

Q'in Chinesen gegen Tsin/Three Kingdom Chinesen

Nachdem ich mehrere schmerzhaft Niederlagen mit meinen Ch'u Chinesen erlitten hatte, brauchte ich dringend mal wieder einen Sieg zur Motivation. Da man es von mir nicht gewohnt ist, kam die ungestüme Warband-Variante der Q'in zum Einsatz. Da diese Variante meinem normalen Heerführer – dem kaiserlichen Zensor Konfusius – nicht so zusagt, kam der Mann für's grobe General Hau T'sie Al'lewech zum Einsatz. Gegner waren Chinesen der Tsin Dynastie (die eigentlich ein paar hundert Jahre später lebten).

General Hau T'sie schäumte vor Wut: das Reich Q'in – seid Jahrzehnten auf Expansionskurs – wurde von einem anderen chinesischen Königreich angegriffen. Da er endlich mal als Heerführer agierte (sein Chef der zögerliche Bücherwurm und kaiserliche Zensor Konfusius war auf Kur gegen sein Reuma) setzte er kurzerhand ein Kopfgeld für jeden getöteten Gegner aus. Sein Heer sah in etwa so aus:

1. Der Heerführer zu Pferde, 3 Einheiten Kavallerie, 15 schwer gerüstete Warband superior und 5 Plänkler.
Als DBM Liste: CinC Reg Cv(O), 3 Reg Cv(O), 15 Irr Wb(S), 5 Reg Ps(O)
2. Ein Subgeneral zu Pferde mit nochml 15 Warband superior, 5 Plänklern und 6 bewaffneten Arbeitern.
Als DBM Liste: SG Reg Cv(O), 15 Irr Wb(S), 5 Reg Ps(O), 6 Irr Hd(O)
3. Ein Subgeneral im Streitwagen, 4 Adlige im schweren Wagen, 6 leichte Reiter und 10 Bogen-

schützen. Zum Bewachen des Lagers noch eine Truppe Miliz.
Als DBM Liste: SG Reg Kn(O)c, 4 Irr Kn(O)c, 6 Reg LH(F), 10 Reg Bw(O), 1 Irr Sp(I)

Im Text kann die Schreibweise der Q'in Dynastie auch mal Chin sein – im Englischen (also auch im DBM Regelwerk) werden sie so geschrieben. Gemeint ist immer die Dynastie des Reichsgründers Q'in Huang Di.

Diese Armeeliste ist locker abgeschrieben von Tim Porters www.madaxeman.com Seite. Aber sehr sympatisch: alles auf eine Karte, vollgas vorwärts ohne großes Manövrieren. Am besten entlang eines sehr geraden aber nicht passierbaren Flusses!

Das mit dem Fluss viel schon mal aus. Die Invasionsroute der Tsin ging über freies Gelände. Hau T'Sie wählte eine Gegend mit einigen Hügeln, Oasen und Anpflanzungen aus. Wirklich glücklich war er nicht mit dem Gelände.

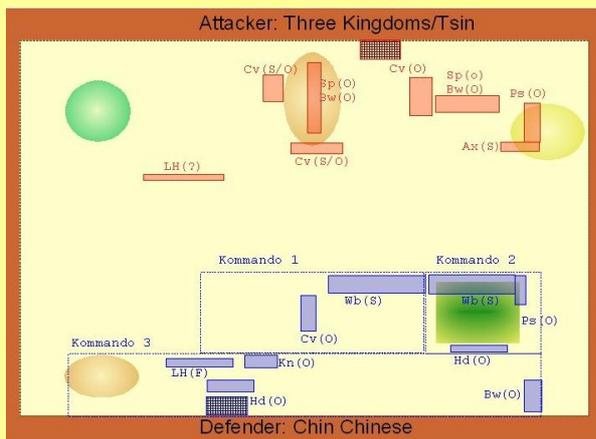


Es gab keine klare Linie entlang derer die Warband angreifen konnten. Das Lager der Tsin war gut geschützt durch einen großen zentralen Hügel und eine Gegend mit Buschland. Aber er musste eine

Q'in Chinesen gegen Tsin/Three Kingdom Chinesen

offensive Strategie wählen, da sein eigenes Lager von allen Seiten offen war. Er entschied sich für folgendes: Kommando 3 würde das Lager sichern und mit den Bogenschützen der Tsin Kavallerie das Feld vor dem Q'in Lager verwehren. Er selbst würde Kommando 1 direkt gegen das Tsin Lager führen – die Kavallerie würde seine linke Flanke sichern. Kommando 2 wäre zu seiner Rechten – die Psiloi würden alles abfangen was in dem Buschland am äussersten rechten Rand versteckt wäre. Soweit der Plan.

