

# Invasion

Bernd Lehnhoff

Ein *H&H*-Szenario

## Kampf um die Ratteninseln

### Einführung

Seit Menschengedenken stellen die Ratteninseln mit ihren reichen Kupferminen für die Herrscher des Westlandes eine verlockende Beute dar, und immer, wenn es die wirtschaftliche und politische Lage erlaubt, schicken sie eine Flotte über das Meer nach Norden, um die Inselgruppe zu erobern, was ihnen bislang aber noch nie gelungen ist.

Auch der gegenwärtige Herrscher des Reiches am großen Strom stellt keine Ausnahme dar. Da die Grenzen sicher zu sein scheinen, schickt er eine starke Flotte unter seinem Wesir und obersten Feldherrn zu einem neuerlichen Eroberungsversuch nach Norden. Tatsächlich gelingt es den Angreifern, die Flotte der Insulaner, an der schon so manche Invasion gescheitert ist, auszumanövrieren und die Südküste der Insel *Kupara*, einer der größten und reichsten des Archipels, zu erreichen. Nicht ganz programmgemäß war freilich, dass einer der plötzlichen Frühjahrsstürme die einzelnen Teile der Invasionsflotte so weit auseinander getrieben hat, dass keine Zeit mehr bleibt, sich noch vor der Küste wieder zu vereinen.

Nunmehr also treffen die Westländer nach und nach in kleinen Gruppen am Strand ein. Als das erste Kontingent auftaucht, wird es auch schon von den umherstreifenden Kundschaftern eines der Rattenvölker, die so etwas wie die Ureinwohner der Inseln darstellen, ausgespäht. Der Häuptling des Rattenstammes ruft (piepst?) seine Krieger zusammen und alarmiert das Heer der menschlichen Kolonisten auf der Insel. Der Kampf um Kupara hat begonnen ...

### Der Ort des Geschehens

Die Karte (Abb. 1) zeigt den Strand, an dem das Invasionsheer der Westländer seinen Landungsversuch unternimmt. Der Ort des Geschehens bildet die Innenseite einer Bucht und ist außerhalb des Hauptortes mit seinem Hafen einer der wenigen Punkte an der Küste, die zum Ankern einer Flotte geeignet sind. Verantwortlich für die Bildung der Bucht ist vermutlich der kleine Fluss, der im Westen in das Meer mündet. Der Sandstrand wird von

einer Kette sanfter Hügel begleitet, die ein Ausläufer der zerklüfteten Berge des Inneren bilden. Eine Straße führt vom Hauptort der Insel zu einem der kleineren Orte an der Küste, eine weitere kommt, dem Lauf des Flusses folgend, aus dem Landesinneren.

Die hellblauen Flächen und Linien repräsentieren das Meer (größeres Gewässer) und den Fluss. Die roten Linien stehen für die erwähnten Straßen. Die braunen Rechtecke stehen für die Hügelkette entlang der Küste. Die tatsächliche Anzahl und Form kann davon abweichen, wichtig ist aber, dass die gesamte Breite des Spielfeldes von den Hügeln einigermaßen vollständig abgedeckt wird; nur für den Fluss und die beiden Straßen sollte eine Lücke bleiben. Zusätzlich könnte an der Flussmündung um die Straße herum ein befestigtes Dorf aufgebaut werden (Quadrat mit einer Seitenlänge von zwei Elementbreiten, rundherum mit Palisaden befestigt), das (vor dem Aufstellen aller anderen Truppen) mit Elementen aus dem Kontingent des Unterbefehlshabers bemannt werden darf. Die schwarzumrandeten Quadrate entsprechen den Einheitsquadraten der Spielfläche, die weiß umrandeten Quadrate mit den Nummern sind die Flächen, an deren Küstenseite die Invasoren aufbauen dürfen. Dazu wird mit einem normalen sechsseitigen Würfel ermittelt, in welchem Quadrat ein Kontingent auftauchen darf.

### Die Invasoren

Alle Kontingente sind exakt 400 Punkte groß.

### Oberbefehlshaber

- Oberbefehlshaber mit Leibgarde – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk.
- 1 × Axtkämpfer des Haushalts – AS(III/3) @ 36 Pk.
- 3 × Axtkämpfer der Armee – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 90 Pk.
- 3 × Speerkämpfer der Armee – Hi(III/3) @ 24 Pk., zusammen 72 Pk.

