

Unterwegs mit Conan- Ein Reisebericht

Für die diesjährige Reise haben wir uns für „Conan“ als Reiseunternehmen ausgesucht. Der Slogan: „Fremde Länder erobern-Fremde Kulturen plündern“ hatte uns überzeugt. Wir, das sind Norbert „Hobbit“ in Begleitung des Persischen Großkönigs (Schah-in-Schah Book 1 Liste 60), Axel in Begleitung eines Vorfahren der wunderbaren Cleopatra (Book 2 Liste 20), Valerio in Begleitung der echten dt. Ritter vom Orden der Deutschen Ritter, berühmt durch ihre Veranstaltung von Kreuzfahrten (Buch 4 Liste 30) und schließlich Carlos mit seinen treuen Alanen aus Alanien (das nichts mit der Heimat der aktuellen Frau des amerikanischen Präsidenten zu tun hat, Book 2 Liste 58)

Voller Elan trafen wir uns am gemeinsamen Treffpunkt (was für ein Wortspiel) im Copa di Oro (einem typischen italienischen Chinesen aus der Gegend) Voller Zuversicht starteten wir in den neuen Tag! Meine Armee hatte die folgende Zusammensetzung: Alles komplett irregulär CiC Kn(F), 5 Kn(F), 11 LH(S); Sub1 Kn(F) 4 Kn(F) 3 LH(S); Sub2 LH(S), 12 LH(S); Sub3 LH(S), 12 LH(S). kein Bg; Stratageme: Feigned Flight, Ambush

Tag1

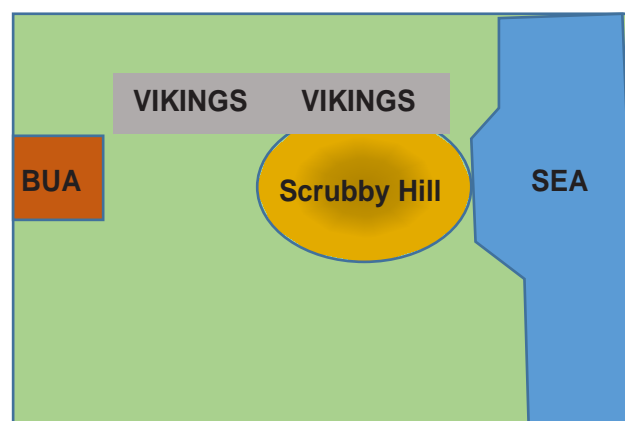
Ab hier sind die Erzählungen nur durch die eigenen Erfahrungen wiedergegeben, hoffe aber, dass meine Teamkameraden ihrerseits den Bericht weiter ergänzen werden.

Bei der Anzahl an Teilnehmenden Sui Chinesen in Pool 3, war es statistisch eigentlich klar, dass man mindestens einmal auf einen treffen würde. Dieser kam in der ersten Runde in Form von David Pallin. Seine Armee bestand aus drei Kommandos mit den üblichen Verdächtigen B(X)/Bw(O)db, Kn(X), LH(S) und (F) und ein Pärchen Kn(X) und ein Pärchen Cv(S). Beim „Invader/Defender dice“ war klar, er kam zu mir. Aus den Geländeteilen die im zur Verfügung standen, wählte er einen „Wooded Hill“, einen „½ Wooded Hill“ und ein „Orchard“. Ich wählte 8 „Gentle Hills“. Es gelang ihm die zwei „difficult“ Geländeteile auf seine Seite zu legen und so eine Art Festung zu bauen, auf der von mir aus gesehen mehr rechten Seite. Immer wenn er aus dieser Deckung hervor kam rückte ich nach und er dann wieder zurück, wobei ich ihm nicht nachfolgte und meinerseits die Bremse und den Rückwärtsgang einlegte. In einem Gewusel mit lauter kleinen Einzelementen hätte er die Überhand bekommen können. Das wollte ich vermeiden und er wollte nicht nach draußen und von allen Seiten angegriffen werden.



So ging es eine ganze Zeitlang hin und her bis wir uns auf ein Unentschieden einigten, was es letztlich auch wirklich war... Nach der Einigung versuchte ich dann mal einen Angriff aber nach einigen Erfolgen am Anfang konnte er die Situation durch hohe PIPs und gute Kampfwürfel schnell in den Griff kriegen. Immerhin, die erste Runde nicht abgeräumt... 12:13, das war ok für mich gegen einen starken Gegner.

