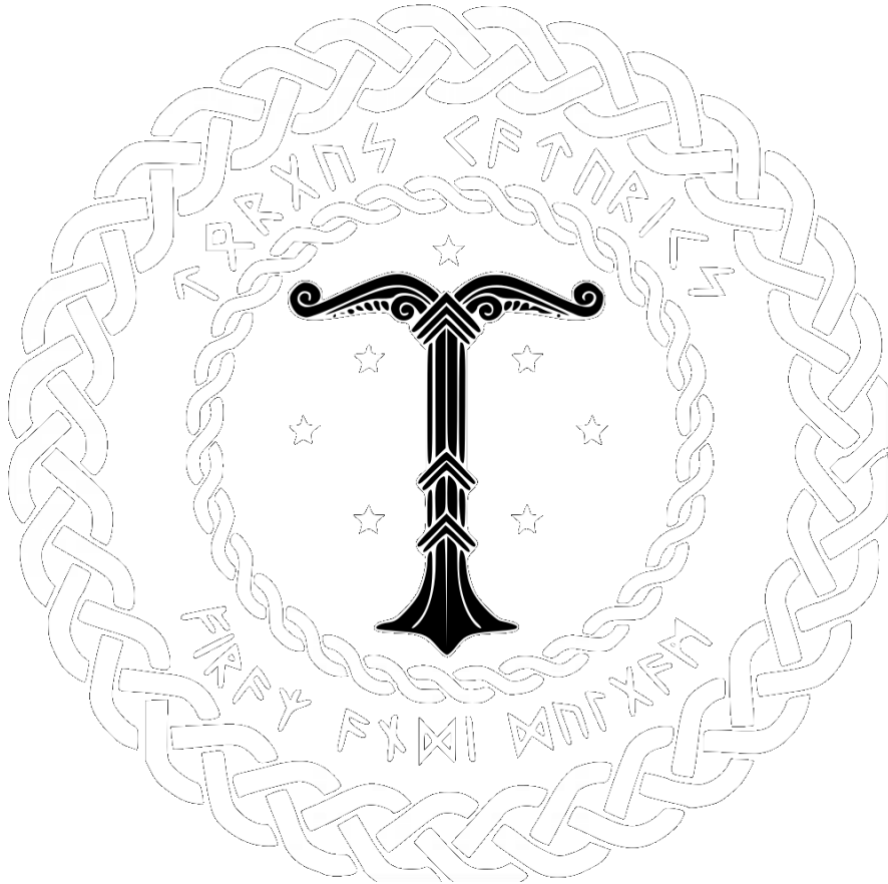


# Torgus Caturix



## Der Schildwall

Michael Käser

Montag, 28. Januar 2019

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Der Schildwall</b>	<b>3</b>
2.1	<i>Grundsatz im Kampf</i>	3
2.2	<i>Waffengattungen im Schildwall</i>	4
2.2.1	Einhandwaffe und Schild	4
2.2.2	Speer und Schild	4
2.2.3	Langwaffen	5
2.2.4	Einhandwaffe-Einhandwaffe	5
2.2.5	Bogenschützen	6
2.3	<i>Bewegung im Schildwall</i>	6
<b>3</b>	<b>Schildwall-Formationen</b>	<b>6</b>
3.1	<i>Reiner Schildwall</i>	7
3.2	<i>Schildwall mit Langwaffen</i>	7
3.3	<i>Schildwall mit Flankenschutz</i>	8
3.4	<i>Schildwall mit allen Waffengattungen</i>	8
<b>4</b>	<b>Sonderinformationen</b>	<b>9</b>
4.1	<i>Schildburg</i>	9
4.2	<i>Eberschnauze</i>	10

## 1 Einleitung

Ziel des Trainingsleitfadens ist es die Trainingseinheiten die den Schildwall betreffen zu vereinheitlichen und ein Nachschlagewerk für Trainingsleiter und Trainingsteilnehmer zu schaffen.