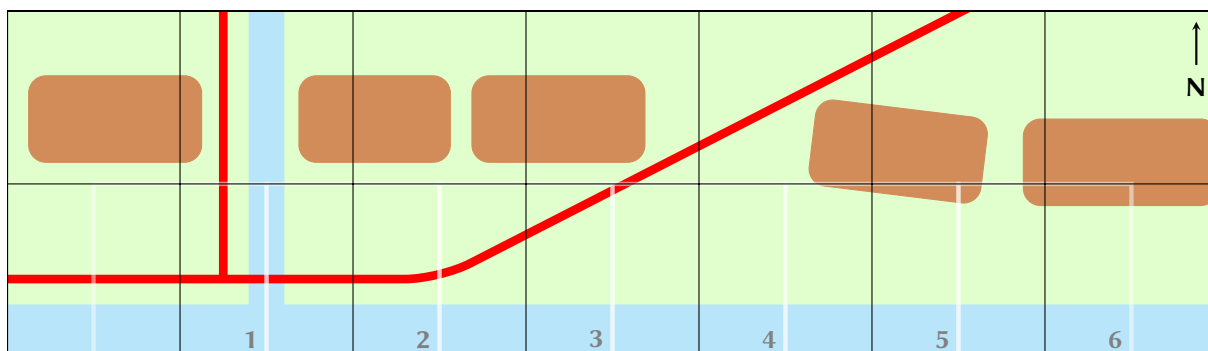


Abbildung 1: Südküste von Kupara.

- 5 × Bogenschützen der Armee – Sch(III/2) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.
- 1 × leichte Bogenschützen der Armee – LI(III/3) @ 18 Pk.
- 2 × Gauaufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 24 Pk.

(16 Elemente)

**Unteranführer**

- Unteranführer mit Leibgarde – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk.
- 1 × Axtkämpfer des Haushalts – AS(III/3) @ 36 Pk.
- 3 × Axtkämpfer der Armee – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 90 Pk.
- 3 × Speerkämpfer der Armee – Hi(III/3) @ 24 Pk., zusammen 72 Pk.
- 5 × Bogenschützen der Armee – Sch(III/2) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.
- 1 × leichte Bogenschützen der Armee – LI(III/3) @ 18 Pk.
- 2 × Gauaufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 24 Pk.

(16 Elemente)

**Kontingent des Hochheiligen Tempels des Widdergottes:**

- Oberpriester mit Bogenschützen der Tempelwache – B(ii) + Z(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk.
- 2 × Axtkämpfer der (Tempel-)Armee – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.
- 2 × Speerkämpfer der (Tempel-)Armee – Hi(III/3) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk.
- 5 × Bogenschützen der (Tempel-)Armee – Sch(III/2) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.
- 3 × niedere flugunfähige Wesen aus dem Schattenreich – Sk(IV/4) @ 30 Pk., zusammen 90 Pk.
- 2 × Aufgebot aus den Tempeldomänen – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 24 Pk.
- 1 × leichte Bogenschützen der (Tempel-)Armee – LI(III/3) @ 18 Pk.

(16 Elemente)

Seine Heiligkeit hält sich für den einzig befugten Vertreter der dunklen Gottheiten auf „Erden“ und hat daher eine tiefe Abneigung gegen den Fürsten des Schakalgaus. Kein Element dieses Kommandos zählt daher als Überlappung oder gar als Unterstützung aus der zweiten Reihe für ein Element aus dem Kontingent des Schakalgaus.

**Aufgebot des Schakalgaus**

- Fürst des Schakalgaus – B(ii) + Z(iv) + AS(IV/3) @ 74 Pk.

- 1 × höheres Wesen aus dem Schattenreich – Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.
- 2 × niedere Wesen aus dem Schattenreich – Fw(III/3) @ 36 Pk., zusammen 72 Pk.
- 1 × Axtkämpfer aus dem Schakalgau – AS(IV/3) @ 30 Pk.
- 2 × Speerkämpfer aus dem Schakalgau – Hi(IV/4) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk.
- 2 × Bogenschützen aus dem Schakalgau – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.
- 4 × Aufgebot des Schakalgaus – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 48 Pk.

