnte William noch weiter kämpfen. In Runde 8 mußte ich noch einen gegnerischen Streitwagen für meinen Sieg umbringen. Das gelang leider nicht. William schaffte es im Gegenzug den General meines A-Kommandos zu töten, der sich sehr weit nach vorne gesiegt hatte... In Runde 9 gelang mir wieder nicht der finale Schlag gegen Williams Assyrer. Dafür war William

wieder erfolgreich und beendete die Schlacht 16 : 9 für sich. Ein wirklich spannendes Spiel.

## 2. Schlacht gegen „In Earth“ Maurizio Cisotto mit Neo Babylonian



Die Babylonier wirkten schon etwas niedergeschlagen, da sich das Schlachtfeld sehr offen darbot und seine Truppen nicht die Qualität der von Assur hatten. Maurizio hatte sich für ungefähr diese Aufstellung entschieden:

<b><u>Command A</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	CinC	Reg	Kn(O)
2	Chariots	Irr	Kn(O)
12	Archers	Irr	Bw(I)
2	Spears	Reg	Sp(O)
<b><u>Command B</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	SubGenerals	Reg	Kn(O)
4	Chariots	Reg	Kn(O)
5	Cavalry	Irr	Cv(O)
5	Bow X	Reg	Bw(X)
5		Reg	Bw(O)db
<b><u>Command C</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	SubGenerals	Reg	Kn(O)
4	Chariots	Reg	Kn(O)
4	Cavalry	Reg	Cv(O)
4	Spears	Reg	Sp(O)
2	Spears confused	Irr	Sp(O)
<b><u>Train Command</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
6		Irr	Bg(I)

Es war eine relativ unspektakuläre Schlacht. Ich griff Babylon im Herbst an. Die Babylonier mußten zuerst aufstellen und ich konnte meine Truppen optimal positionieren. Nach einigen kleineren Manövern griff ich frontal an und konnte nach dem 7. Zug einen 25 : 0 Sieg für König **Beng`hur**. verbuchen.

## 3. Schlacht gegen Yellow Dragons Tilman Walk Early Achemenid Persian



Und da war er wieder! Der persische Großkönig „Til al man“. Wir hatten noch eine Rechnung offen und nun suchten die Assyrer ihre Rache in Persien!

Tilman hatt sich mit den „Gelben Drachen“ verbündet und spielte dort im Chariot Pool. Seine Perser hatte er ungefähr so aufgebaut:

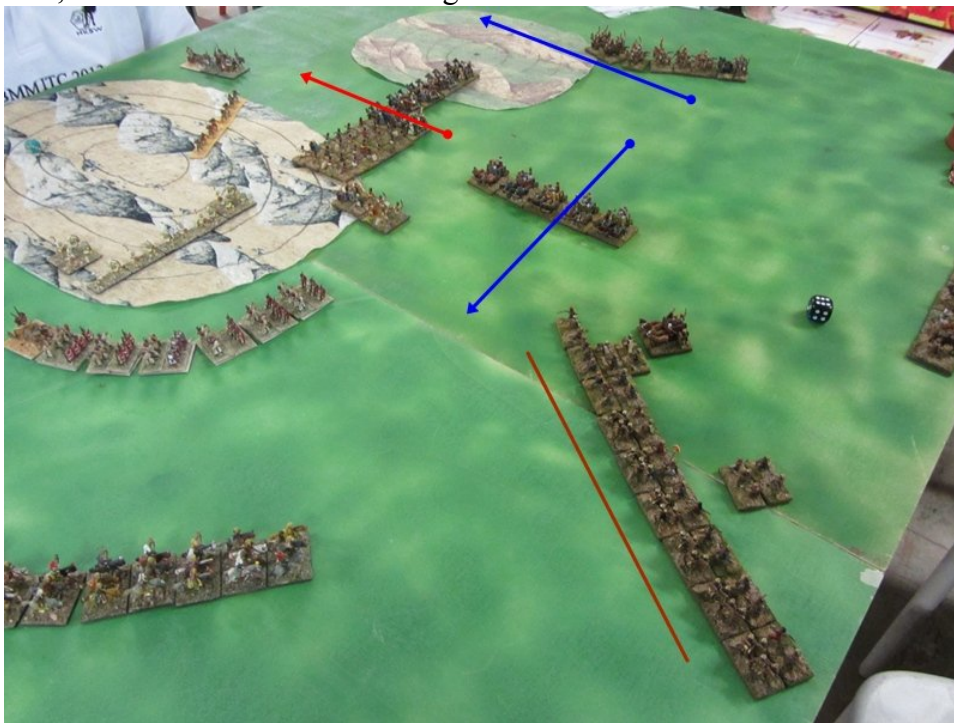
Die Assyrer griffen das persische Großreich im Frühling an. Das Wetter war toll und die Schlacht startete um 3.30 Uhr morgens. Die Assyrer