Es werden die verschiedenen Waffengattungen vorgestellt, Formationen innerhalb eines Schildwalls erklärt und spezielle Formen des Schildwalls erläutert. Zu jeder Formation sind verschiedene Grafiken vorhanden, die es jedem Trainingsteilnehmer ermöglichen sich möglichst rasch und einfach im Schildwall zu positionieren und somit einen schnelleren und effektiveren Trainingsablauf zu gewährleisten.

## 2 Der Schildwall

Der Schildwall war die Grundformation für Verbandskämpfe skandinavischer und angelsächsischer Infanterietruppen des Frühmittelalters.

Der Schildwall ist also auch die bevorzugte Formation Torgus Caturix

### 2.1 Grundsatz im Kampf

Beim Kämpfen im Schildwall ist es zwingend notwendig, dass alle Kämpfer möglichst eng zueinanderstehen und sich somit gegenseitig stützen.

Die Schilde der vordersten Schildwallreihe müssen sich überlappen und die Hand, die die Waffe führt, wird benutzt um einen Größen Druck nach Vorne und auf den Schildwall auszuüben (sofern die Waffe nicht unmittelbar im Einsatz ist).

Die Schilde eines Schildwalls sollten vorzugsweise mit den Oberkanten eine möglichst gerade Linie bilden. Ebenfalls ist es von Vorteil, wenn die Schild-Größen möglichst einheitlich sind.

Die hinteren Reihen des Schildwalls haben die primäre Aufgabe möglichst viel Druck nach vorne zu erzeugen. Dafür lehnen sich alle hinteren Schildwallkämpfer möglichst nach vorne, während dem die vorderste Schildwallreihe leicht nach hinten lehnt um nicht nach vorne zu fallen, sollte der Gegner sich plötzlich zurückziehen.

Grundsätzlich müssen alle Kämpfer von Torgus Caturix so eingesetzt werden, dass sie mit ihren Einsatzfähigkeiten und ihrer Erfahrung einen stabilen und undurchdringbaren Schildwall bilden können. das bedeutet das auf wünsche einzelner Kämpfer nicht immer eingegangen werden kann und ein Kämpfer auch mal in einer Waffengattung eingesetzt werden muss, in der er normalerweise nicht kämpft.

## 2.2 Waffengattungen im Schildwall

In einem Schildwall werden verschiedene Arten von Waffen und verschiedene Kampfstile gleichzeitig eingesetzt. Diese werden in den folgenden Kapiteln grob erklärt.

Einige Waffengattungen werden nur selten und in großen Schlachten eingesetzt. Es gibt auch Waffengattungen die mehrere Aufgaben gleichzeitig erledigen müssen.

Grundsätzlich muss jeder Kämpfer von Torgus Caturix eine der Hauptwaffengattungen beherrschen bevor es ihm oder ihr erlaubt ist in einer Nebenwaffengattung zu kämpfen. Ob und wie die verschiedenen Waffengattungen eingesetzt werden entscheiden immer der Jarl oder die Huskarle die die Kämpfer Torgus Caturix in der jeweiligen Schlacht anführen.

### 2.2.1 Einhandwaffe und Schild

Die Schild-Einhandwaffengattung ist eine Hauptwaffengattung.

Unter diese Kategorie fallen alle Kämpfer die mit einem Schild ausgerüstet sind und mit einem Schwert, Sax, Langmesser, einer Axt oder einer vergleichbaren Einhändigen Waffe kämpfen können.

Die Kämpfer dieser Waffengattung stellen in jedem Schildwall und somit auch in jeder Schlacht die größte Anzahl an Kriegeren und Kriegerinnen.

Für die gesamte Formation und den Erfolg in einer Schlacht ist der Schild für diese Kämpfer absolut unabdingbar. Wird der Schild eines Kämpfers zerstört, muss schnellstmöglich ein anderer Kämpfer seiner Gattung seinen Platz einnehmen um die Lücke im Schildwall zu schließen und der Einheit die benötigte Ruhe in der Formation zu garantieren.