(13 Elemente)

Der Gaufürst des Schakalgaus ist ein Bruder des Pharaos und sieht nicht ein, warum er sich von dem Wesir, der nicht zur königlichen Familie gehört, irgendwas sagen lassen soll. Und diesen erzkonservativen nach Weihrauch stinkenden Oberpriester kann er nun überhaupt nicht leiden! Kein Element aus diesem Kontingent zählt daher als Überlappung oder als Unterstützung aus der zweiten Reihe für ein Element eines anderen Kontingents.

Um die Flotte der Inselbewohner leichter umgehen zu können, haben sich die Westländer in vier Flotillen aufgeteilt, die nun nach und nach das Ziel erreichen. Der Plan ist insofern nicht so ganz glatt verlaufen, als einer der plötzlichen Frühlingsstürme die Kontingente ziemlich zerstreut hat und daher keine Zeit mehr war, sich vor der Küste zu sammeln.

Eines der drei untergeordneten Kontingente (also nicht das des OBs) muss den Anfang machen und als erstes landen; welches, kann entweder der OB bestimmen oder der Zufall (z.B. durch Würfeln). Dann werden sieben beliebige schwarze Spielkarten und drei verschiedene rote (z.B. B, D und K) gemischt. Dabei muss festgelegt, welche rote Karte welchem noch verbliebenen Kontingent entspricht (der König könnte beispielsweise das des OBs repräsentieren). Von der vierten Runde an wird zu Beginn jeder Runde eine Karte gezogen; ist es eine rote, wird das entsprechende Kontingent aufgebaut. Anschließend wird die Karte abgelegt

(also nicht wieder untergemischt). Zu jedem Kontingent gehört ein unbefestigtes Schiffslager, das mit seiner Rückseite an der Küstenlinie in dessen Aufbauzone aufgestellt wird.

**Optionale Regel:** Sollten die Spieler den Eindruck haben, dass die Kontingente in zu rascher Abfolge auftauchen (das letzte Kontingent sollte tunlichst erst nach der sechsten Runde erscheinen), kann nach dem Auftauchen eines Kontingentes eine Runde ausgelassen werden, ehe die nächste Karte gezogen wird.

Der Ort, an dem ein Kontingent aufgebaut wird (auch das erste), wird mit einem normalen sechsseitigen Würfel bestimmt: Das Würfelergbnis gibt das gelb unterlegte Quadrat an, in dem mindestens zehn Elemente des Kontingentes aufgestellt werden muss. Alle übrigen Elemente müssen in einem angrenzenden gelb unterlegten Quadrat aufgebaut werden. Der Aufbau muss dabei so erfolgen, dass die Elemente im Meer mit ihrer Vorderseite an der Küste oder dahinter in Frontkontakt mit der Rückseite eines solchen Elementes aufgestellt werden.

## Die Verteidiger

Die Armee der Verteidiger ist in drei Kontingente unterteilt: zwei Aufgebote der menschliche Siedler, die man sich etwa als das Aufgebot der Stadt Kupara selbst und das einer kleineren Stadt auf der anderen Seite der Insel vorstellen kann, und das Stammesaufgebot der auf Kupara ansässigen Ureinwohner.

## Oberbefehlshaber

- Oberbefehlshaber mit Leibgarde – B(iii) + AS(III/2) @ 54 Pk.
- Drache der Göttin des goldenen Mondes – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.
- 2 × Riesenadler der Göttin des goldenen Mondes – Fw(II/2) @ 36 Pk., zusammen 72 Pk.
- 2 × Skorpionmänner – AS(IV/4) @ 36 Pk., zusammen 72 Pk.
- 5 × Axtkämpfer – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 150 Pk.

- 6 × Bogenschützen – Sch(III/2) @ 20 Pk., zusammen 120 Pk.
- 2 × Plänkler mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.
- 1 × Milizen, Sklaven oder Kriegsgefangene – Ho(IV/3) @ 12 Pk.

(20 Elemente: 600 Pk.)

### Unterbefehlshaber

- Unterbefehlshaber mit Leibgarde – B(iii) + AS(III/2) @ 54 Pk.
- 5 × Axtkämpfer – AS(III/2) @ 30 Pk., zusammen 150 Pk.
- 5 × Bogenschützen – Sch(III/2) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.
- Zauberer bei einem der Axtkämpfer- oder Bogenschützelemente – Z(iii) @ +24 Pk.
- 2 × Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.
- 2 × Plänkler mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.