In der zweiten Runde stieß ich auf Wikinger.... Solange die auf Raubzügen sind, kein Problem aber die Iren sind da anders. Mit einer Aggression von 1 sind sie genauso Reiselustig wie die Alanen. Wir mussten viermal würfeln, bis sich herausstellte das die Alanen in Irland gelandet sind. So ein Mist... Gelände war super... für den Wikinger... 1. Die See, macht das Spielfeld klein, Jucheh, 2. Der Hill, schön struppig, wie Wickie es will und 3. dann das Dorf, es riecht doch sehr nach Torf...hier wollte ich nicht lange bleiben... Ungefähr die Hälfte des Spielfelds war noch frei um dort ungehindert zu kämpfen, ... vom Pferd aus.



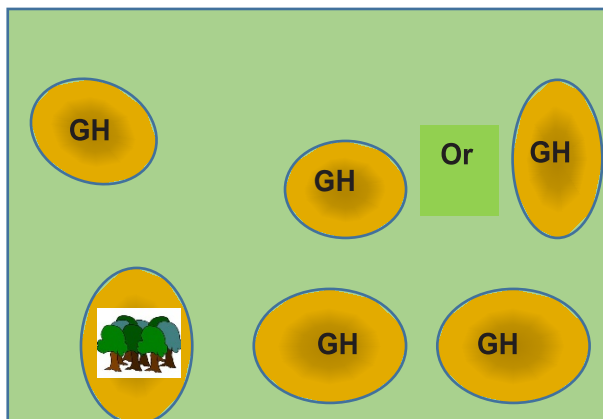
Da ich kein Foto habe, nur diese Skizze... man sieht aber sehr schön wie viiiiiieel Platz noch so bleibt. Also beschäftigten die LH Kommandos die Blades und auf der linken Seite versuchte ich an der BUA vorbei durchzubrechen. Er hatte dort die irischen Ax(O) platziert ohne aber das Dorf einzunehmen. Es war dann recht mühselig und in der dritten Runde ging ich davon aus, einfach über die Platte geschoben zu werden. Nach zwei Stunden zeigte dann die Hartnäckigkeit Wirkung. Ich war noch nicht über die Tischkante geschoben und die Iren waren weg und ich zum Teil in seinem Rücken. Zudem hatten sich doch ein paar seiner Bd(O) der ersten Reihen verabschiedet und die viel weicheren Bd(I) mussten nun ran...

Trotzdem blieb es schwierig... Allein an einer Kolonne mit 7 Bd die von hinten eingeklappt war, vorne nicht weiterkonnte und Reiter von allen Seiten sah, brauchte es 4 Runden, um das erste Element hinten entfernen zu können. Es zog sich und dann, das ärgert mich am meisten, kommt die letzte Runde und ich will gerade die Kämpfe anfangen, da bricht Lorenzo das Spiel ab... Wie im letzten Jahr um die "Früchte" der Hartnäckigkeit gebracht. Hätte wir das durch gekämpft wäre es mindestens ein 13: 12 geworden so aber nur ein 11:14... Egal, eigentlich bin ich ja trotzdem froh mit diesem Setting noch überlebt zu haben.

Tag 2

Das dritte Spiel war dann endlich mal eine echte Reiterschlacht... gegen Kushan mit Michael Donà. Wir waren wieder in Alanien und das war für uns beide ok. Überraschenderweise hatte er keine Elefanten dabei. Nur die Kn(X), LH(S) und ein paar PS und AX(O) Hilfstruppen.

Hier die Skizze des Schlachtfeldes:

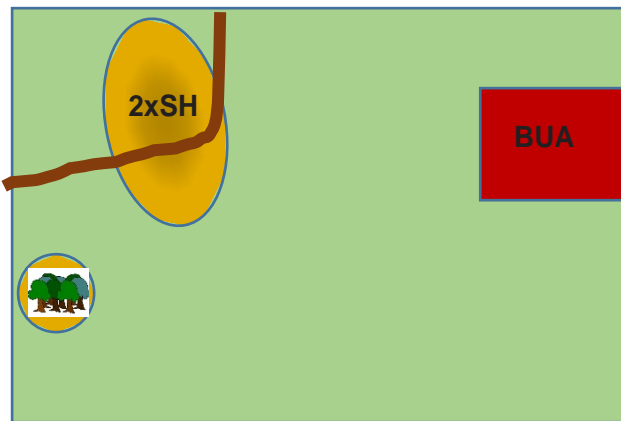


Seine beiden Kommandos mit Kn(X) in der Mitte (es waren viele Kn(X)) und sein großes 16 LH(S) Kommando von mir aus gesehen links. Ich baute konservativ auf den beiden Heimhügeln auf. Mein kleines Kommando versteckte ich im Wald. Im ersten Zug tat ich so, als wollte mein eines LH(S) Kommando links vorbei um ihn zu umgehen. Er sprang darauf an und verfolgte mit seinen leichten Reitern meine und musste dann überraschend feststellen, dass die nicht alleine waren... der Teil des Plans klappte super. Mit dem Kommando aus dem Wald dauerte es zwei Runden und sein Kommando war gebrochen, und in der nächsten Runde auch shattered... Tja, was soll ich sagen, der andere Teil war irgendwie nicht sooo toll. Mein erstes LH Kommando sollte am Hügel die Kn(X) kurz

