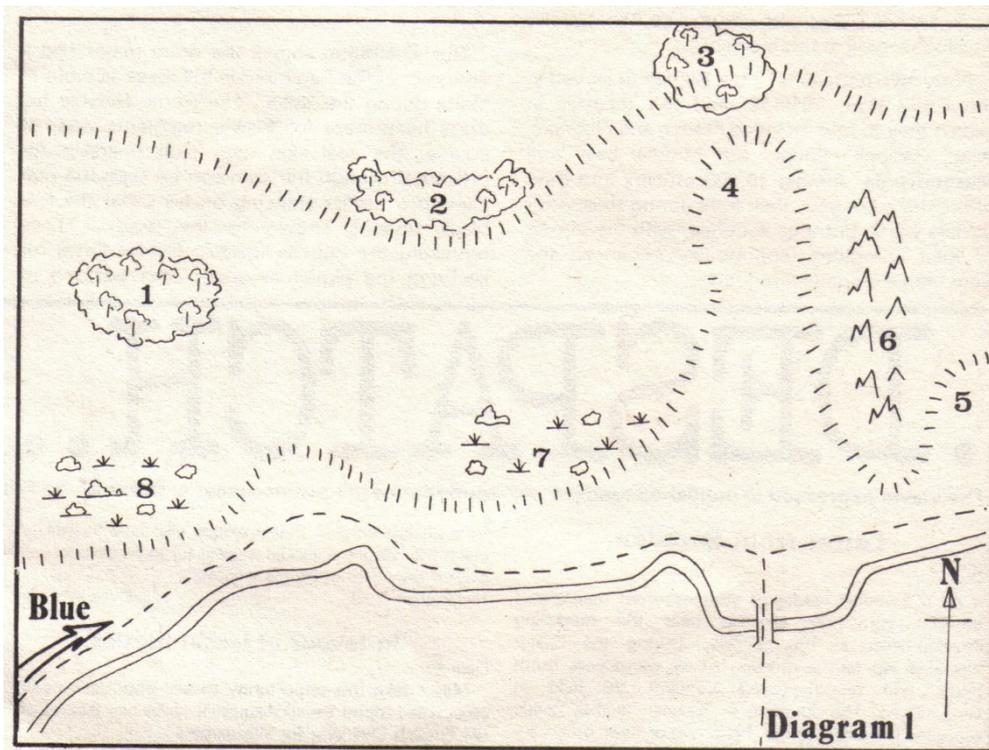


# Hinterhalt am Yangtse

## Hintergrund

Im Jahre 38 vor unserer Zeitrechnung herrscht ein reger Austausch zwischen dem Reich der Han Dynastie und den angrenzenden Nomaden der Hsiung Nu. So kommt es, dass Kaiser Liu Shi von der zauberhaften Prinzessin Pi Ling gehört hat, deren Wesen und Gestalt von den Dichtern in tausenden schönen Worten immer wieder neu beschrieben wird. Um die Blume der Wüste zu pflücken, vereinbart der Sohn des Himmels einen lukrativen Ehevertrag mit dem Vater der Prinzessin, Khan Long Din. Für die Braut erhält der Anführer der Nomaden zahlreiche Handelsprivilegien, einen Exklusivvertrag über Abstellung von Söldnerverbänden und einem gegenseitigen militärischen Beistandspakt. Im Gegenzug bekommt der Kaiser als Brautbeigabe 100 Pferde des Himmels für die eigene chinesische Pferdezucht, 500 Jin in Gold sowie eine heilige Reliquie des erleuchteten Buddha.

Ein Armeekommando wird losgeschickt um die Braut und die Beigaben aus dem Chih-Chih Reich zu holen. Mit einem umfangreichen Tross führt der Weg den Fluss entlang bis zur einer Brücke, an der ein gefahrloser Übertritt möglich ist. Wer sollte es schon wagen einen Hochzeitszug unter dem Schutz des Himmels anzugreifen?



Hier die Karte vom Ort des Geschehens. Bei DBMM darf der Verteidiger zwei Hinterhalte, bestehend aus je 8 Elementen, legen. Nominell waren die Hsiung Nu Verteidiger. Sie mussten zuerst aufbauen und ihre versteckten Truppen notieren. An den Punkten 1, 2 und 3 sind Wälder (difficult), 6 ist ein felsiger Hügel (rough) und 7 und 8 sind buschige Gelände (rough). Je nach Truppentyp können dort Teile der Armee verborgen werden. Die Chinesen betreten bei „Blue“ den Tisch.

Nun, tatsächlich sind nicht alle Hsiung Nu so begeistert und ein paar der Anführer anderer Klans wollen gerne Khan anstelle des Khans werden. Dazu gehören die Brüder Zu. Pak Zu (Valerio) und Lang Zu (Jürgen) sind sich allerdings nur darüber einig, den Konvoi zu überfallen aber nicht unbedingt wie vorzugehen ist. Ein tiefes Misstrauen verbindet die Beiden. Der dritte Alliierte ist Häuptling Bala Dong (Neil) von den Chiang, die eher in den unwirklichen Regionen des Landes leben und darum auch nicht über den gleichen Pferdereichtum der Hsiung Nu verfügen. Das sie deshalb von den Reitern nicht so geachtet werden ist leider nicht zu leugnen.



Hier ein Bild vom Tisch mit dem 1. Kommando am Platz (Bala Dong). Im Hintergrund die drei Rebellen an ihren ungefähren Positionen am Anfang des Spiels.