(15 Elemente: 400 Pk.)

### Verbündete Ratten

- Rattenhäuptling mit Gefolge – B(iii)\* + Sk(IV/3) @ 41 Pk.

### Angriff aus der Tiefe

War Ihnen die *Invasion der Ratteninseln* nicht exotisch genug? Dann probieren Sie es mal mit der folgenden Variante dieses Szenarios, die auf dem geheimnisvollen Südkontinent angesiedelt ist.

Mit dem Auftauchen des Hummerdämons An-Shrak war den Stadtstaaten an der Küste des Siebenstromlandes eine große Gefahr erwachsen, denn es war ihm gelungen, in relativ kurzer Zeit die Stämme der Bewohner des südlichen Meeres

- Rattenheld + Adelige – H(iii) + Sk(IV/3) @ 49 Pk.
- 1 × Rattenriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.
- 1 × Rattenkundschafter – Be(IV/3) @ 40 Pk.
- 8 × Rattenkrieger – Sk(IV/2) @ 20 Pk., zusammen 160 Pk.
- 2 × Ratten-Bogenschützen – Sch(IV/2) @ 16 Pk., zusammen 32 Pk.
- 1 × Ratten-Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.
- 1 × Ratten-Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.

(16 Elemente: 400 Pk.)

Der Rattenhäuptling zählt als verbündeter Befehlshaber, daher das \* hinter dem Truppentyp.

Nachdem die Westländer als Angreifer ihr erstes Kontingent aufgestellt haben, dürfen die Ratten ihre Armee (zusammen mit ihrem Lager) den Regeln gemäß in der nördlichen Aufstellungszone des Spielfeldes aufbauen. Das erste der beiden anderen Kontingente taucht zu Beginn der dritten Runde in Marschkolonnen auf einer der beiden Straßen an der Nordseite der Spielfläche auf, das andere zu Beginn der fünften – ebenfalls in Marschkolonnen – auf der anderen; welches wo erscheint, bleibt dabei dem OB überlassen. Die Lager werden jeweils neben der Straße an der Grundseite aufgestellt. Die erste Bewegung der auftauchenden Kontingente wird vom Rand der Spielfläche aus gemessen.

zu einigen. Aus den vereinzelt Raubzügen gegen Dörfer und Gehöfte war ein regelrechter Krieg geworden, in dem ganze Armeen aus dem Meer auftauchten und sogar kleinere Städte selbst angriffen. Doch dies war erst der Anfang; je weiter An-Shraks Einfluss wuchs, desto größer wurden die Heere, desto koordinierter wurden die Attacken. Seine unzweifelhaften Erfolg im Kampf gegen die Landbewohner führten dazu, dass immer

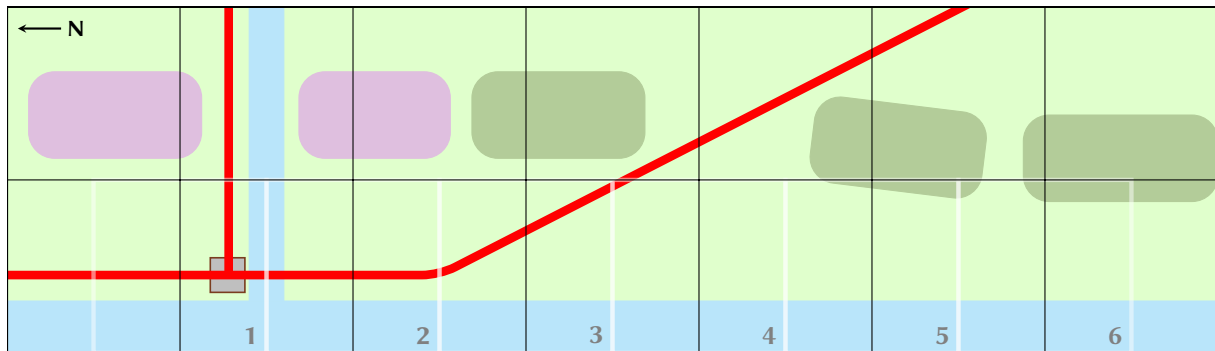


Abbildung 2: Die Küste des Südkontinentes bei Tingwa.

mehr Stämme seinem Banner folgten und sogar die meisten der menschlichen und reptiloiden Piraten des südlichen Meeres sich für seine Pläne zu interessieren begannen. Im siebten Jahr seiner Herrschaft glaubte er, den großen Krieg gegen die Küstenbewohner beginnen zu können, und das erste Ziel seines Angriffes war der Stadtstaat *Mawandhapragupta* ganz im Süden des Siebenstromlandes.

