

Schlacht bei Murten 1476

Regelwerk DBMM am 06.01.2012

Quellen:

<http://home.eckerd.edu/~oberhot/morat.htm>

http://de.wikipedia.org/wiki/Schlacht_bei_Murten

Karte:

http://maps.google.de/maps?hl=de&q=murten&rlz=1B3GGGL_deDE228DE233&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=wl

Der Schlacht fand zwischen Oberburg und Salvenach statt.

Den Burgunder wird klar gemacht, dass es sich NICHT um die Schlacht von Murten handelt, sondern um die Belagerung, die in den Tage vorher stattgefunden hat. Sie bekommen einige Informationen, um sie abzulenken.....

Karl der Kuhn

Ihr belagert die Stadt von Murten.

Die Schweizer werden Entsatz schicken aber sie sind noch in Anmarsch.

Vor drei Tagen waren sie noch 150km entfernt.

Ihr habt mindestens 1-2 Tage (aber auch keine Woche!) , um die Stadt einzunehmen.

Es ist daher wichtig, dass der Beschuß der Stadt bald ein Ende hat und die Erstürmung stattfindet.

Um die Truppen zu motivieren, habt ihr beschlossen dass heute den Truppen ihren Sold auszuzahlen.

Um als bezahlt zu gelten, muss ein Element einem Lagerelement berühren.

Bezahlte Elemente bekommen +1, wenn sie zum ersten mal die Stadt angreifen.

Troylo da Rossano und Jaques der Savioe stehen bereit, um mit Euch die Stadt anzugreifen.

Wenn die Schweizer ankommen, werden sie sicherlich entlang der Strasse durch den Wald in Osten kommen. Deswegen steht Georges de Rosimbois an der Strassenspeere dort, um gegebenenfalls die ersten Spähtruppen abzufangen.

Bringt eure großen Belagerungsgerät in Position und zerstöre die Wille der Verteidiger !

Es gibt Siegpunkte für das erste Element, das die Stadt betritt, sowie für die Erorberung der dort befindlichen Lagerelemente.

Gebt Acht auf die schweizer Marine !

Inert CinC Reg Kn(S)

6 Reg Kn(O), 1 Reg Ps(X), 2 Reg Art(S), 2 Irr Abg(I), 2 Reg Bd(O), 4 Reg Bw(S)m, 2 Reg Bw(O), 6 Reg Bw(X), 6 Reg Bw(S)d,

disheart. if lost > 8,6 ME; broken if lost > 11,5 ME or if lost/spent > 17,3 ME; shattered if lost > 17,3 ME

Troylo da Rossano

Ihr belagert die Stadt von Murten.

Die Schweizer werden Entsatz schicken aber sie sind noch in Anmarsch.

Vor drei Tagen waren sie noch 150km entfernt.

Ihr habt mindestens 1-2 Tage (aber auch keine Woche !) , um die Stadt einzunehmen.

Es ist daher wichtig, dass der Beschuß der Stadt bald ein Ende hat und die Erstürmung stattfindet

Es gibt Siegpunkte für das erste Element, das die Stadt betritt, sowie für die Erorberung der dort befindlichen Lagerelemente.

Wenn die Schweizer ankommen, meint Karl, dass sie entlang der Strasse durch den Wald in Osten kommen. Deswegen steht Georges de Rosimbois an der Strassenspeere dort, um gegebenenfalls die ersten Spähtruppen abzufangen.

SG Reg Kn(O)

2 Irr Abg(I), 2 Reg Bw(S)m, 4 Reg Pk(O), 2 Reg Ps(S), 2 Reg Kn(O), 2 Reg Bw(O), 4 Reg Ps(S), 3 Reg LH(I), 1 Reg Cv(O),

disheart. if lost > 6,3 ME; broken if lost > 8,3 ME or if lost/spent > 12,5 ME; shattered if lost > 12,5 ME

Jaques de Savoie

Ihr belagert die Stadt von Murten.

Die Schweizer werden Entsatz schicken aber sie sind noch in Anmarsch.

Vor drei Tagen waren sie noch 150km entfernt.

Ihr habt mindestens 1-2 Tage (aber auch keine Woche !), um die Stadt einzunehmen.

Es ist daher wichtig, dass der Beschuß der Stadt bald ein Ende hat und die Erstürmung stattfindet

Es gibt Siegpunkte für das erste Element, das die Stadt betritt, sowie für die Eroberung der dort befindlichen Lagerelemente.

Wenn die Schweizer ankommen, meint Karl, dass sie entlang der Strasse durch den Wald in Osten kommen. Deswegen steht Georges de Rosimbois an der Strassenspeere dort, um gegebenenfalls die ersten Spähtruppen abzufangen.

Gebt Acht auf die schweizer Marine !