Selbstverständlich ist jedem Kämpfer von Torgus Caturix nahegelegt seinen Schild nicht freiwillig wegzwerfen. Die Konsequenzen einer solch stumpfsinnigen Aktion sind relativ schwerwiegend für die Kameraden und Kameradinnen die richtig im Schildwall kämpfen und somit einfach nur unnötig.

### 2.2.2 Speer und Schild

Die Schild-Speer-Waffengattung ist eine Nebenwaffengattung.

Kämpfer die mit einem Schild und einem zusätzlichen Speer kämpfen müssen zwingenderweise eine Einhandwaffe mitführen. Der Speer dient dem Kämpfer nur in der Anfangsphase der Schlacht und erlaubt ihm somit in einem gewissen Radius den Gegner auf Abstand zu halten. Es ist also ratsam in dieser Waffengattung einen Wurfspeer mit sich zu tragen da man diesen auf nützlichere Art und Weise loswerden kann als einen schweren und Großen zweihändigen Speer.

Auf dem engen Raum des Schildwalls und in der fortgeschrittenen Eskalationsphase eines Kampfes muss ein Kämpfer dieser Gattung wohl oder übel auf seinen Speer verzichten und mit seiner Einhandwaffe weiterkämpfen.

Schild-Speer-Kämpfer werden in den Einzeltrainings von den zuständigen Trainingsleitern und Huskarlen ausgebildet und nur zugelassen, wenn sie mindestens den Kampf mit Schild und Einhandwaffe beherrschen.

### 2.2.3 Langwaffen

Die Langwaffengattung ist eine Hauptwaffengattung.

Als Langwaffenkämpfer gelten alle Kämpfer die mit Dänen-, Lang-, Groß-Äxten, Piken, Speeren, Großen Wucht Waffen und zum Teil mit Zweihandwaffen ausgerüstet sind. Sie tragen eigentlich keine Schilder, können aber welche mitführen um die Kämpfer die mit Schilden kämpfen mit Ersatz auszustatten oder diese komplett zu ersetzen, was aber sehr selten vorkommt und eher unwahrscheinlich ist.

Die Langwaffenkämpfer bilden den zweiten Hauptzweig eines Schildwalls und haben die Hauptaufgabe dem Gegner möglichst viel Schaden zuzufügen und dessen Formation zu zerstören. Sie halten den Gegner auch auf einem gewissen Abstand zum eigenen Schildwall da sie eine viel größere Reichweite haben als die Kämpfer anderer Waffengattungen (Fernkampfeinheiten ausgeschlossen).

Kämpfer dieser Waffengattung haben je nach Aufstellung des Schildwalls auch die Funktion die Flanke zu sichern oder schnelle Ausfälle in die gegnerischen Reihen zu unternehmen. Dies ist aber eher selten und nur in Ausnahmesituationen der Fall.

Die Waffen die von den Langwaffenkämpfern können je nach Schlacht und Reglement stark variieren. Deshalb ist es von Vorteil, wenn ein Langwaffenkämpfer auch Grundkenntnisse Kampf mit Schild und Einhandwaffen hat. Ein Langwaffenkämpfer der eine Langwaffe nicht einwandfrei beherrscht oder einsetzen kann, sollte also besser mit Schild und Einhandwaffe kämpfen, als mit schlechtem Können seine Kameraden oder andere Schlachttteilnehmer zu gefährden.

Grundsätzlich obliegt die Entscheidung wer mit Langaffen kämpfen darf beim Jarl oder dem Zuständigen Huskarl.

### 2.2.4 Einhandwaffe-Einhandwaffe

Die Waffengattung Einhandwaffe-Einhandwaffe ist eine Nebenwaffengattung.