Entgegen seiner Erwartung hatten diese Tsin keine Ritter aus der Steppe angeworben. Diese Steppenbewohner machen die Tsin normalerweise sehr gefährlich. Aber die Tsin hatten hauptsächlich Kavallerie, Speere, Auxilia und leichte Reiter. Erstaunlich, aber Hau T'sie war damit sehr zufrieden! Nach dem Aufmarsch beider Armeen sah das Feld in etwa so aus (bei den Tsin fehlen ein paar Truppen vor dem Lager, aber ich weiss nicht mehr was das war):



Zufrieden nahm Hau T'sie die Würfel zur Hand, wünschte seinen dreireihig aufgestellten Warband viel Glück und... wurde von seinem Gegenspieler erinnert, dass er gar nicht anfangen durfte.

Peinlich, peinlich – als Angreifer wäre die Aufstellung der Q'in wirklich gut gewesen fand Hau T'sie. Als Verteidiger war nur zu hoffen, dass die Tsin nicht allzuviel machen konnten in den ersten Zügen. Die Glücksgeister waren gegen die Q'in: der Tsin General würfelte 4-6-6 als erste Bewegungspunkte! Danach sah die Lage gar nicht mehr einladend aus. In der Mitte stand eine Bremse aus Kavallerie. An den Flanken waren zwei Zangen aus Speeren/Bögen und ganz recht auch noch Auxilia S aufgebaut. Links waren die leichten Reiter weit gegen die Q'in vorgerückt um alle Bewegungen der Q'in zu kontrollieren.

Hau T'sie schloss die Augen, sprach ein kurzes Gebet und befahl seine linken Flanke rasch vorzurücken, um Platz für die Ritter zu bekommen. Ganz rechts rannten die Bögen vor – leider zu lahm. Beide schweren Infantrieblöcke rückten langsam vor.

Grinsend baute der Tsin General seine Stellung aus. Bogenschützen wurden geschickt in die Speerblöcke eingebaut, Ausrichtung und exakte Position der einzelnen Truppen exakt abgestimmt. Ein paar Speerträger kamen sogar von dem zentralen Hügel herunter um die Streitwagen - Kn(O) der Q'in abzufangen.

Auf der linken Flanke – also links von dem großen Berg im Tsin Gelände – kam es die ganze Schlacht über zu keinem Kampf. Aber und das war wichtig: an der vorderen Spitze des Hügels konnte die Q'in Kavallerie die Flanke der schweren Infanterie unterstützen. Beim Aufprall knirschte es heftig – zwischen dem zentralen Hügel und dem Gebüsch zur Rechten passierte nicht sehr viel. Am Rande dieses Gebüsches aber starben etliche Q'in gegen die Auxilia der Tsin

Q'in Chinesen gegen Tsin/Three Kingdom Chinesen

Truppen. Zum Ausgleich konnten die Q'in Bogenschützen ihrem Ruf gerecht werden und etliche Psiloi trotz der guten Deckung erschießen. Einige Zeit lang geschah gar nichts mehr – die Q'in konnten nicht einmal die Tsin Bogenschützen im Nahkampf besiegen. General Hau T'sie wurde ganz blass: seine Truppen standen so eingekellt, dass an den Eckstellen nicht zwei Kolonnen gleichzeitig zurück-weichen konnten. Er versuchte es nochmals mit einem Angriff der Streitwagen links des großen Hügels – aber die Tsin Kavalleristen zogen sich elegant einfach nach weiter oben zurück und der General musste den Angriff sein lassen.

In DBM ist man es ja gewohnt, dass Infantriekämpfe länger dauern können, aber der entscheidende Kampf wurde fast schon gespenstisch. Drei mal waren die Q'in nun gegen die Tsin Speerphalanx angerannt ohne sie zu überwältigen aber auch ohne selbst entscheidend geschlagen worden zu sein. Beim vierten mal löste sich dann der Knoten: zunächst mit einem Erfolg für die Tsin. An zwei Eckstellen konnten jeweils zwei Q'in Infantristen zurückgeworfen werden – sie mussten rückwärts in eigene Truppen zurückweichen und lösten sich auf. Aber im Gegenzug konnten 6 Speerträger und zwei Bogenschützen überwältigt werden. Das schaffte endlich den Raum um sich aus der gefährlichen Enge zu befreien!

Hau T'sie musste gar nicht mehr viel tun – seine Infanterie rückte von alleine ungestüm vor und besiegte zwei Kommandos der Tsin. Auf der rechten Flanke sah es eigentlich noch am schlimmsten aus. Aber hier retteten ihn die Bogenschützen. Sie räumten alle Plänkler in dem Gebüsch ab und halfen dann der schweren Infanterie gegen die

Auxilia der Tsin.

Na ja, das Spiel war nur beim Aufstellen taktisch interessant aus Sicht der Q'in. Die Tsin haben in aller Ruhe eine Falle aufgebaut, die Q'in haben sich aber erfolgreich durchgebissen. Das ist für diese Variante der Q'in recht typisch. Sobald die schwere Infanterie wirklich einen Gegner hat kämpft sie auch in dummen Situationen unglaublich gut. Richtig schlimm wird es nur, wenn die Infanterie von Plänklern völlig abgeschirmt wird und keinen Gegner frontal angreifen kann. Besonders manövrierfähig sind sie in dieser aggressiven Variante nämlich nicht.