

Die große Schlacht um Mokattam

Bernd Lehnhoff

Ein **H&H**-Szenario

Sicherheitshinweis: In diesem Szenario tauchen viele lästige, kleine Kobolde auf. Diese können in größeren Mengen Ihrer Gesundheit abträglich sein.

Bei den alten Hasen unter den Midgard-Spielern genießt das mittlerweile 20 Jahre alte Abenteuer „Sturm über Mokattam“ einen nahezu legendären Ruf, und einen Höhepunkt darin stellt m. E. die große Schlacht um Mokattam dar, in der die Armee des Kalifen gegen die Streitkräfte der Anhänger An-tankhs um die Herrschaft kämpft. Ein Szenario, das sich geradezu für die Umsetzung in ein Tabletop-Spiel mit meinem Tabletop-Regelsystem „Horden und Helden“ (im folgenden: **H&H**) anbietet, sei es als selbständiges Spiel oder innerhalb eines Rollenspiels. Die Regeln können kostenlos von der Website <https://huhhome.lima-city.ch> heruntergeladen werden. Dort gibt es auch nützliches Zubehör wie Tabellenblätter, Messstäbe für diverse Figuren-Maßstäbe und die beiden Armeelistenbücher „Fantastische Scharen“ und „Wundersame Welten“. Letzteres enthält u.a. Listen für Armeen einiger Völker und Reiche Midgards, darunter auch für Mokattam und die anderen Stämme und Staaten Eschars.

Im folgenden werde ich zunächst eine sehr kurz gefasste Einführung in die **H&H**-Regeln geben, die natürlich nicht die Lektüre der Regeln ersetzen kann, sondern hauptsächlich die grundsätzlichen Begrif-

fe und all die Abkürzungen erklären soll, die für das weitere vonnöten sind. Anschließend werden die an der Schlacht beteiligten Armeen behandelt, wobei ich die Listen im Abenteuerbuch „Sturm über Mokattam“ S. 179 so eng am Original wie möglich in das **H&H**-System übertragen werde; zu jeder Armee gibt es zudem einige Tipps für eine mögliche Taktik (ohne Gewähr). Danach werfe ich einen Blick auf das Schlachtfeld und mache einige Vorschläge, wie das Tabletop-Spiel mit dem Rollenspiel kombiniert werden kann. Den Abschluss bilden einige Ideen, wie man dieses Szenario, das zunächst einmal für zwei Spieler und einen Spielleiter gedacht ist, in eines für drei Spieler pro Seite (plus Spielleiter) umwandeln kann, ohne die beteiligten Armeen zu sehr gegenüber dem Original zu verändern.

Da ich das Eschar-Quellenbuch und das Abenteuerbuch „Sturm über Mokattam“ des öfteren zitieren werde, benutze ich dafür von nun an folgende Abkürzungen:

QB Eschar: Stefanie Lammers: Eschar, Fürth-Friedberg 1991.

AB Mokattam: Peter Kathe: Sturm über Mokattam, Fürth-Stelzenberg 1992.

Eine kurze (!) Einführung in die **H&H**-Regeln

Hier ist nicht der Raum, auf die vielen Unterschiede zwischen Rollenspielen und (echten) Tabletop-Spielen einzugehen. Nur soviel: ein Tabletop-Spiel

ist nicht einfach ein Rollenspiel (oder allgemeiner ein sog. „Skirmish-Spiel“) mit mehr Figuren. Während im Rollenspiel eine Figur auch ein Wesen re-

präsentiert und als Individuum handelt, steht beim Tabletop-Spiel eine Figur für viele Individuen (20 und mehr)¹. Mehrere Figuren werden zu einer Einheit oder – wie z. B. bei **H&H** – zu sogenannten „Elementen“ zusammengefasst, die gemeinsam agieren.

Dieses Prinzip hat einige Konsequenzen, die dem Rollenspieler am Anfang etwas merkwürdig kommen werden. Beispielsweise stimmt beim Tabletop-Spiel der Figurenmaßstab (z. B. 25mm) nicht mit dem Bodenmaßstab überein, was wiederum dazu führt, dass z. B. Modelle, die Häuser oder Bäume auf der Spielfläche darstellen, entweder zu groß für den Bodenmaßstab sind, wenn sie dem Figurenmaßstab entsprechen, oder zu klein für die Figuren, wenn sie dem Bodenmaßstab entsprechen. Aus diesem Grunde verwenden Tabletop-Spieler gerne für ihre Geländeteile einfach zurecht geschnittene Filztücher, die nur die Konturen des Terrains wiedergeben, und stellen Hausmodelle und dgl. nur lose darauf, um sie – wenn sie irgendwann im Wege sind – einfach beiseite schieben zu können (was bei umstehenden Laien meist mit Amüsement zur Kenntnis genommen wird).

Ein Element bei **H&H** steht auf einer gemeinsamen rechteckigen Basis. Diese Größe einer Basis hängt zunächst einmal natürlich vom Figurenmaßstab ab; innerhalb eines Maßstabs hat die Basis für alle Truppen dieselbe Breite, während die Tiefe vom Truppentyp abhängt. Diese Basis ist tatsächlich größer, als der Platz, den die Einheit im Bodenmaßstab eigentlich einnehmen würde.

Dies hat zur Folge, dass zwei Elemente, die Front gegen Front stehen, nicht unbedingt wirklich physischen Kontakt haben müssen. Beim Rollenspiel ist man gewohnt, dass zwei Figuren, die auf Armeslänge von einander entfernt sind, sich auch tatsächlich mit Schwertern, Äxten und Ähnlichen bekämpfen können. Bei **H&H** muss das nicht unbedingt der Fall sein. Ein Element Abna und ein Element Antankh-Kultisten, die Front gegen Front stehen, bekämpfen sich tatsächlich mit ihren Nahkampfwaffen, die Kobolde eines Elementes „leichter Infanterie“ mit Wurfspereen, das ebenfalls Frontkontakt zu einem Element Abna hat, würden sich wohl hüten, sich mit den Garden des Kalifen auf einen Nahkampf einzulassen, sondern lieber aus einem gewissen Sicherheitsabstand heraus ihre Wurfspere auf sie schleudern. Die Abna könnten sich hinter ih-

re Schilde ducken und mit eingelegtem Stoßspeer energisch gegen ihre lästigen kleinen Widersacher vorrücken. Diese würden entweder zurückweichen und das Spielchen wiederholen oder – wenn ihre Nerven nicht mehr mitspielen – davonlaufen und sich erst einmal in Sicherheit bringen. Ausgespielt wird beides – das Handgemenge zwischen Abna und Kultisten wie auch das Geplänkel zwischen der Abna und den Kobolden – als Nahkampf, auch wenn sich dahinter durchaus unterschiedliche Vorgänge verbergen. Im Spiel liegt der Unterschied lediglich im Schicksal der Widersacher der Abna: die Kultisten könnten geschlagen, d.h. aus dem Spiel genommen werden, während die Kobold-Plänkler unter normalen Umständen schlimmstenfalls weglaufen würden, aber als Element intakt (und somit auf dem Tisch) blieben.

Wobei wir auf einen weiteren Unterschied zwischen Rollen- und Tabletop-Spiel zu sprechen kommen: während beim Rollenspiel geschlagene Gegner tot oder zumindest schwer verletzt sind, so bedeutet das „Schlagen“ oder „Aus dem Spiel nehmen“ eines Elements beim Tabletop-Spiel, dass es nicht mehr als taktische Einheit existiert, weil die Wesen, die es bilden, in alle Richtungen auseinanderstieben, gefangen werden oder dgl. Wirklich tot oder schwer verwundet ist schlimmstenfalls nur ein relativ geringer Teil von ihnen; in einer antiken Schlacht (und damit für gewöhnlich auch in einer Fantasy-Schlacht) kommt es zu den meisten Opfern auf der Verfolgung, nicht während der eigentlichen Kampfhandlungen. Wie man sieht, verlaufen Kämpfe bei **H&H** (und anderen Tabletop-Spielen) also wesentlich abstrakter ab als bei Rollenspielen, wo man ja bemüht ist, solche Vorgänge Zug für Zug zu simulieren. Ähnliches gilt auch für die Bewegung und andere Aspekte. Es ist also nur zu verständlich (und auch keine Schande), wenn sich Rollenspieler mit Tabletop-Spielen anfangs erst einmal schwer tun.

Oben haben wir schon „Truppentypen“ erwähnt. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen fliegenden Truppen, berittenen Truppen und Infanterie, die dann in weitere Typen unterteilt werden. Die für die große Schlacht um Mokattam relevanten sind (in eckigen Klammern hinter dem Namen jeweils die offizielle Abkürzung, wie sie auch im folgenden benutzt wird; in runden Klammern konkrete

¹Bei **H&H** entspricht ein Element prinzipiell 256 mehr oder minder menschengroßen Wesen (und weniger größeren oder mehr kleineren wie den Kobolden); es gibt aber Ausnahmen. Näheres weiter unten bei der Besprechung der Armeen.

Beispiele): **Großflieger** [Gf] (wie der Hohepriester Unedjis auf seinem untoten Ruch) und **Flugwesen** [Fw] (kleinere fliegende Wesen wie die Harpyien) als Vertreter der fliegenden Truppen, (normale) **Reiter** [Re] (die unterstützenden Reiter der Khalidani), **Riesenwesen** [Rw] (die Zyklopen) und **Ritter** [Ri] (die Schockreiter der Khalidani) als berittene Truppen, sowie **Axt-/"Schwertkämpfer** [AS] (die Nechech), **Hilfstruppen** [Hi] (die Mudschadschebeli), **Horfen** [Ho] (die wackere Stadtwache von Kuschana), **leichte Infanterie** [LI] (Plänkler wie viele Kobolde), **Speerträger** [Sp] (Abna) und **Stammeskrieger** [Sk] (Derwische und Kultisten). Eine besondere Abart leichter Infanterie sind die **Petardiere** [Pe], die hier durch die Kobolde mit Blasrohren vertreten sind. Es mag auf den ersten Blick ein bisschen merkwürdig erscheinen, die Zyklopen, die Reittiere ja bestenfalls als kleinen Happen zwischendurch ansehen, (formal) als berittene Truppen einzuordnen, aber ich darf versichern, dass sich daraus die richtigen Konsequenzen für das Spiel ergeben. Tabletop-Spiele sind halt abstrakter als Rollenspiele (siehe oben). Die Namen der meisten Truppentypen dürften sie schon hinreichend erklären, im **H&H**-Regelheft sind sie natürlich alle ausführlich und mit Beispielen erläutert.

Der Truppentyp legt fest, wie weit ein Element pro Runde ziehen kann (wenn mehrere Elemente zusammen als Gruppe ziehen, bestimmt natürlich das langsamste das Tempo), welche Stärke es gegen andere Elemente in Nah- und Fernkampf hat und vor allem, wie ein Kampf ausgeht. Es gibt beispielsweise Truppentypen, die gegen andere Truppentypen besonders „empfindlich“ reagieren (z. B. Speerträger auf Stammeskrieger) und andere, die von bestimmten Truppentypen unter normalen Umständen nicht geschlagen werden können, sondern einfach weglaufen (wir hatten bereits die Kobold-Plänkler erwähnt, die als LI eingestuft werden).