Diese Kämpfer kämpfen mit zwei Schwertern, Äxten, Dolchen, Sax oder vergleichbaren Waffen. Dabei wird nicht darauf geachtet ob nur einer oder verschiedene Waffentypen eingesetzt werden. In seltenen Fällen können Kämpfer die in dieser Kategorie tätig sind auch mit einem Schild und einer Einhandwaffe oder mit einer Langwaffe ausgerüstet sein.

Kämpfer die zwei Einhandwaffen benutzen sind im Schildwall nur sehr begrenzt einsetzbar da erstens ein sehr hohes Können in dieser Art zu kämpfen erforderlich ist und zweitens sie höchstens zum Flankenschutz oder zum Säubern der bereits ausgeschalteten gegnerischen Reihen benutzt werden können. Bis in der Endphase eines Kampfes ist ein Krieger der mit zwei Einhandwaffen kämpft zum Großteil nur einsetzbar um Druck nach vorne zu erzeugen, sofern die Flanken nicht umgangen werden.

Die Entscheidung über den Einsatz von Krieger in dieser Waffengattung obliegt dem Jarl oder den befehlshabenden Huskarlen in der jeweiligen Schlacht. Kämpfer die in dieser Waffengattung kämpfen wollen müssen die Kampfweise mit Schild und Schwert einwandfrei beherrschen und gleichzeitig entbehrlich für die erste Schildwallreihe sein, was voraussetzt das sehr viele Krieger von Torgus Caturix anwesend sein müssen um in dieser Waffengattung zum Einsatz zu kommen.

### 2.2.5 Bogenschützen

Diese Bogenschützen gehören zu den Nebenwaffengattungen und werden, wenn überhaupt tertiär eingesetzt.

Bogenschützen sind mit mindestens einer Einhandwaffe vom Typ Schwert, Axt oder Lang-Sax und einem Bogen ausgestattet. Armbrüste sind verboten und werden bei Torgus Caturix nicht in einer Schlacht eingesetzt (egal aus welcher Kultur oder Darstellung)

Bogenschützen werden ausschließlich aus den Hauptwaffengattungen rekrutiert und beherrschen die Aufgaben in ihrer jeweiligen Waffengattung einwandfrei.

Bogenschützen werden ausschließlich in Schlachten eingesetzt in denen die Pfeile auch etwas "ausrichten". Das heißt in Schlachten die nicht durch Treffer entschieden werden oder nicht irgendeinen Showeffekt beinhalten wird komplett auf diese Waffengattung verzichtet.

Der Jarl oder die zuständigen Huskarle entscheiden ob und wie Bogenschützen eingesetzt werden. Es ist also absolut möglich, dass ein Bogenschütze trotzdem die volle Rüstung anziehen muss, da er auch noch als Nahkämpfer in einer anderen Waffengattung eingesetzt wird.

Will ein Kämpfer von Torgus Caturix nur als Bogenschütze tätig sein, muss er trotzdem eine Grundausbildung in einer der Hauptwaffengattungen durchlaufen. Auch in der Hinsicht das betreffender Kämpfer danach aber nicht mehr in einer anderen Waffengattung eingesetzt wird und auch an Schlachten nicht zugelassen ist in denen keine Bogenschützen kämpfen. Reine Bogenschützen werden auch nicht zu Einzelkämpfen zugelassen.

### 2.3 Bewegung im Schildwall

Um mit dem Schild wirklich effektiv zu operieren wird in den verschiedenen Formationen ein intensives Marschtraining abgehalten. dieses wird in jedem Training vom Jarl oder einem Huskarl geleitet.

Um möglichst einfach und effektiv zu agieren ist der erste Schritt im Schildwall immer mit dem linken Fuß auszuführen. Ebenso werden alle Befehle und Richtungs- oder Formationsänderungen auf den ersten linken Schritt nach dem Befehl ausgeführt.