Die Armeen der Hsiung Nu hatten folgende Zusammensetzungen: General Pak Zu und General Lang Zu jeweils: CinC: Irr Cv(O), Adlige: 6 irr Cv(O), Krieger: 16 LH(F) und Bauern: 6 Ps(O) mit Bögen; Chiang General Bala Dong irr Cv(O), Reiter: 8 irr LH(F), Krieger: 18 irr Ax(O), gepanzerte Krieger: 9 irr Ax(S), Bogenschützen: 4 irr Bw(I) und 4 Ps(O) mit Bogen. Dazu die Stratageme: Ambush und Feigned Flight (letzteres wurde allerdings übersehen) Alle drei Kommandos werden wie einzelne Armeen geführt.

Auf Seiten der Chinesen befinden sich die Generäle Da Lang (Robert) und der aus der Literatur bereits bekannte General Ping Pong (Arnim). Begleitet werden die beiden von der bezaubernden Prinzessin Pi Ling (Thomas), die mit ihrer eigenen Leibgarde unterwegs ist. Ziel aller im Konvoi ist es, die Prinzessin und ihre Brautgaben sicher über den Fluss zu geleiten und etwaige Angriffe abzuwehren.



Die bezaubernde Prinzessin Pi Ling in ihrer Sänfte Bg(S)

Oberkommandierender Da Lang



Untergeneral Ping Pong



Han: Cmd 1: Da Lang: CinC reg Cv(O), 8 reg Cv(O), 2 reg Kn(O)c, 2 reg Bd(F), 2 reg Bw(X)/Bw(O) db und 6 reg Ps(O) mit Bögen, Cmd 2: Subgeneral Ping Pong: reg Cv(O), 2 reg Cv(O), 8 reg LH(F) (Scouts), 5 reg LH(O) mit Lanze, 4 reg Bw(X)/Bw(O) db,  
Alliierte Chi Chi: bezaubernde Prinzessin Pi Ling: Ally General 1 irr Bg(S), Berittene 8 irr LH(F), Leibgarde zu Fuss 2 irr Ax(S), Leibgarde zu Pferd 4 irr Kn(F)  
Zusätzlich: 1 Bagage Kommando, bestehend aus 4 Elemente Bg(F) Pferde und zwei Bg(F) Gold und Reliquie.

### Der Hinterhalt:

Die Zwistigkeiten bei den Hsiung Nu waren so groß, das auf einen vorherigen Kriegsrat vollständig verzichtet wurde. War zwar so nicht geplant, unterstreicht aber die rollenspezifischen Anforderungen an die Tischgeneräle. Da General Bala Dong als erster auf dem Schlachtfeld war, okkupierte er die für sich scheinbar aussichtsreichsten Stellungen mit seinen Truppen. Lang Zu war als zweiter eingetroffen und beanspruchte ebenfalls Flächen für sich und Pak Zu musste mit dem Vorlieb nehmen, was übrigblieb.



Die Chinesen betreten das Schlachtfeld, die Hsiung Nu sind noch sehr zurückhaltend.



Der chinesische Aufmarsch in seiner ganzen Pracht. Vielleicht waren die Barbaren von so viel Machtdemonstration zu sehr beeindruckt....



Aus der Sicht der Hsiung Nu



Höhepunkt der Schlacht: Lang Zu ist abgeschlagen (ganz vorne), Pak Zu kommt erst jetzt in Kontakt (mitte) und Bala Dong greift jetzt erst richtig an (hinten)

Im Laufe des Spiels kam es auch nicht zu erhofften, abgestimmten Aktionen der Steppenbarbaren. Bala Dong zögerte recht lang, bevor er endlich eher zaghaft attackierte, Pak Zu und Lang Zu konnte (auch aufgrund schlechter PIP-Würfe) ihren Angriff auf die Hochzeitskolonne nicht richtig abstimmen. Letztendlich verpufften die Einzelangriffe an der Kombination Cv(O) und Bw(X)/Bw(O).

So zogen die Chinesen entlang eines Seitenarms des Yangtses weiter und wehrten die zaghaften Angriffe der Rebellen ab. Erst am Ende griff Bala Dong beherzter an aber bis dahin hatten die Han bereits die Brücke erreicht und die beiden Brüder waren schon zu sehr dezimiert und konnten den Konvoi nicht mehr aufhalten. Den Han-Chinesen gelang so ein großer Sieg und die bezaubernde Prinzessin Pi Ling konnte in den Harem des „Sohns des Himmels“ eingegliedert werden. Was sie davon hielt ist nicht mehr überliefert...



Das Ende in Sicht... nach kritischer Analyse war den Chinesen der Sieg nicht mehr zu nehmen.

### **Mein Fazit**

Mir hat es Spaß gemacht. Mit einer Kombination aus historischem Hintergrund, einer Idee für eine etwas andere Schlacht und ein paar Specials aus chinesischen „Eastern“ ist eine brauchbare Idee für einen lustigen Nachmittag entstanden. Schlecht war die Koordination der Rebellen untereinander, da ich den Konflikt zwischen ihnen erst bei der Eroberung des einen oder anderen Beuteguts erwartet hatte. Dadurch taten sich die Chinesen recht leicht und konnten schnell durchmarschieren. Das es mitunter noch hätte knapp werden können, zeigte der späte Angriff von Bala Dong.

Die Sieger zogen also mit ihren Gaben siegreich ins Reich der Mitte zurück und bekamen als Belohnung süßen Pflaumenwein, bei dessen Genuss die Erinnerung an die liebevolle und bezaubernde Prinzessin Pi Ling wieder hervorkommt. Die Rebellen begnügen sich mit einfacher Nudelsuppe und werden den Tag ihrer Uneinigkeit verfluchen.

Quellen:

Scenarios for Wargames, Charles Stewart Grant (List of Scenarios unter: <http://steve-the-wargamer-teasers.blogspot.de/>)

Battles of Ancient China, Chris Peers