Neben den Truppen gibt es sogenannte „Einzelfiguren“: Individuen oder kleine Gruppen, die zwar fester Bestandteil eines Elementes sind, aber besondere Fähigkeiten beisteuern. Dazu gehören der Befehlshaber der Armee, aber auch Zauberer (wobei hierunter im Unterschied zu den meisten Rollenspielsystemen auch die meisten Priester zählen), Kleriker (hierunter fallen die Priester ethischer Religionen, zu denen wir auch den Din Dhulahi zählen; die Aufgabe der Kleriker besteht hauptsächlich darin, die Zauberern an ihrer Berufsausübung zu behindern) und die Helden.

Das **H&H**-Regelheft unterteilt sich in die Grundregeln und in die fortgeschrittenen Regeln. Die Grundregeln erlauben bereits ein komplettes und unterhaltsames Spiel, aber die fortgeschrittenen Regeln geben der Sache noch zusätzliche Würze, da sie u.a. die Truppentypen weiter nach Beweglichkeit und Kampfstärke differenzieren, also zwischen Truppen unterschiedlicher Qualität unterscheiden (interessant z. B. im Falle der Mudschadschebeli und der Kobold-Nahkämpfer, die beide als Hi eingestuft sind). Ebenso werden verschiedene Grade von Einzelfiguren unterschieden. Wir werden hier die fortgeschrittenen Regeln zugrundelegen, steigen also sozusagen gleich ganz oben ein.

Bei **H&H** wird abwechselnd gezogen, wobei der Angreifer (der ausgewürfelt oder durch das Szenario bestimmt wird) den ersten Zug des Spieles macht. Die erste Aktion des Spieles besteht darin, auszuwürfeln, wie viele Aktionspunkte (AP) für den Zug zur Verfügung stehen, im Prinzip mit drei W6. Dem Spieler können also zwischen drei und 18 AP zur Verfügung stehen. Jedes Element benötigt nach den fortgeschrittenen Regeln zwischen zwei und vier AP, um sich bewegen zu können, wie viele genau, wird als römische Ziffer hinter dem Truppentyp angegeben. Allerdings können mehrere Elemente zusammen als Gruppe bewegt werden, wobei das Element mit der geringsten Beweglichkeit (= der höchsten römischen Ziffer) bestimmt, wie viele AP für die Bewegung der Gruppe ausgegeben werden müssen. Zusätzliche Punkte müssen z. B. bezahlt werden, wenn eine Element oder eine Gruppe zu weit von seinem Befehlshaber entfernt ist, wenn einer Gruppe sowohl berittene Truppen als auch Infanterie angehört oder wenn das Element mit dem Befehlshaber Kontakt mit einem gegnerischen Element hat (oder gar geschlagen worden ist); Abzüge gibt es, wenn ein Element den Befehlshaber enthält oder wenn ein Element mit einem Helden in Kontakt mit einem gegnerischen Element endet.

Das mag sich – zumal in der hier gebotenen Kürze – am Anfang sehr kompliziert anfühlen, erfahrungsgemäß findet man aber sehr schnell in den Regelmechanismus. Vor allem aber findet man sehr schnell heraus, dass man in den entscheidenden Phasen des Spieles nie genügend AP zur Verfügung hat! Die Devise lautet daher: **Gruppen bilden, Gruppen bilden und noch einmal Gruppen bilden!** Manchmal kann es durchaus sinnvoller sein, auf einen Nahkampf zu verzichten, wenn man seine AP dazu verwenden kann, einzelne Ele-

mente zu einer Gruppe zusammenzufügen.

Die Kampfstärke eines Elementes wird mit einer arabischen Ziffer hinter dem Truppentyp angegeben, auch hier kann die Angabe von zwei bis vier variieren, wobei hier (2) die niedrigste und (4) die höchste Kampfstärke ist. Truppen mit einer höheren Kampfstärke haben Vorteile in Nah- und Fernkampf gegenüber Truppen mit niedrigerer Kampfstärke.

Ein Beispiel: Die Unterstützungsreiter der Khalidani werden als Re(III/4) eingestuft. Es handelt sich also um Reiter, die für eine normale Bewegung 3 AP verbrauchen und die höchste Kampfstärke, also (4), haben.

Bei Einzelfiguren werden ebenfalls drei Grade von 2 bis 4 unterschieden; sie werden als kleingeschriebene römische Ziffern in Klammern hinter der Abkürzung des Typs angegeben. Hier ist (ii) der niedrigste und (iv) der höchste Grad. Bei Befehlshabern bestimmt der Grad beispielsweise, wie die AP ausgewürfelt werden, und wie weit die Kommandoreichweite ist, d.h. ab wann Elemente zusätzliche AP für ihre Bewegung ausgeben müssen. Für Einzelheiten muss ich auch hier auf das **H&H**-Regelheft verweisen.

Um einigermaßen ausgewogene Armeen zu ermöglichen, wird den einzelnen Truppentypen ein bestimmter Punktwert zugewiesen (z. B. 24 Pk. für Hi), wobei eine Beweglichkeit von (III) und eine Kampfstärke von (3) dem Normalwert entspricht. Jede Änderung eines dieser Werte verändert den Grundwert um ein Sechstel nach oben oder unten.

Zwei Beispiele: Ein Element Mudschadschebeli, das als Hi(III/4) eingestuft wird, kostet demnach 24 Pk. (Grundwert) + 4 Pk. (ein Sechstel des Grundwertes mehr für Kampfstärke 4) = 28 Pk., ein Element Kobold-Nahkämpfer, das als Hi(IV/2) eingestuft wird, hingegen 24 Pk. (Grundwert) - 4 Pk. (für Beweglichkeit IV) - 4 Pk. (für Kampfstärke 2) = 16 Pk. Obwohl beide Verbände als Hi eingestuft sind, beträgt der Unterschied in den Kosten also immerhin 12 Pk.

The Good, ...

Die folgende Liste für die Armee des Kalifats geht davon aus, dass der Träger der „Rüstung der Un-

Befehlshaber der Stufe (iii) kosten 24 Pk., die der Stufe (ii) die Hälfte, die der Stufe (iv) das Doppelte (letztere kommen in diesem Szenario allerdings nicht vor). Zauberer und Helden der Stufe (iii) kosten ebenfalls 24 Pk., Kleriker nur 12 Pk. Änderungen im Grad verändern den Grundwert hier um ein Drittel; ein Zauberer der Stufe (iv) wie Unedjis würde also 24 Pk. + 8 Pk. (ein Drittel von 24 Pk.) = 32 Pk. kosten.

Bei Spielen zwischen zwei Spielern werden normalerweise zwei Armeen mit jeweils einer Gesamtstärke von 600 Pk. verwendet. Dieses Szenario weicht insofern davon ab, dass die hier verwendeten Armeen knapp 800 Pk. groß sind, also etwa ein Drittel mehr als üblich. Dies ist aber für zwei Spieler weiter kein Problem. Um das Spiel nicht in die Länge zu ziehen, sollte man aber an der üblichen Siegesbedingung, nach der man dem Gegner mindestens Verluste in der Höhe von 300 Pk. beibringen muss, festhalten. Außer den Spielern sollte auch noch ein Schiedsrichter (Spilleiter) mit von der Partie sein; vor allem, wenn man Nasser Bedr'ussuman und seine Zombietruppe auftreten lassen möchte, kommt man ohne Spilleiter nicht aus.

Dies möge als kurze Einführung in **H&H** reichen. Alles ein bisschen trocken und abstrakt, ich weiß, aber ich kann versichern, dass sich das in der Praxis alles viel einfacher und flüssiger gestaltet, als es sich hier liest. Ladet Euch die Regeln herunter und versucht's einfach mal. Ich bin ja bisweilen zu Gast auf Midgard-Cons (unter meinem Forums-Namen *Zeno*) und habe normalerweise auch zwei spielbereite Modellarmeen dabei. Sprecht mich einfach mal an; bislang habe ich's noch jedes Mal geschafft, Anfänger in zehn Minuten soweit in das Spiel einzuführen, dass sie – unter Aufsicht – ihr erstes Spiel machen können. Oder schickt mir Eure Fragen per E-Mail über die **H&H**-Website.

Nun aber wollen wir uns endlich nach Midgard begeben, sozusagen direkt ins Spielgeschehen vor den Toren der mokatischen Hauptstadt Kuschan. Und da es die Reihenfolge zufällig so ergibt, nutze ich die Gelegenheit, dem (hoffentlich nachsichtigen) Leser auch noch meinen Lieblingswestern unterzujubeln.

sterblichkeit“ mitkämpft und damit auch die wiedererweckten „Khalidani“. Nach dem Angaben des

AB Mokattams, S. 179 und Tabelle auf S. 182, setzt sich die Armee wie folgt zusammen:

- 1 Einheit à 500 Khalidani,
- 1 Einheit à 1.000 Abna,
- 1 Einheit à 1.000 Ahdath,
- 1 Einheit à 400 Derwische,
- 1 Einheit à 800 Mudschadschebeli,
- 2 Einheiten zu je 1.000 wiedererweckten Khalidani.

Dies sind zusammen 5.700 Mann, also eine eher kleine Armee. Auch ist die Zusammensetzung eher untypisch für ein mokatisches Heer. Beides erklärt sich dadurch, dass es sich um die Truppen handelt, die in und um Kuschan herum verfügbar sind. Offenbar geht das Szenario davon aus, dass keine Zeit mehr bestand, Truppen aus weiter entfernt liegenden Orten heranzuführen. Rein regeltechnisch ist zu beachten, dass das Regelsystem, das im Abenteuer selbst verwendet wird, sehr stilisiert ist und wenige „Zwischentöne“ erlaubt. Für ein „richtiges“ Tabletop-Szenario wünschte man sich vor allem mehr leichte Truppen, um die zweifelsohne vorhandene Schlagkraft zu unterstützen².

Zunächst wollen wir diese Armee aber erst einmal so genau wie möglich in das *H&H*-System übertragen. Der offizielle Maßstab beträgt bei Horden 1 Element = 512 Wesen von Menschengröße, bei leichter Infanterie 1 Element = 128 Wesen, bei allen anderen 1 Element = 256 Wesen (sehr große Wesen wie die Zyklopen und der untote Ruch in der Armee des Stabträgers lassen wir zunächst einmal außer Acht). Verkleinern wir den Maßstab auf 1 Element = 250 Wesen (und entsprechend 500 bzw. 125 Mann), so lassen sich die Truppenzahlen leicht umsetzen. Lediglich die Derwische und die Mudschadschebeli erfordern ein bisschen „kreatives Runden“. Der Maßstab erlaubt außerdem, die Khalidani in „Schockreiter“ und „Unterstützungsreiter“ aufzuteilen, wie dies im Eschar-Quellenbuch beschrieben ist.

- Befehlshaber der Armee – B(iii) @ 24 Pk.

Der Befehlshaber einer Armee ist bei *H&H* als Einzelfigur kein eigenes Element, sondern steht bei einem der anderen Elemente, das er nicht verlassen kann. Ist Kalif Muadh II. noch gesund und munter, so wird er es sich wohl nicht nehmen lassen, persönlich den Oberbefehl zu übernehmen, und steht bei einem der Elemente Abna (s.u.), andernfalls wird wohl Enis Amin, der Anführer der Khalidani, den Oberbefehl übernehmen; logischerweise steht er bei dem Element (lebender) Khalidani-Schockreiter.