Jeder Kämpfer von Torgus Caturix hat vor einer Schlacht mindestens an 2 Trainings dieser Art teilzunehmen bevor er zur Schlacht zugelassen wird. Dies ist nicht nur aus rein ästhetischen Gründen sondern auch aus Gründen der Sicherheit erforderlich.

## 3 Schildwall-Formationen

Der Erfolg eines Schildwalls hängt je nach Zusammensetzung des eigenen und gegnerischen Heeres von seiner Aufstellung oder anders gesagt seiner Formation ab.

Das Ziel einer solchen Formation ist es die einzelnen Kämpfer eines Schildwalles möglichst optimal für diese Aufgabe zu platzieren umso ihre Effektivität zu gewährleisten oder bestenfalls sogar ins Unermessliche zu steigern.

Eine gut eingeübte Formation mit der richtigen Taktik kombiniert kann sogar gegen eine Überzahl an Gegnern das Schlachtfeld dominieren und so eine Schlacht für sich entscheiden.

### 3.1 Reiner Schildwall

Der Schildwall aus reinen Schild-Einhandkämpfern ist eine suboptimale Form des Schildwalls da durch die Monokultur an Kämpfern nicht auf alle gegnerischen Aktionen richtig reagiert werden kann. Dennoch kann ein gut aufgestellter Schildwall dieser Art in einer Schlacht bestehen.

Grundsätzlich ist in dieser Art von Schildwall wichtig das alle Reihen der Formation richtig und stabil stehen. Dazu sind wie in allen andern Formationen die Grundsätze des Kampfes in einem Schildwall einzuhalten.

In einem Schildwall dieser Art werden alle Reihen von Kämpfern gebildet die einen Schild tragen. Der Vorteil dabei ist das Lücken die durch Verluste in den eigenen Reihen entstehen rasch gefüllt werden können.

Je nach Anzahl Kämpfer kann die Formation in Länge und Tiefe variieren, die Aufstellung wird Grundsätzlich aber wie im Beispiel vorgenommen.

### 3.2 Schildwall mit Langwaffen

Im Schildwall mit Langwaffen hat gegenüber einem reinen Schildwall den Vorteil, dass man die gegnerischen Reihen mit den eigenen Langwaffenkämpfern auf Abstand halten kann. Ebenfalls kann man mit einem taktisch schlaue agierenden Anführer ausfälle des Gegners provozieren oder mit den eigenen Langwaffenkämpfern eine Bresche in den gegnerischen Schildwall oder die gegnerische Formation schlagen oder diese "aufhebeln".

Hier steht besteht die vorderste Reihe von Kriegeren aus Schild-Einhandwaffen-Kämpfern und die Tiefe der Formation wird nach Gutdünken des Anführers mit den Restlichen Kämpfern aufgefüllt. Dabei muss beachtet werden das der Flankenschutz der Formation optimaler Weise durch die Schildträger übernommen wird um nach vorne mehr Druck ausüben zu können oder die Formation in die Länge zu ziehen.

Da die Langwaffen eine höhere Reichweite als die Einhandwaffen haben sollten diese möglichst durch die Schilde ihrer Kameraden geschützt positioniert werden. Dennoch sollten sie möglichst viel Druck auf die Rücken der Reihen vor ihnen ausüben um die Stabilität des Schildwalls zu gewährleisten.

Je nach Anzahl Kämpfer kann die Formation in Länge und Tiefe variieren, die Aufstellung wird Grundsätzlich aber wie im Beispiel vorgenommen.

### 3.3 Schildwall mit Flankenschutz

Der Schildwall mit einem Flankenschutz der aus Kämpfern ohne Schilder besteht eignet sich hauptsächlich für Schlachten oder Kämpfe bei denen die eigene Einheit von befreundeten Einheiten gedeckt wird.

Da sich die Einhand-Einhand-Kämpfer aufgrund des fehlenden Schildes schneller bewegen können und nicht direkt durch Kampfhandlungen im Schildwall gebunden sind eignen sie sich eher um schnelle Ausfälle über die Flanken zu unternehmen oder einzelne Gegner die aus der gegnerischen Formation ausscheren zu neutralisieren.