In drei Angriffskolonnen bewegten sich die vereinigten Heere der Meeresbewohner siegesgewiss von Süden her auf ihr Ziel zu. Doch in diesem Jahr hatten sich die üblichen Frühjahrstürme verspätet: obwohl An-Shrak den Beginn der Operation mit Absicht weit in den Donnereichenmond hinein verlegt hatte, geriet sein Heer in einen fürchterlichen Taifun (die Bewohner von Mawandhapragupta machten dafür später natürlich die tatkräftige Unterstützung durch ihre unzähligen Götter verantwortlich). Seine Krieger überstanden unter Wasser das Unwetter zwar weitgehend unbeschadet, aber der Kontakt zwischen den drei Angriffskolonnen brach ab, und das gesamte Heer wurde ein gutes Stück nach Süden abgetrieben.

Zu allem Unglück wurde das nördlichste der drei Heere nach Abflauen des Sturmes von einer Schar Schabdhars (halbintelligente Flugsaurier) entdeckt, die im Auftrag des Dschungelstaates *Ssubac* die Küstengewässer überwachte. Diese alarmierte unverzüglich ihre Herren in Ssubac, die wiederum ihre Nachbarn in Mawandhapragupta benachrichtigten und ihr eigenes Heer mobilisierten, um ihren nördlichen Nachbarn zu Hilfe zu kommen und gemeinsam die Angreifer ins Meer zurückzutreiben. Die militärische Führung in Ssubac ging davon aus, dass das Ziel der Angreifer die kleine Stadt *Tingwa* am Mückenfluss, dem südlichsten

Mündungsarm der Sieben Ströme, sein würde, eine Einschätzung, die durch weitere Berichte der Schabdhars bestätigt wurde.

Der Anführer des nördlichen Flügels der Angreifer stand vor der Wahl, darauf zu warten, dass der Kontakt zur Hauptarmee wiederhergestellt würde, und dabei das Überraschungsmoment zu verlieren, oder anzugreifen, Tingwa zu überrumpeln und die Stadt solange gegen Entsatzheere zu verteidigen, bis Verstärkung da war. Da er davon ausging, dass die Besatzung von Tingwa etwa um ein Drittel schwächer als seine eigenen Truppen war, entschloss er sich zum Angriff, ein Entschluss, der vor allem von den beutegierigen Piraten in seinem Heer enthusiastisch begrüßt wurde. Im Morgengrauen des fünfzehnten Tages des Donnereichenmondes tauchten die Fischmenschen aus den Wogen des südlichen Meeres auf; der Sturm auf Tingwa begann.

### Der Ort des Geschehens

Das Spielfeld (Abb. 2) sieht fast so aus wie für die Invasion der Ratteninseln, ist aber anders orientiert: der Nordpfeil weist nicht nach oben, sondern nach links. Osten ist also oben, Westen unten und Süden rechts. Der Fluss im Norden ist natürlich der Mückenfluss, an dessen Mündung am nördlichen Ufer um die Straßeneinmündung herum der Ort Tingwa liegt (das graue Quadrat mit dunkelbraunem Rand). Dieser zählt als befestigte bebaute Fläche von quadratischer Form mit einer Kantenlänge von zwei Elementbreiten; die Befestigung besteht aus einer einfachen Palisade, nicht aus einer Mauer, zählt also nur als temporäre Befestigung. Der Preis für die Palisaden ist beim Gesamtwert des Kontingentes der Verteidi-

ger berücksichtigt. Die Hügel sind durch die für diese Gegend typischen Sümpfe (violett; zählen als Moore) und Wälder (grün) ersetzt. Die Straße von Tingwa Richtung Osten führt nach Mawand-hapragupta, die Richtung Südosten nach Ssubac.