In beiden Fällen wird der Befehlshaber der Armee als normaler Befehlshaber (d.h. Stufe iii) eingestuft.

- 1 Element Khalidani-Schockreiter – Ri(IV/3) @ 59 Pk.

Die Khalidani sind als Ritter eingestuft. Die (für eine reguläre Einheit) hohe Bewegungsklasse (IV) erklärt sich durch die schwere Metall-Panzerung für Mann und Pferd, die großes Herummanövrieren zwar nicht unmöglich, aber doch sehr schwierig macht. Eine recht zutreffende Abbildung eines Khalidani-Schockreiters findet sich im QB Eschar, S. 57. Leider fehlen dort die üblichen Seitenwaffen: ein Schwert links am Gürtel und ein Streitkolben vorne am Sattel.

- 1 Element unterstützender Khalidani-Reiter – Re(III/4) @ 42 Pk.

Die unterstützenden Reiter der Khalidani sind zwar nicht ganz so schwer gerüstet wie ihre Kameraden von den Schockreitern, aber für eine vollständige (und in der Regel recht bunte) Pferdepanzerung aus dickem Filz oder aus Leder reicht es allemal. Die Bewaffnung besteht (neben den üblichen Seitenwaffen) aus Pfeil und Bogen, sowie (offiziell) einer leichten Lanze und einem kleinen Rundschild.

Die taktische Aufgabe besteht hauptsächlich darin, Flanken und Rücken der Schockreiter vor beweglichen gegnerischen Truppen zu beschützen. Aber bei ihrer immer noch relativ schweren Ausrüstung können sie bei günstiger Gelegenheit – oder im Notfall – auch selbst angreifen. Die anderen „klassischen“ Aufgaben von Reitern wie Kundschaften oder die Verfolgung besiegter Gegner werden in mokatischen Armeen meist von leichter ausgerüsteten Reitern übernommen.

²Für Rollenspieler, die – soweit sie nicht gerade Magier sind – meist die Vorstellung haben, dass man am besten in Vollrüstung und mit Langbogen und Bihänder durch die Weltgeschichte läuft, mag das eine merkwürdige Vorstellung sein, aber als Tabletop-Spieler lernt man solche leicht bewaffneten, sehr beweglichen Truppen schnell zu schätzen.

- 4 Elemente Abna – Sp(III/3) + Kamel @ 42 Pk., zusammen 168 Pk.

Die Abna bilden die Infanteriegarde des Kalifen. Sie sind mit Schwert, Dolch, Langspeer³ und Schild bewaffnet und reiten auf Kamelen in die Schlacht. Ich gehe mal davon aus, dass die Einheit stolz genug ist, selbst die kurze Entfernung von Kuschans zum Schlachtfeld auf ihren Reittieren zurückzulegen.

Zum Kämpfen sitzen sie ab und können dann für den Rest der Schlacht nicht mehr aufsitzen, weil die Tiere von Knechten ins Lager geführt werden. Damit die 6 Pk. pro Element für das Kamel nicht ganz umsonst ausgegeben sind, sollte man also von der erhöhten Beweglichkeit möglichst sinnvoll Gebrauch machen, solange man sie noch hat. Bei einem der Abna-Elemente steht Kalif Muadh II., so er noch aktiv ist.

- 1 Element Ahdath mit einem Priester der Zweiheit – Ho(IV/4) + K(iii) @ 26 Pk.
- 1 Element Ahdath – Ho(IV/4) @ 14 Pk.

Zur Erinnerung: 1 Element Horden zählt rd. 500 etwa menschengroße Wesen, deshalb werden aus den 1000 Ahdath der ursprünglichen Liste nur zwei und nicht vier Elemente. Die Bewohner von Kuschans sollten fanatisch genug sein, um die Kampfstärke 4 zu rechtfertigen, zumal sie ja tatsächlich für ihren Glauben kämpfen und dabei von ihren Priestern angetrieben werden; der eine Priester steht natürlich für viele andere. Die Bewaffnung der Bewohner ist nicht einheitlich, sondern jeder bringt mit, was er zu Hause vorfindet; neben einem ganzen Sortiment an Nahkampfwaffen wie Schwertern, Speeren und diversen Hieb- und Wurf- oder Fernwaffen wie Bogen oder Schleuder. Die Einwohnerschaft Kuschans wäre somit eine mögliche Quelle für leichte Infanterie (oder auch Fernkämpfer), wenn man das Szenario erweitern möchte (weitere Vorschläge dazu am Ende dieses Artikels).

Gemäß der **H&H**-Regeln können geschlagene Horden-Elemente wieder auf das Schlachtfeld ge-

bracht werden. Dies bedeutet freilich nicht, dass sie nach der Art von Zombies von den Toten erweckt werden. Man geht vielmehr davon aus, dass eine neue Einheit dieses Typs nachkommt, die vorher herumgetrödelte, zu spät mit der Aufstellung fertig geworden ist u.s.w. Es handelt sich also um eine andere Horde als die, die geschlagen worden ist. Deshalb tauchen Einzelfiguren wie der Priester der Zweiheit, welche die ursprüngliche Horde begleitet haben, nicht mehr auf, wenn sie einmal geschlagen wurden.

Um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass die gegnerische Armee relativ viele Zauberer hat, könnte man in Abwandlung dieser Regel jedes Mal, wenn ein Ahdath-Element „wieder“-auftaucht, mit einem W6 würfeln: bei einer „6“ gehört ein Priester wie oben zum Element, bei allen anderen Ergebnissen nicht.

- 2 Elemente Derwische – Sk(IV/4) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.

„>Horden fanatisierter Derwische, die mit beiden Händen große Krummschwerter führen und wild um sich schlagen, bilden die erste Angriffswelle der Fußtruppen des Kalifen von Mokattam. Vor ihrer Kampfeswut schrecken selbst hartgesottene Kämpfer zurück.“< (QB Eschar, S. 65) Blicke noch hinzuzufügen, dass alternativ auch eine Bewaffnung mit Schwert und Schild möglich wäre, eine Kombination, deren Effektivität von Rollenspielern durchweg bei weitem unterschätzt wird.

- 3 Elemente Mudschadschebeli – Hi(III/4) @ 28 Pk., zusammen 84 Pk.

Die Mudschadschebeli sind die „Gebirgsjäger“ des Kalifen. Sie verteidigen die Südwestgrenze des Kalifats und dringen dazu oft weit in das Hochland von Qataban vor, wo sie sich in vielen Auseinandersetzungen den Respekt ihrer menschlichen und nicht-menschlichen Gegner erworben haben.

Im AB Mokattam, S. 169 erfahren wir, dass sie mit Bogen, Krummsäbel und Schild ausgerüstet sind; nach entsprechenden Vorbildern unserer

³Im AB Mokattam (S. 179) werden die Speere der Abna als „Piken“ bezeichnet. Nach den Midgard-Regeln umfasst dieser Begriff alle Speere ab einer bestimmten Länge, unabhängig davon, ob sie nun mit beiden Händen oder nur mit einer geführt werden. Die meisten Tabletop-Regeln unterscheiden hier zwischen Langspeeren, die gewöhnlich nur mit einer Hand geführt werden (wie das beispielsweise die griechischen Hopliten tun), und eigentlichen Piken, die beidhändig geführt werden (wie z. B. bei den Pikenieren der frühen Neuzeit). Die Speere der Abna fallen in die Kategorie „Langspeere“, weshalb ihre Träger als Speerträger eingestuft werden. – Im Kapitel „Unter den Straßen von Kuschans“ wird die Bewaffnung der Abna seltsamerweise mit „<Bogen, Krummsäbel und Schild“> angegeben, was eigentlich der Bewaffnung ganz anderer Truppen entspricht. Hat sich der wackere Chronist, der uns die Ereignisse überliefert hat, hier geirrt? Oder hat er – was m. E. angesichts seiner sonstigen Sorgfalt wahrscheinlicher ist – die tatsächlich anwesenden Truppen durch die spektakuläreren Gardisten ersetzt, um seiner Erzählung einen epischeren Charakter zu geben (stärkere Verbündete → stärkere Gegner → um so strahlendere Helden)?

Welt werden sie aber wohl eher – neben den üblichen Seitenwaffen – mit einer Handvoll Wurfspereen und vielleicht noch einem soliden, nicht allzu langen Stoßspeer bewaffnet sein⁴. Da sie sich hauptsächlich im Gebirge (oder vergleichbarem schwierigem Gelände) bewegen müssen, wird ihre Rüstung bestenfalls aus einem Helm und einem kleinen Rundschild bestehen, denn alles weitere würde sie zu stark behindern. Im Abenteuer haben sie die Ruinen von Schamat bewacht und sich dann vor den vorrückenden Truppen des Stabträgers zurückgezogen, vermutlich nicht, ohne ihrem Gegner dabei den ein oder anderen „Nadelstich“ versetzt zu haben, wie das die Art solcher Truppen ist.

- 4 Elemente untoter Khalidani-Schockreiter – Ri(IV/3) [U] @ 35 Pk., zusammen 140 Pk.
- 4 Elemente untoter unterstützender Khalidani – Re(III/4) [U] @ 42 Pk., zusammen 168 Pk.

Dies ist die untote Variante der oben beschriebenen Khalidani (siehe auch QB Eschar, S. 48). Das [U] hinter dem Truppentyp zeigt an, dass es sich um „Untote im Sinne der Regeln“ handelt, was bedeutet, dass bei einem Kampf, an dem sie beteiligt sind, derjenige, der beim Würfeln mit dem W20 die höhere Zahl erzielt (ohne Abzüge oder Boni) noch einmal mit einem W6 würfeln und das Ergebnis zu seinem bisherigen Kampfergebnis addieren darf. Wohl gemerkt, gilt dies für beide Seiten des Kampfes, also auch für die Gegner der Untoten, ob untot oder nicht. Dies Regel macht das Kämpfen mit Untoten wesentlich unvorhersehbarer. Zum Ablauf von Nah- und Fernkampf im Allgemeinen verweise ich an dieser Stelle auf den entsprechenden Abschnitt im *H&H*-Regelheft.

Dies sind zusammen 785 Pk., also knapp ein Drittel mehr als normalerweise der Wert einer Armee beträgt (600 Pk.).

Tipps zur Taktik

Hier will ich mich auf das Grundsätzliche beschränken. Alle Aussagen zu Stärken und Schwächen der

Truppentypen gelten natürlich nur für den Normalfall. Gegen bescheidene Würfelzahlen helfen die besten Ratschläge nichts, aber das soll ja nicht nur für Tabletop-Spiele gelten ...

In der Armee des Kalifen sind nicht unbedingt die kampfstärkeren Truppentypen, aber in der Regel die beweglicheren. Einmal ganz einfach, weil sie an berittenen Truppen mehr und teilweise schnellere hat, und zum anderen Mal, weil einige ihrer Truppen weniger AP zum Manövrieren benötigen. Man sollte also versuchen, daraus soviel Kapital wie möglich zu schlagen. Dabei hilft, dass der Befehlshaber (im Durchschnitt!) mehr AP würfelt als der auf der Gegenseite und auch einen anderthalb mal so großen Kommandoradius hat.