SG Reg Kn(O)

2 Irr Abg(I), 2 Reg Bw(S)m, 2 Reg Ps(S), 12 Reg Pk(I),

disheart. if lost > 5,3 ME; broken if lost > 7 ME or if lost/spent > 10,5 ME; shattered if lost > 10,5 ME

Georges de Rosimbois

Ihr belagert die Stadt von Murten.

Die Schweizer werden Entsatz schicken aber sie sind noch in Anmarsch.

Vor drei Tagen waren sie noch 150km entfernt.

Ihr habt mindestens 1-2 Tage (aber auch keine Woche !), um die Stadt einzunehmen.

Es ist daher wichtig, dass der Beschuß der Stadt bald ein Ende hat und die Erstürmung stattfindet

Es gibt Siegpunkte für das erste Element, das die Stadt betritt, sowie für die Eroberung der dort befindlichen Lagerelemente.

Wenn die Schweizer ankommen, meint Karl, dass sie entlang der Strasse durch den Wald in Osten kommen.

Deswegen steht ihr an der Strassenspeere dort, um gegebenenfalls die ersten Spähtruppen abzufangen.

Leider habt ihr dadurch wenig Chance an die Plunderung der Stadt teilzunehmen.

Die Artillerie steht quasi im Hinterhalt, um ggf. den Feind in die Flanken zu schießen, falls die Spähtruppen so verrückt wären, die Barrikade (FO) anzugreifen.

SG Reg Kn(O)

3 Reg Art(I), 4 Reg Art(O), 2 Irr Abg(I), 2 Reg Bw(S)m, 2 Reg Bw(S), 2 Reg Bw(X), 2 Reg Bw(S)d, 10 FO(),

disheart. if lost > 4,8 ME; broken if lost > 6,3 ME or if lost/spent > 9,5 ME; shattered if lost > 9,5 ME

Tisch: links der See. Am See steht Murten und ist von Burgunder umzingelt.
Oben rechts in Bild gibt es eine Hügelkette (DH) und eine Verteidigungsstelle (FO), um ggf. die Schweizer aufzuhalten.



In der Tat handelt es sich doch um die Schlacht von Murten, bei der die Burgunder durch den Gewaltmarsch der Züricher überrumpelt wurden.

Während die Bürgender ihren Sold auszahlen lassen (siehe Sonderregl bei Karls Anweisungen) und auf die Stadt vorrücken, wird der Tisch erweitert und die Schweizer rücken an.
An dieser Stelle habe ich die Rollen der Teilnehmer leicht geändert, um die schweizerische Rollen zu belegen und um die Verwirrung bei den Bürgender zu erhöhen.

Vorne rechts kann man die unterbemannte burgundische Verteidigungstelle erkennen
Vorne links steht die Artillerie, hinter die Hügelkette versteckt und bereit, den Angreifer in die Flanke zu beschießen.



Die Schweizer stürmen in Eile vor.



Unglaublich wie die Bürgunder die Gefahr der schweizerische Kolonne irgnorieren und den Angriff auf die Stadt fortsetzen ! Nach zwei verlustreichen Attacken gelingt es bei dritten Versuch, einen Turm einzunehmen.



An der Strassesperre wird es chaotisch. Die italianische Gegenangriff rückt in kleine Gruppen an und die Schweizer suchen Lücken in der Verteidigung.



Die Stadt wird eingenommen, der General hält noch eine weile im Turm aus, stirbt aber in der letzten Spielrunde.



Das Kommando an der befestigten Linie wird überwältigt und flieht. Die italianische Verstärkung wird ausgedünnt, die Schweizer brechen überall durch. Mehr burgundische Einzelgruppen sind noch in Anmarsch entlang der Strasse.



Nach der unter aufgezeichnete Kampfrunde löst sich das italienische Kommando auf und die Bürgender blasen zum Rückzug !



Die Schweizer haben nicht wenig Verluste im Vorhut zu beklagen, sind aber siegreich.

Historisch sind die Schweizer über die Hügelkette gelaufen (es lohnt sich, Google Maps Funktion „Earth“ und sich diese Stelle „Oberburg“ anzuschauen) . Sie haben die Artillerie von der Seite überrannt und dann die Verteidigungsstelle von der Seite aufgerollt. Die Italianer versuchten eine Gegenoffensive, würden aber in kleinen Gruppen überwältigt. Die Stadtverteidigung griffen sie im Rücken an. Die Belagerer im Norden haben sich zügigen entlang der Nordufer zurückgezogen. Karl kam mit der Rest der Armee zu spät und unkoordiniert.

Ich fand das Spiel ziemlich historisch und war nur die Erstürmung der Stadt überrascht.

Danke an den Teilnehmer, speziell an Tobi für die Fotos.