entschieden sich für einen Nachtangriff, der jedoch vom erfahrenen Großkönig mit seinem Scouting Strategem ausgekontert wurde. Da die Nacht auch noch mondlos war, bewegten wir beide uns mit wahnsinnigen 120p die ersten Runden lang.

<b><u>Command A</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	C-in-C	Reg	Cv(O)
9	Cavalry	Irr	Cv(O)
2	Light horse	Irr	LH(I)
2	Light horse	Irr	LH(O)
2	Psiloi	Irr	Ps(I)
<b><u>Command B</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	Sub-Generals	Reg	Cv(O)
6	Unsterbliche	Reg	Bw(X)
6	Unsterbliche	Reg	Bw(O)db
8	Psiloi	Reg	Ps(O)
<b><u>Command C</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	Sub-Generals	Reg	Cv(O)
2	Cavalry	Irr	Cv(O)
4	Psiloi	Irr	Ps(I)
4	Chariots	Reg	Kn(O)
<b><u>Command D</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
1	Ally-General	Irr	LH(F)
8	Light horse	Irr	LH(F)
<b><u>Train Command</u></b>		<b><u>Type</u></b>	
6	Baggage	Irr	Bg(F)



Hier ein Bild der Anfangsaufstellung. Mein Plan war mit Kommando A und B über den sanften Hügel im Vordergrund, um die Skyten und die zuerst nur gesichteten wenigen Reiter zu überrollen. Das Kommando C sollte die Flanke so lange halten. Ich hatte 3 Sachen unterschätzt: Erstens sind 120 p sehr wenig zum „schnellen“ vorwärtskommen, 2tens hatte Tilman mit den Skyten tolle PiPs in den ersten 3 Runden und drittens kamen die „Unsterblichen“ unterstützt durch die Reiterei des Großkönigs doch aus ihrer hinteren Hügelfestung raus, um mein Kommando C anzugreifen.



Ich teilte also die Kräfte meines A-Kommandos, um die „Unsterblichen“ aufzuhalten, hielt die Position des C-Kommandos und suchte die Entscheidung am sanften Hügel mit Kommando B und der Kavallerie von A.

Als der Morgen anbrach, entdeckte ich dann die versteckten persischen Streitwagen hinter dem sanften Hügel und gleichzeitig kamen die Skyten über meine rechte Flanke zurück ins Spiel.

Lucky „Til al man“ überlebte nachfolgend die an sich überlegenen Angriffe der assyrischen Streitwagen auf die

minderwertigen babylonischen Gefährte. Seine Strategie „werfe 6“ war einfach toll ;-). Im Gegenzug zerstörte er sogar 2 assyrische Streitwagen mit dem einzigen möglichen Würfelergbnis 1 : 6 !