## Die Angreifer

### Vorhut

- Anführer zu Fuß – AS(IV/2) + B(iii) @ 48 Pk.
- 1 × Seeungeheuer – Rw(IV/4) @ 54 Pk.
- 8 × Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk., zusammen 192 Pk.
- 4 × Krieger mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 80 Pk.
- 3 × Plänkler mit Wurfspeeren und teilweise mit Schild – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 54 Pk.
- 4 × Piraten – Sk(IV/3) @ 25 Pk., zusammen 100 Pk.
- 4 × Piratenschiffe – Bo(IV/3) @ 18 Pk., zusammen 72 Pk.

(25 Elemente)

Diese Truppen werden nach den Verteidigern von Tingwa in den ersten beiden weiß umrandeten Quadraten von Norden (links, Nr. 1 & 2) aufgebaut: die Piraten auf ihren Schiffen auf dem Meer (ohne Kontakt zum Land), der Rest der Armee – mit dem Lager – auf dem Strand, jedoch nicht in Kontakt mit den Befestigungen von Tingwa, ansonsten aber nach den üblichen Regeln.

### Hauptmacht

- An-Shrak, der Hummerdämon (gilt zugleich als Oberbefehlshaber der Invasionsarmee) – Rw(IV/4) + B(iii) @ 78 Pk.
- Großschamane auf Riesenkrabbe – Be(IV/3) + Z(iii) @ 64 Pk.
- 12 × Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk., zusammen 288 Pk.

- 4 × Krieger mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 80 Pk.

- 2 × Plänkler mit Wurfspeeren und teilweise mit Schild – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.

- 2 × Plänkler mit Bumerang – LI(III/2) @ 15 Pk., zusammen 30 Pk.

- 2 × weniger bewegliche Humanoide – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 24 Pk.

(24 Elemente)

Von der dritten Runde an würfeln die Angreifer mit einem Normalwürfel, ob ihre Hauptarmee auftaucht. Dies ist bei einem Würfelerggebnis von mindestens »6« der Fall. Addieren Sie in der vierten Runde 1, in der fünften 2 u.s.w. zur gewürfelten Zahl hinzu, so dass die Hauptarmee also spätestens in der sechsten Runde auftauchen wird. Aufgebaut wird sie – mit ihrem Lager – nach den üblichen Regeln in den beiden mittleren weiß umrandeten Quadraten (Nr. 3 und 4).

### Südlicher Flügel

- Befehlshaber – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk.

- 2 Riesenkrabben etc. – Be(IV/3) @ 40 Pk., zusammen 80 Pk.

- Schamane und Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS(IV/2) + Z(ii) @ 40 Pk.

- 12 × Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk., zusammen 288 Pk.

- 6 × Krieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 120 Pk.

- 2 × Plänkler mit Wurfspeeren und teilweise mit Schild – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.

(24 Elemente)

Von der zweiten Runde nach dem Auftauchen der Hauptarmee unter An-Shrak an würfeln die Angreifer mit einem Normalwürfel, ob ihr südlicher Flügel auftaucht. Dies ist bei einem Würfelergebnis von mindestens »6« der Fall. Addieren Sie in der vierten Runde 1, in der fünften 2 u.s.w. zur gewürfelten Zahl hinzu, so dass die Hauptarmee also spätestens in der achten Runde automatisch auftauchen wird. Aufgebaut wird sie – mit ihrem Lager – nach den üblichen Regeln in den beiden südlichsten weiß umrandeten Quadranten (5 & 6).

## Die Verteidiger

### Die Besatzung von Tingwa

- Anführer – AS(III/3) + B(iii) @ 60 Pk.
- Held – AS(III/3) + H(iii) @ 60 Pk.
- 4 × Speerträger mit Schild – Sp(III/3) @ 36 Pk., zusammen 144 Pk.
- 4 × Bogenschützen – Sch(III/3) @ 24 Pk., zusammen 96 Pk.
- 2 × Plänkler – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 36 Pk.
- 8 Palisaden um das Fort @ 6 Pk., zusammen 48 Pk.