beschäftigen und dann wegretten... Feigned Flight oder was auch immer... das ging in die Hose. Es dauerte nur eine Runde und das Kommando war gebrochen... Mist... Immerhin standen seine Kataphrakten da oben auf dem Hügel dumm rum. Ich zog meine Ritter aus dem CiC-Kommando da weg und griff die isolierten LH(S) und die AX(O) rechts an. In der letzten Runde, bevor Lorenzo kam, konnte ich das Kommando entherzen (um mal eine neue Vokabel zu gebrauchen). Wir hatten dann beide über 20% aber nicht über 30%. Er etwas mehr Verluste als ich und das "disheartend" Kommando so gab es ein 13:12 für mich. Das Spiel hatte sehr viel Spaß gemacht. Mit dem kompletten Rest der Hilfstruppen und dem Lager hätte es vielleicht noch zu einem Sieg gereicht aber verloren hätte ich auf jedenfall nicht mehr... ich muss nur etwas vorsichtiger mit den LH sein ☺

Im 4 Spiel ging es gegen späte Westgoten!

Ich war Angreifer... na gut, hätte passieren können. Mein Gegenüber wählte einen doppelt großen steilen Hügel, eine BUA und einen ½ Wald und noch was fieses Halbes, das spielte aber keine Rolle mehr. Ich wählte zwei Felder... die bleiben frei...



Er baute seine drei Kommandos zwischen Hügel und BUA auf. Das hatte er vorher noch nachgemessen. Ist zwar Regelkonform, empfand ich aber nicht als „Spirit of the Game“. Egal die haben genau reingepasst. 1 Kommando mit Cv(O), Kn(F) und ein paar Ps(O), dann das Kommando mit 24 Wb(O) und ein paar Ps(O) und schließlich das dritte mit Cv(O), KN(F) und ein paar Ps(O) aber etwas kleiner als das Erste.

Ich wollte, wie im ersten Spiel, dass er seine Festung verlässt. Die Chancen stehen ja nicht schlecht, da er ungestüm und irregulär ist und da kann schon mal was schiefgehen. Soweit der Plan... die Alanen sind übrigens auch irregulär und ungestüm und mein kleineres Kommando (normalerweise für Hinterhalt, Flankenmarsch und Unterstützung gedacht) wollte nicht abwarten. Mit vier Mal der Eins hintereinander als PIP-Wurf blieb nur ein geordnetes vorgehen. Ich stand also vor im und er hatte auch noch den ersten Angriff. Das ließ er sich nicht nehmen und er griff mit seiner Kavallerie Teile meiner LH und Kn(F) an und verlor drei Cv gegen meine LH... Schon mal ein schöner Start allerdings eher glücklich. Scheinbar hatte sich die erste Runde auf die Moral des Spielers ausgewirkt, er wurde richtiggehend zögerlich. Da es für mich danach keine Alternative mehr gab, haute ich jetzt mit allem was ging auf dieses angenagte Kommando. Die LH im Zentrum sollten mit dem CiC Kommando die Warbands zurückhalten und das rechte LH Kommando sollte das andere Cv/Kn Kommando zurückhaltend beschäftigen.... Im Endeffekt hat alles funktioniert.... Das Hinhaltekommando musste bis zum Ende 5 Verluste einstecken und

wurde disheartend. Der Rest war ok. Bemerkenswert: eine seiner cv(O) elemente stürmte vor und überlebte vier Angriffe von Kn(F) trotz überlappen, eliminierten ein Element Kn(F) und konnten erst in der entscheidenden Runde gestoppt werden. Mien Bemühen nagte nämlich am ME Pool des Kommandos und in der Zwischenzeit musste auch die einee oder andere Wb(O) gehen. Mit dem Bruch seines CinC Kommandos wurden die Wb disheartend und konnten dann dem Ansturm der restlichen Ritter nicht standhalten. 10 % Verluste und einmal Disheartend... 22:3 für mich...

Am Ende war ich zufrieden mit mir aber wenn die anderen etwas mehr Fortune gehabt hätten wäre auch schön gewesen....

Gruss

Theodenatas ☺