Die Schockreiter der Khalidani sollten sich nicht freiwillig mit den Zyklopen anlegen. Dafür sind die vielen gegnerischen Kultisten und Kobolde ein denkbares Ziel (doch Vorsicht vor der Ballista!). Aber: sie sind zahlreich, und viele Hunde sind des Hasen Tod! Auch gegen die Nechech sollten sie sich durchsetzen können. Auf alle Fälle sollten die unterstützenden Khalidani nie weit sein und ihre Kollegen vor Überlappungen oder gar Angriffe auf Flanken und Rücken beschützen. „Unbeschäftigte“ unterstützende Reiter sollten versuchen, in den Rücken der gegnerischen Armee zu gelangen.

Die Mudschadschebeli fühlen sich im schweren Gelände am wohlsten, können sich aber auch eine Weile gegen die Kultisten halten und sogar für die Zyklopen recht unangenehme Kontrahenten sein. Man kennt sich halt aus.

Die Derwische müssen sich vor den Zyklopen in Acht nehmen und sollten nicht gegen die Kobolde vergeudet werden; ihr bevorzugtes Ziel sind wohl am ehesten die Nechech (aber nicht ohne Unterstützung!). Die Abna ist zwar relativ stark, wird aber höchstwahrscheinlich in einem Meer von Kultisten untergehen, wenn man sie allein lässt. Solange sie beritten ist, bewegt sie sich doppelt so schnell wie zu Fuß: ein Umstand, den man unbedingt ausnützen sollte.

Der Gegner hat eine Menge guter Zauberer, die recht unangenehm werden können, wenn man sie nicht beschäftigt, d.h. in Kämpfe verwickelt. Der

⁴Und da wir gerade einmal dabei sind: Ich glaube auch nicht, dass irgendein Angehöriger der Mudschadschebeli entsetzt darüber wäre, wenn ihm im Hochland von Qataban etwas Übernatürliches begegnen würde (ebenfalls AB Mokattam, S. 169). Dies gehört in dieser Gegend wohl sozusagen zum Alltag; eher würde ich das den Abenteuern zutrauen, die wohl in der Regel zum ersten Male dort sind. Da sind dem guten Chronisten wohl ein bisschen die Pferde (oder die Kamele?) durchgegangen.

Priester bietet zwar einen gewissen Schutz, steht aber bei einem recht schwachen und noch dazu unbeweglichen und langsamen Element.

Mögliche Varianten

Hier ist vor allem der Fall zu berücksichtigen, dass der Träger der „Rüstung der Unsterblichkeit“ nicht mitkämpft und damit die wiedererweckten Khalidani nicht zur Verfügung stehen. Damit fehlen der Armee Truppen im Werte von 308 Punkten, also immerhin fast der Hälfte des Gesamtwertes. Im Gegensatz zu den Regeln im AB Mokattam kann man das nicht einfach dadurch wettmachen, dass man irgendwelche Einheiten aufspaltet, wir müssen schon andere Truppen „herbeschaffen“. Die im buchstäblichen Sinne nächstliegende Lösung ist, dass Verbände aus den angrenzenden Bereichen des Kalifats in Eilmärschen zur Hauptstadt ziehen. Solche Truppen gehören zwar nicht mehr zur Garde, sollten aber immer noch genügend von der Zentralgewalt kontrolliert werden, dass eine gewisse Qualität garantiert ist. Das bedeutet konkret, dass sie nicht nur aus Milizen oder Aufgeboten bestehen, sondern größtenteils aus permanent bestehenden, stehenden gedrillten Einheiten. Auch sollte der Anteil an Reitern relativ groß sein, um einen gewissen Ausgleich zum Verlust der immerhin acht Elemente Khalidani zu ermöglichen. Ich schlage folgende Zusammensetzung vor:

- 5 Elemente Reiter – Re(III/3) @ 36 Punkte, zusammen 180 Pk.

Diese Reiter sind mit einem Ketten- oder Schuppenpanzer gerüstet und mit Schwert, Schild und einer leichten langen Speer meist aus Bambusrohr bewaffnet, entspricht also dem Grundtyp des Reiters, wie er im Prinzip in allen Staaten Eschars anzutreffen ist (eine Abbildung dieses Typs befindet sich auf S. 10 des QB Eschar [s.o.]; auch der ist ohne Schwert oder sonstige Seitenwaffe dargestellt). Diese Reiter mögen nicht ganz die Qualität der Khalidani haben, sind sich dafür aber auch nicht für die klassischen Aufgaben der Reiterei wie Kundschaften und Verfolgung geschlagener Feinde zu schade. Bei einem dieser Elemente könnte auch der Befehlshaber der Armee des Kalifats stehen, wenn der Kalif nicht mitkämpft und auch der Anführer der (lebenden) Khalidani aus dem einen oder anderen Grunde den Oberbefehl nicht übernehmen kann, will oder darf. Es

könnte sich dann beispielsweise um den ehemaligen Armeegeneral *Abd el Kadr* handeln, der am Hof in Ungnade gefallen ist, wegen seiner Beliebtheit in der Armee aber nicht einfach davongejagt (oder was auch immer) werden konnte und daher zum Gouverneur einer Nachbarprovinz ernannt („wegbefördert“) wurde. In dieser bedrohlichen Lage kehrt er nun an der Spitze seiner treu ergebenen Truppen zurück, um das Kalifat zu retten.

- 2 Elemente 'Abid mit Schwert und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk., zusammen 72 Pk.

'Abid heißt eigentlich 'Sklave'. Es handelt sich um dunkelhäutige Krieger aus dem Süden Lamarans, die als Sklaven nach Mokattam gekommen und dort vom Kalifen gekauft wurden, nunmehr also Staatssklaven sind. Sie leben über das Kalifat verstreut in abgeschlossenen Garnisonen und unterliegen – wenigstens auf dem Papier – einem strengen Drill, genießen dafür aber auch gegenüber Sklaven in Privatbesitz gewisse Privilegien. Der größte Teil der Einheiten besteht wie hier aus Schwertkämpfern mit Schwert und Schild, ein kleinerer Anteil aus Bogenschützen. Die Männer tragen die übliche Bekleidung der Mokati, also einen mehr oder weniger weißen Turban, Kaftan und weite Hosen, wobei innerhalb einer Einheit zumindest die Kaftane die gleiche Farbe haben (was in der Praxis allerdings so gut wie nie erreicht wird, da die Farben nicht bei jeder Färbung exakt gleich ausfallen und zudem natürlich auch mit der Zeit verblässen oder sich sonstwie verändern). Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal der Einheiten sind die meist mehrfarbigen Gürteltücher. Offiziere zeichnen sich durch qualitativere, reicher geschmückte Kleidung aus; übertriebene Prachtentfaltung ist aber auch bei ihnen wie überhaupt in der mokatischen Gesellschaft verpönt.

- 2 Elemente Bogenschützen – Sch(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 40 Pk.

In den „Wundersamen Welten“ habe ich über diese und ähnliche Truppen geschrieben: „>Die einfachen Speerträger und Bogenschützen waren ursprünglich Wehrbauern, die vor langer Zeit im Umland der Städte angesiedelt wurden und im Kriegsfall zu den Fahnen gerufen werden. Ihre Kampfqualität hat aber mit der Zeit nachgelassen, so dass sie an vielen Orten Mokattams (aber eben nicht überall) nur noch einfache Milizen dar-

stellen und sich somit kaum noch von den Ah-dath unterscheiden, die aus den Bürgern der Städte aufgestellt werden. Dies mag erklären, warum sie in den Quellen zu diesen gezählt werden. An einigen Orten haben sie aber noch ein wenig ihrer alten Stärke behalten; insbesondere die leichten Bogenschützen stellen noch gesuchte Spezialisten dar.”< Diese und die folgenden (leichten) Bogenschützen stammen also aus einer der Provinzen, in der die Wehrbauern ihre Qualitäten bewahrt haben. Sie sollten möglichst einfach bekleidet sein. Einige tragen nur einen Turban und einen Lendenschurz. Alle sind mit Pfeil und Bogen, einem Schwert oder einer vergleichbaren Waffe, sowie einem kleinen Rundschild ausgerüstet.

- 1 Elemente leichte Infanterie mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.

Wenn ich schon oben das Fehlen leichter Truppen beklagt habe, so sollte ich wenigstens diese Variante dazu benutzen, ein Element davon aufzustellen. Es handelt sich um die oben erwähnte gesuchten Spezialisten (und wie ich die gesucht habe!).

Sicher sind auch noch andere Variationen möglich. Beispielsweise könnte einen die Nähe des Bahr Eth-Takla (ein Quellfluss des großen Sabils) auf die Idee bringen, eines der Reiterelemente durch zwei Elemente Boote zu ersetzen und die beiden Bogenschützelemente als deren Besatzung zu verwenden. Dies könnte eine durchaus unerfreuliche Bedrohung der rechten Flanke der gegnerischen Armee darstellen.

... the Bad, ...

Die folgende Liste geht davon aus, dass Unedjis und sein Reittier, der untote Ruch Ma-Saad noch existieren und von einem Schwarm Harpyien begleitet werden. Die folgende Liste entspricht der auf S. 179 (die Kopfstärken nach der Tabelle auf S. 182) des Abenteurers:

- Unedjis auf untotem Ruch,
- ein Schwarm Harpyien unbekannter Anzahl, aber mit höchst bedauerlichem Wortschatz,
- 1 Einheit à 120 Zyklopen,
- 3 Einheiten zu jeweils 1000 Anhänger des Antankh-Kultes (mehr oder – meist – minder kompetent),
- 1 Einheit à 700 Nechech,
- 2 Einheiten à 1000 Kobolden.

Zusammen sind dies also neben Unedjis und den Harpyien, 120 Zyklopen und ebenfalls 5.700 Mann (oder besser gesagt, Männer und Koboide).

Von diesen Truppen bereiten die Kultisten und die Nechech die wenigsten Schwierigkeiten, weil wir bei diesen Typen die auch schon zuvor benutzte Umrechnung 1 Element = 250 etwa menschengroße Wesen anwenden können, mit einer geringfügigen Aufrundung auf 3 Elemente im Falle der Nechech.

Bei den Kobolden machen wir davon Gebrauch, dass in der Umrechnung ausdrücklich von „etwa menschengroßen Wesen“ die Rede ist. Da man Kobolden Vieles nachsagen kann, aber gewiss nicht, dass sie Menschengroße haben, sollte also ein Element Koboide aus mehr als 250 Wesen (bzw. 125 Wesen im Falle von leichter Infanterie) bestehen, aus wie vielen genau, wollen wir zunächst einmal bewusst offen lassen, um Anzahl und Truppentypen der Kobold-Elemente dazu zu benutzen, die beiden Armeen so gut wie möglich auszubalancieren. Als Truppentypen kommen für Koboide, die hauptsächlich mit ihren Klauen kämpfen (und zu einem geringen Teil auch mit Speeren oder Ähnlichem), Hi(IV/2), für Koboide mit Wurfspeeren LI(III/2) und für Koboide mit Armbrust LI(III/3) in Frage. Vor allem die leichte Infanterie hat gegen feindliche Infanterie etwa die Wirkung, die Koboide auch im

Abenteuer haben: auf den ersten Blick eher verächtlich, aber ziemlich lästig und auf die Dauer sogar gefährlich. Im Kapitel „Im Land der Toten“ werden fünf Ballistas mit einer Mannschaft (Koboldenschaft?) aus jeweils drei Kobolden erwähnt; die Versuchung, diese recht ungewöhnliche Einheit – mit einer entsprechenden Verstärkung auf etwa 30 Geschütze – auch in der Armee des Stabträgers vor den Toren Kuschans auftreten zu lassen, war einfach zu groß, als dass ich ihr hätte widerstehen können.