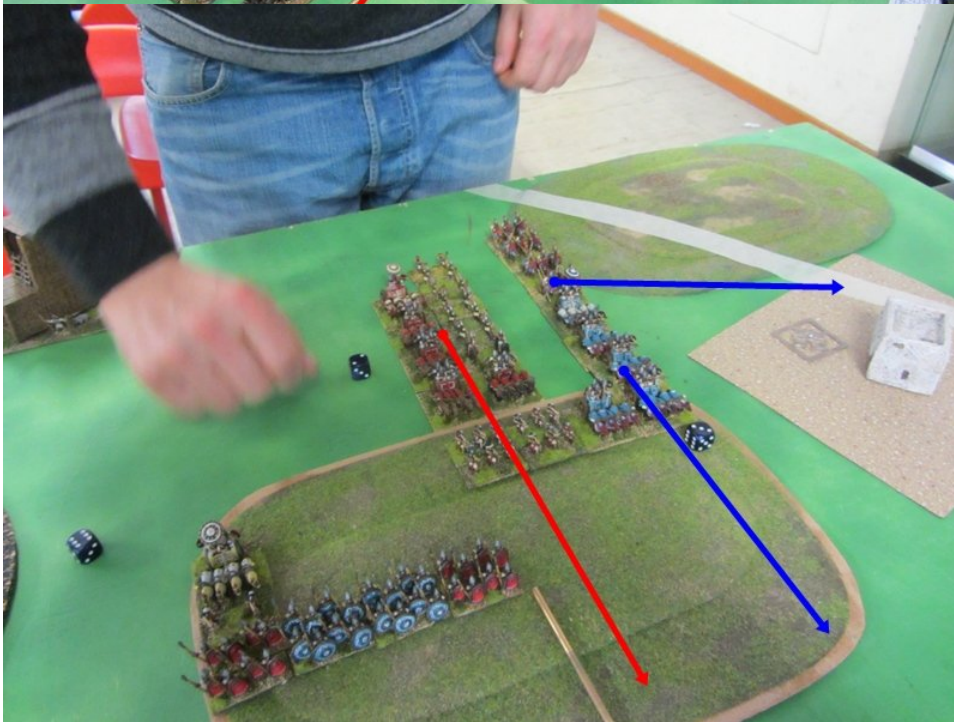


Hier das Bild vom Ende der Schlacht: Die „Unsterblichen“ sind nahezu ausgelöscht, der Kavallerieangriff (unten) auf die assyrische Infanterie wurde erfolgreich zurückgeworfen. Die Schlacht um den sanften Hügel ist leider nicht mehr im Bild. Man erkennt noch einige versprengte Skyten (die mit den hellen Basen) und die babylonischen Streitwagen sind auch nicht mehr alle da...

Aber insgesamt konnte auf keiner Seite ein Kommando in der Spielzeit gebrochen werden und wir trennten uns 13 : 12 für Assur!

#### 4. Schlacht gegen „Zeneixi“ Davide Mura Later Sargonid Assyrian

Das letzte Spiel am Sonntag gegen Davide. Auf dem Bild das Spielfeld nach dem ersten Zug. Diesmal mußten die Assyrer zuerst aufstellen. Im Vordergrund sind 2 DH zu sehen. Im Hintergrund 2 GH und ein BUA. Davide baute als 2ter auf und positionierte sein Heer wie auf dem Bild zu sehen ist. Da ich keine Lust auf einen Stellungskrieg hatte, entschloß ich mich meine gesamte Armee auf den rechten Flügel zu werfen. Die Pfeile zeigen meine Zugrichtung an.



Davide wollte dieses Manöver unterbinden und schickte sofort sein blaues und sein rotes Kommando über den sanften Hügel, um mir in die Flanke zu fallen.

Seine hinter den blauen Streitwagen stehenden Reiter zog er auf die Straße, um meiner Infanterie in die Flanke zu fallen.



Bild aus dem letzten Drittel der Schlacht.

Die Sargoniden kamen zu spät, um den Assyrern in die Flanke zu fallen. Bereits in Runde 3 hatte ich meine Manöverphase abgeschlossen und konnte mit meinem 3fach tief gestaffelten Infanteriekommando und dem Streitwagenkommando B sein blaues Kommando angreifen. Wie man sieht war der Erfolg durchschlagend!



Davide war ein sehr langsamer Spieler, der sich seine Züge immer 3 mal überlegte. So begannen meine Truppen gerade die Flanke seines roten Streitwagenkommandos aufzurollen, als die Zeit vorbei war. Insgesamt jedoch ein 15 : 10 für König Beng'hur.

### Gelernte Lektionen:

1. **Lektion:** Die eigene Armeeliste noch einmal Korrektur lesen, bevor man sie einschickt.
2. **Lektion:** Auf gegnerische Umfassungsmanöver vorbereitet sein.
3. **Lektion:** Die gegnerische Armeeliste nach dem Spiel einsehen und mit den eigenen Aufzeichnungen vergleichen bzw. die Verluste genau checken.
4. **Lektion:** Den eigenen Fotoapparat nicht vergessen!

**Fazit:** Es war ein tolles Wochenende mit super netten Leuten. Zum Schluß teilte ich mir im Chariot Pool mit Paolo Viganò aus dem Team Condottieri 1 den 4. Platz !