In einem Schildwall der Kämpfer dieser Sorte beherbergt, sollten solche eher als Reserve für ausgefallene Schildträger oder zum Säubern hinter der eigenen Kampflinie eingesetzt werden.

Ist eine Einheit im Schildwall so gut geübt, dass diese den eigenen Schildwall aufbrechen kann und einige Gegner in die eigenen Reihen strömen lässt bevor sie diesen wieder schließt, müssen die Einhand-Einhand-Kämpfer eine sehr gute Beherrschung ihrer Waffengattung aufweisen um die Gegner so rasch wie möglich zu neutralisieren und danach mit der Gesamtformation genügend Druck aufbauen um den eigenen Schildwall zu stabilisieren. Diese Taktik ist aber nur für überlegene oder hervorragend ausgebildete Einheiten empfehlenswert.

Je nach Anzahl Kämpfer kann die Formation in Länge und Tiefe variieren, die Aufstellung wird Grundsätzlich aber wie im Beispiel vorgenommen.

### 3.4 Schildwall mit allen Waffengattungen

Im Schildwall mit allen Waffengattungen werden zusätzlich zu den Einhand-Einhand-Kämpfern noch Bogenschützen eingesetzt. Diese haben den Auftrag aus dem nahen rückwärtigen Raum der Formation ihre Pfeile gezielt auf sich nähernde Ziele zu schießen. Dabei müssen sie unter Absprache mit dem jeweiligen Befehlshaber als erstes Schlüsselziel wie gegnerische Kommandanten, Offiziere oder Kavalleristen ausschalten. Ebenso können sie falls möglich gegnerische FernkampfEinheiten neutralisieren oder zumindest so unterdrücken, dass die eigene Einheit nicht mehr beeinträchtigt wird.

Jeder Bogenschütze muss wie in der Beschreibung der Waffengattung erwähnt, zwingend eine Nahkampfwaffe mitführen um je nach Eskalationsphase der Schlacht oder Taktik des Befehlshabenden im Nahkampf einzugreifen oder den Schildwall zu unterstützen.

Reine Bogenschützen müssen sich, nachdem der Schildwall erstmals vorgerückt ist, aus dem Kampf zurückziehen und vom Schlachtfeld entfernen, es ist ihnen je nach Situation auch nicht erlaubt auf dem Schlachtfeld zu verbleiben sobald der Schildwall im Nahkampf verwickelt aufgebrochen wurde. Kämpfer die sekundär zum Bogen auch eine andere Waffengattung beherrschen, nehmen zu diesem Zeitpunkt einen Waffenwechsel vor und unterstützen die Waffengattung in der sie ursprünglich ausgebildet wurden.

Je nach Anzahl Kämpfer kann die Formation in Länge und Tiefe variieren, die Aufstellung wird Grundsätzlich aber wie im Beispiel vorgenommen.



## 4 Sonderinformationen

Die Kämpfe in einem Verband benötigen teilweise etwas speziellere Vorgehensweisen. Diese sind als sogenannte Sonderformationen aufgeführt und werden in den folgenden Kapiteln erklärt.

Das Erlernen von Sonderformation ist erst sinnvoll wenn sich jedes Mitglied der Einheit reibungslos in den Schildwall einfügen lässt und seine Aufgaben blindlings beherrscht.

Die Sonderformationen ermöglichen es einem Kommandanten seinen Schildwall, zusätzlich zu den verschiedenen Formationen die Waffengattungen betreffend, so einzusetzen um Waffengattungsübergreifend Schutz, Unterstützung und eine erhebliche Steigerung der Kampfkraft und Effektivität seiner Einheit zu gewährleisten.