Damit kommen wir zu den Zyklopen, die natürlich als Riesenwesen ebenfalls einen anderen Umrechnungsfaktor als menschengroße Wesen benutzen. Bei etwa elefantengroßen Riesenwesen gehen die **H&H**-Regeln gewöhnlich davon aus, dass 1 Element 16 Wesen entspricht (wobei ein einzelnes Element auch schon einmal deutlich weniger Wesen repräsentieren darf; in solchen Fällen sollte man um der optischen Erscheinung einer Armee willen schon einmal – zur Not auch *sehr* – großzügig sein). Bei Zyklopen, die menschliche Gestalt haben und nach dem „Bestiarium“ (S. 220) im Schnitt 3,20m groß sind, erscheinen mir 30 Wesen pro Element angemessen zu sein, was dann auf 4 Elemente führt, eine relativ stattliche Anzahl, die der Gegenseite einiges Kopfzerbrechen bereiten wird – nicht nur im wörtlichen Sinne.

Bleiben Unedjis, sein Ruch und die Harpyien. Ma-Saad ist nach den **H&H**-Regeln ein **Großflieger**, für den im Prinzip die gleiche Umrechnung gilt wie für Riesenwesen. Ob und um wie viel ein Ruch größer als ein Elefant ist, darüber haben sich angeblich schon die größten Gelehrten Midgard's gestritten, aber zumal zusammen mit den Harpyien sollte es für ein Element reichen (ganz abgesehen davon, dass man bei einem einzigen Element Großwesen ja ohnehin großzügig sein sollte – siehe oben).

Diese Überlegungen führen zu folgender **H&H**-Armee für den Stabträger:

- Unedjis (zählt als Zauberer) auf untotem Ruch, begleitet von einem größeren Schwarm Harpyien – B(ii) + Z(iv) + Gf(IV/3) [U] @ 94 Pk.

Wir gehen davon aus, dass Unedjis und sein Reittier noch existieren. Um die Einheit aufzufüllen, zählen wir den Harpyienschwarm, der die beiden

begleitet, einfach mit dazu. Die Einstufung als Befehlshaber der Stufe (ii) berücksichtigt, dass Unedjis auf militärischem Gebiet ja eigentlich Laie ist und sich ja auch auf seine magischen Fähigkeiten (Stufe iv!) konzentrieren muss; außerdem reflektiert dies auch die sehr heterogene Zusammensetzung der Armee. Das [U] zeigt wieder an, dass es sich um ein Element Untoter handelt. Wer damit wegen der Anwesenheit der Harpyien nicht einverstanden ist, darf diese Angabe aber ignorieren.

- 4 Elemente Zyklopen – Rw(IV/2) @ 36 Pk., zusammen also 144 Pk.

Bei Teilnehmern von Mittelmeer-Kreuzfahrten haben Zyklopen bekanntlich nicht gerade den besten Ruf, da sie das mit dem Broterwerb durch Tourismus irgendwie falsch verstanden haben und Gästen, die daraufhin in verständlichem Protest ihre Insel räumen, obendrein auch noch Felsbrocken und wüste Verwünschungen hinterher schleudern. Ihre Vettern auf Midgard sind da im Großen und Ganzen auch nicht besser, und unter diesen sind diejenigen, die sich Unedjis angeschlossen haben, die allerübelsten. Es handelt sich um die Nachfahren jener Zyklopen, die den Hohepriester der An-tankh schon bei seinem ersten Griff nach der Macht unterstützt haben. Da in der fruchtbaren Schwemmebene am Bahr eth-Takla keine Felsbrocken herumliegen und ich mir auch nicht vorstellen kann, dass die Jungs die säckeweise mit sich schleppen, gehe ich mal davon aus, dass sie sich hauptsächlich als Nahkämpfer betätigen, wahrscheinlich mit so urtümlichen Waffen wie Keulen oder – noch primitiver – ausgerissenen Palmen.

- 2 Elemente ausgesuchter Anhänger des An-tankh-Kults, jeweils als Leibgarde eines Priesters des gleichen Kultes, der als Zauberer zählt – Sk(IV/3) + Z(iii) @ 54 Pk., zusammen 108 Pk.

- 10 Elemente Anhänger des An-tankh-Kults – Sk(IV/2) @ 20 Pk., zusammen also 200 Pk.

Die Anhänger des An-tankh-Kults entstammen meist dem einfachen Volk und sind durchweg fanatische Glaubenskämpfer. Einen Drill als Einheit haben sie natürlich nie erfahren, und bei den meisten dürfte es mit den Waffenfertigkeiten nicht so weit her sein. Wir gehen aber davon aus, dass doch genügend ehemalige Soldaten, Räuber und andere Kämpfer vorhanden sind,

um wenigstens eine gewisse Effektivität zu gewährleisten. Alternativ bestünde die Möglichkeit, einige Elemente als fanatische Horden (ähnlich den Ahdath auf der Gegenseite) aufzustellen. Die höheren An-tankh-Priester, die als Unteranführer Unedjis fungieren, haben die besten Kämpfer als ihre Leibwachen ausgewählt, was der Qualität der anderen Einheiten sicher nicht förderlich ist. Als Bewaffnung werden im AB Mokattam (S. 157) Speere, Keulen, Streitkolben und Krumsäbel aufgeführt, von irgendwelchen Fernwaffen ist zwar nicht die Rede, man kann aber wohl davon ausgehen, dass einige (z. B. ehemalige Hirten) mit Schleudern ausgerüstet sind; möglicherweise gibt es sogar Bogenschützen, ohne dass dies aber die Klassifizierung als „Stammeskrieger“ beeinflusst. Rüstungen gibt es keine, höchstens könnten einige weniger besser Gestellte, in der Regel wohl höhere Offiziere, ein Kettenhemd und einen Helm tragen. Viele, zumal die Leibwächter, sind allerdings mit Schilden ausgerüstet.

- 3 Elemente Nechech – AS(IV/3) @ 30 Pk., zusammen 90 Pk.

Die Nechech werden ausführlich im AB Mokattam S. 153 beschrieben. Im Prinzip handelt es sich um ein dunkelhäutiges Kannibalenvolk, das in den bewaldeten Bergen wohnt, die das Hochland von Qataban vom Ikenga-Becken trennen. Schon die alten Meketer sahen in ihnen wegen ihrer ständigen Einfälle nach Ta-meket eine Geißel der zivilisierten Welt, und da bekanntlich auch ein schlechter Ruf verpflichtet, hatten sie schon am ersten Versuch Unedjis, die Macht zu ergreifen, teilgenommen. Sie sind durchweg ungerüstet, tragen aber hölzerne Helme in Form von Tiermasken, die ihnen das Aussehen von Tiermensen geben, und sind hauptsächlich mit Schlachtbeilen und Speerschleudern ausgerüstet. Die Nechech sind neben den Zyklopen mit Sicherheit die gefährlichsten Kämpfer der Armee, aber wesentlich zuverlässiger als diese.

- 3 Elemente Kobolde, die hauptsächlich mit ihren Klauen und Wurfäxten kämpfen – Hi(IV/2) @ 16 Pk., zusammen 48 Pk.

- 2 Elemente Kobolde mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk., zusammen 30 Pk.

- 2 Elemente Kobolde mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.

- 1 Element Ballisten mit einer Besatzung aus jeweils drei Kobolden – Art(IV/3) @ 35 Pk.

Kobolde werden als „kleine räuberische Chaoten“ und „Experten im Fernkampf“ beschrieben; sie sind i.A. klein, lästig, zahlreich und können somit auch auf die Dauer recht gefährlich werden. Im Abenteuer begegnen den Helden Angehörige verschiedener Stämme. Alle kämpfen mit ihren scharfen Klauen, haben daneben auch noch diverse andere Waffen, einige davon angesichts der Tatsache, dass Kobolde nur bis sieben zählen können, auf erstaunlich hohem technischen Niveau wie Armbrüste und gar Ballisten. Doch will ich da mal lieber nicht weiter darauf herumreiten, denn schließlich habe ja auch ich selbst der Versuchung, ein Element Ballisten aufzustellen, nicht widerstehen können. Hier nicht berücksichtigt sind Kobolde mit Blasrohren, die, soweit ich sehe, nur im Kapitel „Des Teufels Harem“ auftauchen und einem anderen Stamm angehören als die in den anderen Abschnitten. Da die Armee bereits drei Magier hat, habe ich darauf verzichtet, auch einen Koboldschamanen aufzustellen, obwohl das durchaus möglich wäre, wie der Schamane Busru im Kapitel „Der Stein der Wesen“ zeigt. Es wäre als Variante aber durchaus möglich, einen der Antankh-Priester und sein Element sowie eine Element Kobolde mit Wurfspeeren gegen ein normales Element Antankh-Kultisten – sprich Sk(IV/2) @ 20 Pk. –, einen Koboldschamanen bei einem der Hi-Elemente – Z(ii) @ +16 Pk. – sowie ein Element Kobolde mit Blasrohren – Pe(IV/2) @ 24 Pk. zu ersetzen. Allerdings fällt dadurch der Gesamtwert der Armee um 4 Pk. geringer aus.

Eine Bemerkung zum Maßstab: Wenn wir die Bedienung der Ballisten mal mit 30×3 Kobolde = 90 Kobolde ansetzen, beträgt der Figurenmaßstab für die Hi 1 Element = 382 Mann, pardon, Kobolde bzw. für die LI 1 Element = 191 der kleinen Unholde, sagen wir also, dass ein Element etwa andert-halbmal so viele Individuen umfasst wie bei einem vergleichbaren Element menschlicher Krieger, was mir durchaus angemessen erscheint. Das Verhältnis zwischen Kobolden mit Armbrust zu anders bewaffneten beträgt 1 : 4 (wobei die Besatzung der Ballisten außer Acht gelassen wird), was zugegebenermaßen großzügiger ist als im Kapitel „Im Land der Toten“ (AB Mokattan, S. 157), wo das Verhältnis 20 : 145 (wieder ohne die Besatzung der Ballisten), also etwa 1 : 7, beträgt.

Auch dies ergibt zusammen 785 Pk., also denselben Gesamtwert wie bei der Armee des Kalifats, ohne dass wir allzu sehr daran herumdrehen mussten –

was übrigens dafür spricht, dass auch die beiden Armeen im AB Mokattan gut ausbalanciert sind.

Tipps zur Taktik

Die Taktik des Stabträgers sollte von folgenden Tatsachen ausgehen:

1. Der Befehlshaber hat den Grad (ii). Dies bedeutet, dass er (im Durchschnitt) weniger AP würfelt als sein Kollege auf der Gegenseite und dass sein Kommandoradius ziemlich klein ist.
2. Die meisten Elemente haben die Beweglichkeit (IV), benötigen also 4 AP pro Bewegung. Zusammen mit Punkt (1) heißt das, dass man den Grundsatz „Gruppen bilden!“ doppelt ernst nehmen muss und sich nicht mit dem Anführer auf irgendwelche Nahkämpfe einlassen sollte, weil die Bewegungskosten explodieren, wenn der Befehlshaber im Kontakt mit einem gegnerischen Element ist. Auf der Habenseite steht, dass Unedjis als **Großflieger** eine relativ große Zugreichweite hat und daher Ortswechsel relativ unproblematisch sind (solange man genügend AP dafür übrig hat).
3. Viele Truppentypen haben nur die Kampfstärke (2), dafür hat man eine ganze Menge davon: 28 Elemente gegenüber 21 Elementen auf der Gegenseite. Was das erste Element nicht schafft, erreicht das nächste oder das übernächste. Steter Tropfen höhlt den Stein. Auf faire Kämpfe sollte man sich also gar nicht erst einlassen (sonst spielt man eh die falsche Armee).
4. Die Armee des Stabträgers hat immerhin drei Zauberer, während die Gegenseite keinen einzigen hat. Man sollte sich vor dem Spiel die Regeln für das Zaubern sorgfältig durchlesen und überlegen, wie man die Magie gezielt zu seinem Vorteil einsetzen kann. Bei **H&H** gewinnt Magie allein keine Schlacht, sie kann aber, zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle eingesetzt, das Zünglein an der Waage sein. Achtung: Zauberer, deren Elemente beschossen werden oder Nahkampf führen, können nicht zaubern! Die Herrschaften sollten also gewissermaßen in der Hinterhand bleiben!

5. Die Zyklopen haben zwar auch nur die Kampfstärke (ii), gehören aber einem von Haus kampfstarken Truppentyp an. Sie sind besonders gefährlich gegen die Khalidani-Schockreiter, sollten sich jedoch von jeglichem schwierigen Gelände fernhalten und auch die Mudschadschebeli möglichst meiden (man kennt sich nur zu gut aus dem ein oder anderen Scharmützel im Hochland von Qataban).

Die Anhänger des An-tankh-Kultes überzeugen vor allem durch ihre Anzahl. Sie sollten sich von den Khalidani-Schockreitern fernhalten und können sich am ehesten mit der gegnerischen Infanterie anlegen. Auch kommen sie mit schwierigem Gelände zurecht, obwohl es vielleicht ökonomischer ist, diesen Job den Kobolden zu überlassen. Die sind wahrscheinlich eh scharf darauf, das Dorf zu plündern, während die Kultisten wohl an irdischen Gütern weniger interessiert sind.

Und damit ist dann auch die Rolle dieser kleinen Bösewichte hinreichend beschrieben. Sei noch hinzugefügt, dass sich die LI auch im offenen Gelände mit feindlicher Infanterie einlassen kann, ohne mehr als die Flucht, pardon, den schnellen taktischen Rückzug zu riskieren. Alle Kobolde sollten es aber auf jeden Fall vermeiden, im Offenen mit den Khalidani zusammenzustoßen. Und egal wo, auch die Mudschadschebeli werden sich vermutlich den Problemen Kleinwüchsiger (immer diese Sticheleien vonseiten der Autoren von Rollenspiel-Abenteuern und Tabletop-Szenarien!) gegenüber völlig verständnislos zeigen. Da sind wohl noch einige alte Rechnungen offen. Um so mehr kann man aber die Abna ärgern. Und dann gibt's ja noch irgendwelche Leichtsinnige, die einem ihre Flanke oder ihren Rücken zuwenden ... Was will der Kobold mehr?

Die Ballista sollte so aufgestellt werden, dass sie möglichst wertvolle gegnerische Elemente beschießen (die Khalidani und die Abna) und damit den Gegner mächtig ärgern kann, ohne ihre Stellung

... and the Ugly

Der „Hässliche“ ist natürlich Nasser Bedr'ussuman, und wenn er's nicht ist, dann sind's doch wenigstens seine Zombies, wie sehr „veredelt“ sie auch immer sein mögen. Die 300 Untoten des Abenteurers

allzu oft wechseln zu müssen. Die Faktoren der Artillerie sind nämlich ziemlich hoch, sie kann aber im eigenen Zug nicht schießen, wenn sie sich bewegt. Wenn man sie erübrigen kann, sollte man zwei oder drei Elemente zu ihrer Verteidigung bereitstellen. Der Gegner wird sich über kurz oder lang dieses Problems annehmen müssen!

Mögliche Varianten

Für den Fall, dass Unedjis nicht mehr unter den Lebenden bzw. Untoten weilt, stehen auch die Harpyien nicht mehr zur Verfügung, so dass das gesamte Element fortfällt. Den Oberbefehl muss dann ein anderer Stabträger übernehmen, der wie die An-tankh-Priester von (ausgesuchten) Anhängern des An-tankh-Kultes geschützt wird:

- Stabträger (zählt als Zauberer) mit Leibgarde aus ausgesuchten Anhängern des An-tankh-Kultes – B(ii) + Sk(IV/3) + Z(iii) @ 66 Pk.

Von den 94 Punkten, die Unedjis Element kostet, verbleiben somit noch 28 Punkte. Um die Zahl der Truppen nicht noch weiter zu erhöhen, machen wir von der Möglichkeit Gebrauch, dass ein Element Kobolde, die als Hi eingestuft sind, durchaus auch in zwei Elemente Kobolde mit Wurfspeeren LI(III/2) @ 15 Pk. aufgespalten werden kann, was dann 14 Pk. mehr kostet als das eine Element Hi (30 Pk. statt 16 Pk.). Wenn wir dies mit zwei Hi-Elementen machen, verbrauchen wir also genau die 28 Pk., die noch übrig sind (reiner Zufall, ich schwör's!). Auf diese Art und Weise können wir also den Verlust Unedjis relativ elegant ausgleichen. Noch eleganter erscheint es, das verbliebene als Hi eingestufte Element Kobolde und eines der Elemente als Sk(IV/2) klassifizierte Kultisten (zusammen 36 Pk.) durch zwei weitere Elemente Kobolde mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. zu ersetzen. Allerdings ist dann möglicherweise der Anteil an Armbrustschützen im Kontingent der Kobolde ein bisschen sehr hoch!

entsprechen etwas mehr als einem Element nach den **H&H**-Regeln, was wir dadurch ausgleichen, dass wir ihnen die Kampfstärke (4) statt (3) geben:

- Nasser Bedr'ussuman und seine „veredelten“ Zombies – Z(iv) + Sf(IV/4) [U] @ 62 Pk.

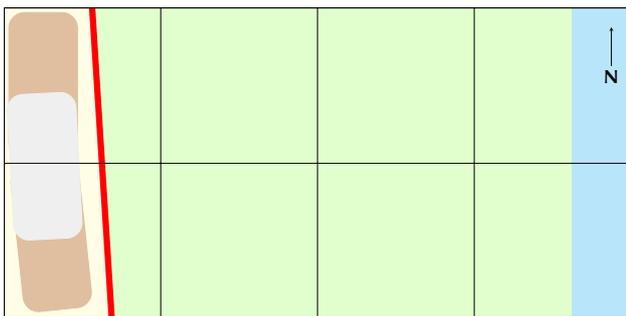
Das [U] zeigt natürlich wieder an, dass es sich um Untote im Sinne der Regeln handelt (wer hätte es gedacht?). Der Wert dieses Elements besteht aber hauptsächlich darin, dass ein weiterer Zauberer ins Spiel kommt.

Wie im Abenteuer beschrieben, können die Zombies nach Gutdünken (oder Übeldüngen?) des Spielers das Spielfeld zu Beginn jedes beliebigen Zuges betreten; das Element wird dann von dem Spieler geführt, auf dessen Seite er in die Schlacht eingreift. Wie im Abenteuer wird Nasser Bedr'ussuman im Prinzip die Seite unterstützen, die zu siegen scheint. Wird die Schlacht im Laufe eines Rollenspiels ausgetragen, kann die Wahl der

Seite aber davon abhängen, wie der Magier zuvor von den Spielern behandelt worden ist. Wie auch immer, er sollte auf der linken Flanke der Armee auftauchen, die er unterstützt, an welchem Punkt, bleibt jedoch der Heimtücke des Spielers überlassen (schließlich ist letztendlich ja doch er eigentliche „Hässliche“).

Es sollte jedoch angemerkt werden, dass Nasser Bedr'ussuman und seinen Mannen nicht unbedingt auftauchen müssen, vor allem dann nicht, wenn er die Seite unterstützt, die eh gerade auf der Siegerstraße ist. Unter Umständen kann sein Erscheinen aber sinnvoll sein, hauptsächlich wenn er aus welchen Gründen auch immer der schwächeren Seite zu Hilfe eilt. All dies sei dem Fingerspitzengefühl (oder der Gemeinheit) des Spielers überlassen.

Die Spielfläche



Die Spielfläche ist mit einem Raster von 2×4 quadratischen Feldern, den sog. Einheitsquadraten (EQ), überzogen. Die tatsächliche Größe dieser Felder hängt vom verwendeten Figurenmaßstab ab; bei Verwendung von 15mm beträgt die Kantenlänge eines Feldes 40cm⁵. Gegenüber der normalen Spielfläche ist die für die Schlacht um Mokattam übrigens um ein Feld breiter, denn schließlich sind die Armeen ja um knapp ein Drittel größer.

Das Gelände ist hier in der Schwemmebene des Bahr eth-Takla nicht besonders aufregend, um nicht zu sagen, ziemlich langweilig. Rechts (im Westen) fließt der Strom nach Norden (der hellblaue Streifen), von seinem Ufer aus steigt das Terrain allmählich nach Osten (links) an, aber die Stei-

gung ist so gering, dass sie für das Spiel vernachlässigt werden kann. Der Bereich, der normalerweise während der Hochwasserperiode vom Fluss überschwemmt wird, (grüne Fläche) ist fruchtbares Ackerland, das angrenzende Gebiet (gelbe Fläche) gleicht bereits der mokatischen Savanne, in die es allmählich übergeht. Am Rande des Fruchtlandes (um möglichst wenig davon zu vergeuden) verläuft die Straße nach Kuschan, das im Norden nicht weit entfernt vom Schlachtfeld liegt, östlich der Straße liegt ein Fellahu-Dorf auf einem künstlichen Hügel, der die Gebäude gegenüber besonders starken Überschwemmungen schützen soll. Dieser Hügel ist nur teilweise aufgeschüttet, zu einem anderen Teil besteht er aus den Hinterlassenschaften vieler Generationen, die bereits dort gelebt haben, ist also so eine Art „Tell“. Dass er eine viel größere Fläche als das Dorf einnimmt, lässt darauf schließen, dass dieses einmal viel größer und bedeutender war als heute. An den Rändern ist der Hügel sehr steil und nicht einfach zu erklimmen, nur die bewohnte Fläche ist einigermaßen eben (der Weg, der rampenartig vom Dorf zur Straße führt, ist zu schmal, als dass er für die Schlacht eine Rolle spielen könnte, und deshalb hier nur der Optik halber eingetragen).

Die Armee des Stabträgers ist von Süden (unten) her aufmarschiert und zählt automatisch als Angreifer, die Armee des Kalifen ist von Kuschan her

⁵Die Kantenlängen für die anderen Figurenmaßstäbe sind im Anhang des Regelheftes aufgeführt.

gekommen und stellt sich somit an der Nordseite der Spielfläche auf. Für die Aufstellung gelten

die normalen Regeln (einschließlich der Regeln für Hinterhalte!).