### 4.1 Schildburg

Wie der Name schon sagt wird in dieser Formation aus den Schildern eine "Burg" gebaut. Diese schützt sehr effektiv vor Angriffen mit Fernkampfaffen wie Bögen und Pfeilen, Wurfspeeren und -äxten und gegen den Beschuss von leichten Wurfmaschinen.

Hierbei wird darauf geachtet das die komplette Formation ihren Schildern eine Viertelkugel formt. Die Schilder müssen sich dabei so überlappen das die auftreffenden Geschosse nicht in die Schildburg hinein Abprallen können und darin Schaden anrichten würden.

Alle anderen Kämpfer der Formation gehen hinter der Mannshohen Schildburg in Deckung und stützen diese nach Gutdünken und können. Geübte Bogenschützen können durch Lücken in der Schildburg oder darum herum den Gegner unter Beschuss nehmen.

Bei einer Schildburg ist darauf zu achten das alle Waffen mit dem spitzen Ende soweit wie möglich aus der Schildburg herausragen um allfällige Nahkampfangriffe effektiv abwehren zu können.

Geübte Einheiten können sich in der Schildburg bewegen ohne damit in ihrer Schutzfunktion einzubüßen. Es ist auch möglich eine Halb-Kugelförmige Schildburg zu Formen um damit Angriffe von allen Seiten abzuwehren. Sich in dieser Formation zu bewegen oder sonst auf dem Schlachtfeld zu agieren ist aber quasi unmöglich und nur empfehlenswert, wenn man möglichst lange möglichst viele Gegner neutralisieren will bevor man selbst aufgerieben wird.

## 4.2 Eberschnauze

Der Eberkeil ist die einzige Formation mit der es annähernd möglich ist einen gegnerischen Schildwall aufzubrechen.

Der komplette Schildwall formiert sich zu einer Keilform um wie ein "wilder Eber" in den gegnerischen Schildwall zu preschen. Alle Kämpfer die einen Schild haben formieren sich so dass sie quasi einen Holz Keil formen und die Energie der gesamten Einheit auf eine möglichst kleine Fläche lenken können. Die restlichen Kämpfer nehmen ihre Plätze hinter den Schildträgern ein und stoßen sie mit so viel Kraft und Geschwindigkeit wie möglich in die gegnerische Formation. Fernkampfeinheiten legen zum Zeitpunkt eines solchen Angriffs ihre Fernkampfwaffen weg und nehmen ihren Platz zwischen ihren Kameraden als Nahkämpfer ein.

Durch die Wucht des Aufpralls sollte der gegnerische Schildwall aufzusprengen sein und so rasch wie möglich ein Großteil der gegnerischen Einheiten neutralisiert werden. Danach ist so rasch wie möglich mit den verbliebenen eigenen Kämpfern ein Schildwall zu Formen um allfällige gebietsgewinne nicht sofort wieder zu verlieren und um die eigenen Kräfte zu reorganisieren.

Fällt ein Vorstoß in dieser Formation nicht positiv aus ist unbedingt zu versuchen am vordersten möglichen Punkt des erkämpften Rayons der eigene Schildwall neu zu Formen und die eigenen Verluste einzudämmen.

Torgus Caturix

Der Schildwall - Trainingsleitfaden für Torgus Caturix genehmigt am .....

.....  
Jarl Isolfur der Eisenwolf

.....  
Huskarl Kauna

.....  
Huskarl Matur

.....  
Huskarl Mike

.....  
Huskarl Karhu

.....  
Huskarl Joshua

.....  
Huskarl Julian

.....  
Huskarl Patric

.....  
Huskarl Simone

.....  
Huskarl Steffi

Der Schildwall - Trainingsleitfaden für Torgus Caturix ist geistiges Eigentum des Verfassers und von Torgus Caturix und darf somit nur von Torgus Caturix und Vereinen verwendet werden denen ausdrücklich die Erlaubnis des Verfassers oder von Torgus Caturix erteilt wurde. Michael Kaeser 11.12.2018