Einzelchicksale

Abenteurer (und Nichtspielerfiguren), die an der Schlacht teilnehmen, gehen natürlich das Risiko ein, mehr oder weniger schwere Verletzungen davonzutragen oder gar zu sterben. Die folgenden Regeln mögen als Anleitung dienen, wie man dieses Risiko simulieren kann. Sie können beliebig variiert, verfeinert oder natürlich auch durch ein völlig anderes System ersetzt werden.

Zunächst sollte man eine Liste mit den Namen der Spieler (und ggf. Nichtspielerfiguren) führen, auf der man für jeden Charakter festhält, wie oft seine Einheit zurückgeschlagen, in die Flucht geschlagen oder ob sie gar aus dem Spiel genommen wird (bzw. das Lager erobert wird, wenn sich eine Spielerfigur dort aufhält). Nach dem Spiel wird dann mit einem Paar Prozentwürfel ermittelt, welches Schicksal die Charaktere erlitten haben.

Spielerfiguren, deren Einheiten keines der genannten Schicksale erlitten hat, sind automatisch aus dem Schneider.

Eine Spielerfigur hat eine Basisüberlebenschance von 85%, wenn sie auf der Seite der siegreichen Armee, und von 65%, wenn sie auf der Seite der Verlierer gekämpft hat. Diese Basischance verringert sich um 10% bzw. 15%, wenn die Einheit, bei der sich die Figur befindet, während des Spieles vernichtet worden ist bzw. das Lager erobert worden ist, falls sich die Figur dort aufgehalten hat. Für jedes Mal, das die Einheit zurückgeschlagen worden ist, verringert sich die Überlebenschance um 1%, für jedes Mal, das sie in die Flucht geschlagen worden ist, um 3%.

Andererseits erhöht sich die Lebenschance um 1% pro Grad der Spielerfigur, sowie um 2% pro Grad jedes Gruppenmitgliedes (Spieler oder Nichtspieler) mit Heilerfähigkeiten, das sich im eigenen Lager aufhält und im Laufe des Spieles nicht aus dem Spiel genommen worden ist.

Pro Spieler wird mit einem Paar Prozentwürfel gewürfelt. Ist das Ergebnis höher als die Überlebenschance,

so ist die Figur tot. Ist es gleich groß, aber größer als die um 5% verringerte Überlebenschance, so ist sie schwer verletzt und braucht 1 W4 Monate zur Erholung; ist es noch kleiner, aber größer als die um 10% verringerte Überlebenschance, so ist sie leicht verletzt und in 1 W4 Wochen wieder auf den Beinen. Ist das Würfelergebnis noch geringer, hat die Figur die Schlacht mehr oder minder unverletzt überstanden.

Ein Problem des Szenarios ist, dass im AB Mokattam das Schicksal einiger Nichtspielerfiguren (NSp) auf der Seite des Kalifats, so z. B. des Kalifen Muadh II., festgelegt ist. Das lässt sich so in *H&H* nicht nachvollziehen, schon allein, weil der Verlust eines Befehlshaber ziemlich unangenehme Konsequenzen für die Armee hat. Falls das Element, bei dem sich die NSp aufhält (oder aufhalten könnte, um da flexibel zu bleiben), nicht gerade geschlagen wird (dann kann man einfach davon ausgehen, dass dabei die NSp ihr Leben verliert), muss man in dieser Hinsicht ein bisschen kreativ sein. Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Armee des Kalifen die Schlacht verliert. Dann könnten alle betreffenden NSp ihr Leben während der Flucht verlieren. Siegt die Armee des Kalifen, käme es gelegen, wenn das betreffende Element im Laufe der Schlacht in einen Kampf verwickelt wird. Dabei könnte die Nichtspielerfigur natürlich ihr Leben verlieren oder – wenn es sich um einen Befehlshaber handelt – zumindest so schwer verwundet werden, dass sie ihren Verletzungen nach Ende der Schlacht erliegt – bevor Ärzte oder Heiler zu Hilfe eilen können. Haben alle in Frage kommenden Elemente freilich während der ganzen Schlacht nur Däumchen gedreht oder sind das Schlachtfeld auf- und abparadiert, muss man leider zu schmutzigen Tricks greifen, z. B. zu dem zu allem entschlossenen Kobold, der sich tot gestellt und nur darauf gewartet hat, irgendeinem hohen Tier der Gegenseite noch eins zu verpassen. Ich bin ziemlich sicher, dass Rollenspieler in dieser Hinsicht ausgesprochen einfallreich sein werden.

Darf's auch ein bisschen mehr sein?

Das oben beschriebene Szenario ist für zwei Spieler und einen Spielleiter geeignet. Für Tabletop-Spieler ist so eine Konstellation der Normalfall, Rollenspieler sind es aber wohl eher gewohnt, in einer größeren Gruppe zu spielen, und würden es daher vielleicht vorziehen, wenn mehr Spieler beteiligt wären. Hier nun einige Vorschläge, wie das zu erreichen ist, ohne allzu sehr von den Armeen im AB Mokattam abzuweichen.

Vorangestellt sei, dass Spiele dieser Größenordnung nicht mehr nach den normalen Regeln, sondern nach den Regeln für „große Spiele“ im Anhang der *H&H*-Regeln gespielt werden. Dies bedeutet u. a., dass die Armee in Kommandos von 400 bis 800 Pk. Größe unterteilt wird, die jeweils von einem eigenen Befehlshaber werden. Einer dieser Befehlshaber ist der Oberbefehlshaber der Armee und sollte das (nach Punkten) größte Kommando der Armee führen. In der Armee des Kalifen sollten die drei Kommandos ungefähr gleich groß sein, während in der Armee des Stabträgers dessen Kommando 700–800 Punkte groß und deutlich größer als das der anderen Anführer sein sollte (wenn man nicht alles selbst macht, ...). Auch vergrößert sich die maximale mögliche Zahl von Einzelfiguren (Magier, Kleriker oder Helden), die bei normalgroßen Armeen drei beträgt, auf eine Einzelfigur pro angefangene 200 Pk. Armeegröße. Für eine Armee einer Größe von 1600 Pk., wie wir sie im Folgenden zugrunde legen, wären also beispielsweise (theoretisch) bis zu acht Einzelfiguren erlaubt. Allerdings können auch in diesem Falle Armeelisten diese Zahl einschränken.

Prinzipiell bestünde die Möglichkeit, den Figurenmaßstab einfach zu halbieren und damit etwa die doppelte Anzahl Elemente und den doppelten Punktwert zu erreichen. Das ist einfach genug und muss hier nicht weiter ausgeführt werden. Hier genügt der Hinweis, dass man natürlich **nicht** alle Elemente einfach zweimal aufstellen kann: Unedjis wäre vermutlich über ein Alter Ego gar nicht begeistert; stattdessen sollte man besser die Harpyien als eigenes Element verwenden, am besten als Fw(III/2) @ 30 Pk. Das gilt nicht unbedingt für die An-tankh-Priester, von denen aber zwei zu Unterbefehlshabern werden – B(ii) @ +12 Pk. (wird jeweils zum Wert des Elements addiert). Auch dürfte Unedjis bereits so ziemlich alle Zyklopen zusam-

mengetrommelt haben, die zur Verfügung stehen, so dass es bei den vier Elementen der Grundversion bleiben sollte, und auch bei den Nechech hält sich die Verstärkung vermutlich in engen Grenzen, auf mehr als insgesamt ebenfalls vier Elemente sollten sie m. E. nicht kommen. Bei den Kobolden ist vermutlich noch ein gewisser Zuwachs möglich, mehr als ungefähr das Doppelte der bisherigen Anzahl sollten aber auch sie nicht stellen (und das reicht ja denn wohl auch). Vor allem jedoch sollte es bei dem einen Element Ballisten bleiben, was ja ohnehin schon sehr großzügig bemessen ist (siehe oben). Statt dessen könnten die kleinen dunkelpechkohlrabenschwarzen Unholde jetzt auch ein Element Krieger mit Blasrohren aufstellen – Pe(IV/2) @ 24 Pk., vor allem aber einen Schamanen – Z(ii) @ +16 Pk. -- bei einem der Hi- oder einem der LI-Elemente.

Eine Möglichkeit zur Vergrößerung wird im AB Mokattam selbst angedeutet: im Kapitel „Im Land der Toten“ wird des öfteren darauf hingewiesen, dass die Zahl der Kämpfer Unedjis ständig steigt, weil immer mehr Anhänger des An-tankh-Kults in sein Lager strömen. Somit könnte man also eine Vergrößerung der Armee des Stabträgers damit begründen, dass er halt lange genug abwartet, bis seine Truppen auf etwa die doppelte Größe angewachsen sind.

Auch in der Armee des Kalifen kann nicht einfach jedes Element zweimal aufgestellt werden. Die Elite-Truppen (und das zählen die Abna, die Khalidani – untot oder nicht –, die Mudschschebeli, die besser ausgebildeten 'Abid und die Derwische – sollten bereits alle anwesend sein, so dass hier eine Vergrößerung der Zahl nicht mehr möglich ist. Während Unedjis die Zeit nutzen kann, weitere seiner Anhänger zu mobilisieren, kann aber der Kalif mehr Truppen aus den angrenzenden Provinzen des Kalifats heranzuführen; die Anführer solcher Verbände können dann auch als Unterbefehlshaber der Armee fungieren.

Wenn wir die Armeen auf beiden Seiten auf 1600 Pk. vergrößern, so können pro Seite drei Spieler teilnehmen, von denen einer jeweils der Oberbefehlshaber ist, insgesamt also sechs Spieler (plus Spielleiter), was etwa der durchschnittlichen Größe einer Rollenspielergruppe entspricht.

Im Folgenden ein Vorschlag, wie man die oben

aufgeführten Armeen einigermaßen sinnvoll auf 1600 Pk. aufstocken kann. Hier werden nur die zusätzlichen Truppen aufgeführt, die zu den oben aufgelisteten Armeen von 785 Pk. pro Seite nötig sind. Die Verteilung auf die einzelnen Kommandos (nach den oben diskutierten Kriterien) bleibe den Spielern überlassen.

Noch mehr Gute ...

- 2 Truppenführer aus den Provinzen als Unterbefehlshaber der Armee – B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk., zusammen 132 Pk.

Hierbei kann es sich um die Gouverneure einer Provinz handeln, wie z.B. der oben bereits erwähnte Ex-General *Abd el Kadr*, oder ein von ihnen abgesandter Vertreter mit ausreichenden militärischen Fähigkeiten. Ihre Eskorte ist ähnlich, aber ein bisschen besser ausgestattet als die üblichen schweren Reiter Eschars, vor allem sitzen sie auf (tuch-)gepanzerten Pferden.

- 7 Elemente Reiter – Re(III/3) @ 36 Punkte, zusammen 252 Pk.

Hierbei handelt es sich um die in Eschar üblichen schweren Reiter, die oben bereits ausführlich vorgestellt wurden.

- 5 Elemente 'Abid mit Schwert und Schild – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 150 Pk.

Die 'Abid aus den Provinzen mögen nicht ganz so gut ausgebildet sein wie die aus der Umgebung des Kalifen, sind aber immer noch hinreichend schlagkräftig und sollten keineswegs unterschätzt werden. Auch mag ihre Ausrüstung nicht so einheitlich und spektakulär wie die ihrer besser gestellten Kollegen, dennoch bieten sie immer noch einen einheitlicheren Anblick als die irregulären Truppen in der Armee des Kalifen (und von den Haufen auf der Gegenseite wollen wir gar nicht erst anfangen).

- 5 Elemente Bogenschützen – Sch(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.
- 1 Element Ahdath mit einem Priester der Zweiheit – Ho(IV/4) + K(iii) @ 26 Pk.
- 1 Element Ahdath – Ho(IV/4) @ 14 Pk.

Für die restlichen 145 Pk. biete ich drei Varianten an, aus der sich die Spieler die ihnen genehmste aussuchen mögen:

1. 3 weitere Elemente 'Abid mit Schwert und Schild – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 90 Pk.

1 weiteres Element Bogenschützen – Sch(IV/3) @ 20 Pk.

1 leichtes Geschütz – Art (III/2) @ 35 Pk.

Das ist also die Variante für die Artilleristen unter uns. Es handelt sich entweder um eine Ballista – wie das Geschütz der Koblode – oder um ein sehr kleines Katapult, jedenfalls ein einigermaßen transportables Gerät.

2. 1 weiteres Element Reiter – Re(III/3) @ 36 Punkte

1 Element Himjar-Späher auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk.

2 Elemente (Fluss-)Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.

2 Elemente Marineinfanterie – Hi(III/3) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk.

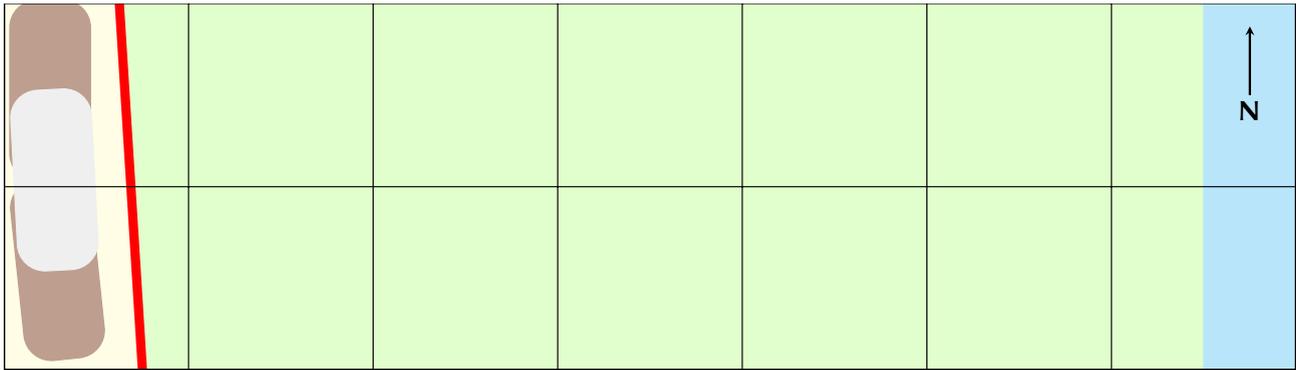
Diese Variante ist was für die Wasserratten unter den Spielern. Die Vorteile der Schiffe wurden oben bereits angedeutet. Die Marineinfanterie kann die Besatzung der Schiffe bilden, könnte aber auch durch Bogenschützen ersetzt und stattdessen zu Lande eingesetzt werden (auch wenn sie dann vermutlich böse gucken werden). Die Himjar sind ein großer Stammesverband westlich des Kalifats, dessen Krieger sich bisweilen als Söldner verdingen. Ihr Dienst wird gerne angenommen, hauptsächlich, weil man dann wenigstens einige dieser notorischen Räuber einigermaßen unter Kontrolle hat. Die Kamelreiter sollten nicht gerade in bester Ivanhoe-Manier frontal attackieren – und schon gar keine anderen Reiter –, können sich aber als recht nützlich erweisen, wenn es gilt, Rücken und ungeschützte Flanken gegnerischer Elemente anzugreifen oder zu überlappen.

3. 1 Element Himjar-Späher auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk.

2 weitere Elemente 'Abid mit Schwert und Schild – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 60+Pk.

3 weitere Elemente Bogenschützen – Sch(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 60 Pk.

Diese Variante verzichtet auf jeglichen technischen Schnickschnack – und mehr ist dazu auch nicht zuzusagen.



... und noch mehr Böse

- 2 Elemente An-tankh-Priester bei besonders fähigen Anhängern des An-tankh-Kults, als Unteranführer der Armee – B(ii) + Z(iii) + Sk(IV/3) @ 61 Pk., zusammen 122 Pk.

Der Truppentyp an sich ist schon aus der Grundversion der Armee bekannt; hier treten die Priester aber als Unteranführer Unedjis' auf. Als B(ii) ist – wie bei ihrem Chef – ihre Fähigkeit als General nicht so groß, vor allem ist ihre Befehlsreichweite vergleichsweise klein. Da sie zudem auch noch weniger beweglich sind als Unedjis, sollten sie unbedingt darauf bedacht sein, ihre „Schäfchen“ beisammen zu halten und nicht möglichst weit über das Schlachtfeld auszubreiten. Auch tun ihre Spieler gut daran, sich das Motto „Gruppen bilden, Gruppen bilden und nochmals Gruppen bilden!“ zu verinnerlichen!

- 1 Element Harpyien – Fw(III/2) @ 30+Pk.

Dieses unangenehme Geflügel tritt in der Grundversion der Armee als Teil von Unedjis Element auf und ist hier – wie oben schon erwähnt – ausgegliedert worden. Die Harpyien sollten tunlichst aus der Reichweite gegnerischer Schützen und Artillerie bleiben und ihr Augenmerk auf die ungeschützten Flanken und Rücken gegnerischer Elemente richten. Auch kann ihre Schnelligkeit von großem Nutzen sein, wenn es gilt einen Angriff zu verstärken oder in Bedrängnis geratene eigene Elemente zu unterstützen.

- 16 Elemente Anhänger des An-tankh-Kults – Sk(IV/2) @ 20 Pk., zusammen also 320 Pk.
- 4 Elemente weniger kampftaugliche, aber fanatische Anhänger des An-tankh-Kults – Ho(IV/4) @ 14 Pk., zusammen also 56 Pk.

Horden erscheinen ungeübten Spielern auf den ersten Blick meist mehr als Belastung denn als

Nutzen. Tatsächlich kann man damit aber für eine Menge Verwirrung beim Gegner sorgen, indem man dafür anfällige Elemente dazu zwingt, geschlagenen Horden nachzufolgen. Schon manch wackere Einheit Schwertkämpfer stand auf diese Art plötzlich ganz verlassen von den Ihren einer Unzahl sehr unternehmungslustiger feindlicher Stammeskrieger gegenüber. Im Übrigen haben geschlagene Horden die Möglichkeit, wieder auf das Schlachtfeld zurückzukehren. Wenn man denn die AP dafür entbehren kann ...

- Heldenhafter Nechech-Held mit Gefolge – H(iii) + AS(IV/3) @ 54+Pk.

Das vierte Nechech-Element benutzen wir dazu, noch eine weitere Einzelfigur mit in's Spiel zu bringen. Dieses Element hat dadurch eine sehr große Durchschlagskraft bekommen und muss sich vor keiner Infanterie der Welt fürchten.

- 4 Elemente Kobolde, die hauptsächlich mit ihren Klauen oder mit Wurfäxten kämpfen – Hi(IV/2) @ 16 Pk., zusammen 80 Pk.
- Heldenhafter Koboldanführer bei Kobolden, die hauptsächlich mit ihren Klauen oder mit Wurfäxten kämpfen – H(ii) + Hi(IV/2) @ 32 Pk.

O.k., nicht ganz so heldenhaft wie der Nechech-Held und seine Begleitung ist auch nicht so der große Hammer, aber immerhin. Dass wir den kleinen Racker nicht als Befehlshaber eines eigenen Kontingents eingestuft haben, liegt offiziell daran, dass sein Kommando nicht auf die Mindestanzahl von 400 Pk. käme, inoffiziell – d. h. in Wahrheit – aber natürlich daran, dass die schwarzen Taugenichtse keinerlei Autorität über sich anerkennen, nicht einmal die anderer Kobolde. (seufz!)

- 1 Kobold-Schamane bei Kobolden, die haupt-

sächlich mit ihren Klauen oder mit Wurfäxten kämpfen – Hi(IV/2) + Z(ii) @ 32 Pk.

Dieser kleine Strolch sollte sich auf jeden Fall tunlichst aus allen Kämpfen heraushalten. Auch sollte er sich wohl überlegen, wie er seine magischen Fähigkeiten am sinnvollsten – oder nach echter Kobold-Manier am sinnlosesten – verwenden kann.

- 3 Elemente Kobolde mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk., zusammen 45 Pk.
- 2 Elemente Kobolde mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.
- 1 Element Kobolde mit Blasrohren – Pe(IV/2) @ 24 Pk.

Der Einsatz dieses Elements erfordert einige Planung, was bei Kobolden natürlich ein bisschen viel verlangt sein mag. Aber zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, kann dieses Element sehr wertvoll machen. Lassen Sie es sich also nicht vorher abschießen!

Technisches

Da die Armeen nunmehr deutlich größer geworden sind, muss natürlich auch die Spielfläche größer –

vor allem breiter – werden. Die Regel besagt, dass für jeweils angefangene 600 Pk. Armeegröße (pro Seite; bei unterschiedlich großen Armeen zählt die Stärke der größeren) mehr gegenüber der Grundgröße (von 2×3 EQ) 2×2 Felder angefügt werden sollen⁶. Bei einer Armeegröße von 1600 Punkten bedeutet dies also, dass das Schlachtfeld 2×7 EQ groß wird, d.h. um 2×3 EQ größer als die Spielfläche in der „normalen“ Version oben. Am einfachsten fügt man diese zusätzlichen Felder in der Mitte ein (s. Abb. oben); eine Variante bestünde darin, 1×2 EQ links neben dem Hügel mit dem Dorf und nur die restlichen 2×2 Felder in der Mitte einzufügen. Wie auch immer: in beiden Fällen werden keine weiteren Geländeteile ausgelegt.

Für die Aufstellung gelten dieselben Regeln wie zuvor. Falls die Armee des Kalifen Boote oder Schiffe benutzt, dürfen diese allerdings direkt am Nordrand der Spielfläche auf dem Bahr eth-Takla aufgebaut werden, ohne den üblichen Mindestabstand von 6 LE vom seitlichen Rand der Spielfläche einhalten zu müssen. Ihr erster Zug wird dann von der Nordkante der Spielfläche aus gemessen.

Und damit ist nun alles bereit, die große Schlacht um Mokattam mit Modellfiguren auf einer Tischfläche auszufechten, und mir bleibt nur noch, allen, die sie nachspielen wollen, dabei genauso viel Spaß zu wünschen, wie wir ihn hatten.

Inhaltsverzeichnis

Eine kurze (!) Einführung in die <i>H&H</i>-Regeln	1
The Good, ...	4
Tipps zur Taktik	7
Mögliche Varianten	8
... the Bad, ...	10
Tipps zur Taktik	12
... and the Ugly	13
Die Spielfläche	14

⁶Eine Vergrößerung der Tiefe ist normalerweise nicht nötig und schon aus praktischen Gründen nicht zu empfehlen.

Einzelchicksale

15

Darf's auch ein bisschen mehr sein?

16

Counter für dieses Szenario können aus dem Internet heruntergeladen werden: <http://dschon.lima-city.de/horden.html>