(12 Elemente)

### Verbündete aus den Sümpfen des Deltas

- Suum Azzam Suuma, die Echsenhexe – Sk(IV/3) + Z(ii) @ 41 Pk.
- 5 × wilde Deltabewohner – Sk(IV/2) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.
- 1 × wilde Deltabewohner – LI(III/2) @ 15 Pk.

(7 Elemente)

Bitte beachten Sie, dass alle Deltabewohner (einschl. der Echsenhexe) Moor und sumpfiges Gelände in jeder beliebigen Formation durchqueren können (wie LI).

Die eigentlichen Verteidiger von Tingwa werden als erste aufgebaut, und zwar in der Stadt selbst bzw. nicht weiter als 8 LE davon entfernt. Nachdem die Vorhut der Angreifer aufgebaut worden ist, werden die Deltabewohner in dem Moorgebiet am Mückenfluss aufgestellt. Das Lager der Armee ist die Stadt selbst.

### Entsatzheer aus Mawandhapragupta

- Stadtkönig auf Schildkröte (gilt zugleich als Oberbefehlshaber der Verteidiger) – Kw(IV/4) + B(iii) @ 60 Pk.
- 2 × Großsaurier – Rw(IV/4) @ 54 Pk., zusammen 108 Pk.
- 1 × Schabdhar-Geschwader (statt der üblichen Kundschafter auf Flugsauriern aus der Armeeliste) – Fw(III/3) @ 36 Pk.
- 1 × Hofzauberer – AS(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk.
- 4 × Speerträger mit Schild – Sp(III/3) @ 36 Pk., zusammen 144 Pk.
- 4 × Bogenschützen – Sch(III/3) @ 24 Pk., zusammen 96 Pk.
- 4 × Speerträger ohne Schild – Hi(III/3) @ 24 Pk., zusammen 96 Pk.

(17 Elemente)

Dieses Kontingent wird zu Beginn der zweiten Runde *nach* dem Auftauchen der Hauptarmee der Angreifer einschließlich seines Lagers im zweiten bis vierten Einheitsquadrat von Norden (links) in der östlichen (oberen) Reihe nach den üblichen Regeln aufgebaut.

### Verbündete aus der Dschungelstadt Ssubac

- Befehlshaber – AS(IV/3) + B(iii) @ 54 Pk.
- 3 × Adelige – AS(IV/3) @ 30 Pk., zusammen 90 Pk.
- Oberpriester auf Sänfte mit Leibgarde aus Fanatikern – W/AS(IV/4) + Z(iii) @ 54 Pk.
- 6 × Tempelsöldner – Hi(III/3) @ 24 Pk., zusammen 144 Pk.
- 12 × Krieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 240 Pk.

- 1 × Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.

(24 Elemente)

Von der Runde nach dem Auftauchen der Hauptarmee aus Mawandhapragupta an würfeln die Verteidiger mit einem Normalwürfel, ob die Verbündeten aus der Dschungelstadt Ssubac auftauchen. Dies ist bei einem Würfelergebnis von mindestens »6« der Fall. Addieren Sie in der nächsten Runde 1, in der übernächsten 2 u.s.w. zur gewürfelten Zahl hinzu, so dass die Hauptarmee also spätestens in der fünften Runde auftauchen wird. Aufgebaut wird sie – mit ihrem Lager – nach den üblichen Regeln im fünften bis siebten Einheitsquadrat von Norden (links) in der östlichen (oberen) Reihe, um die Einmündung der südlichen Straße herum.

### ... und noch mehr Farbe!

Die Verbündeten aus der Dschungelstadt Ssubac können wahlweise auch durch eine unerwartete Hilfe aus den Tiefen des Meeres ersetzt werden, eine Armee von Krakenmenschen, welche die Truppen ihrer Erzfeinde schon seit Wochen unbemerkt verfolgt hat und nun die Chance sieht, sie mit Hilfe der Landbewohner zu besiegen. Sie würfelt für ihr Auftauchen wie das Hilfskontingent aus Ssubac, baut aber nicht an der Ostseite des Spielfeldes auf, sondern nach Wahl in den sechs grauen Quadranten entlang des Strandes. Es geht doch nichts über kleine Überraschungen.

### Die Krakenmenschen aus der Tiefe der Korallensee

- 1 × Befehlshaber mit Leibgarde aus Keulenträgern – B(iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk.
- 1 × „Großer Alter“ – W/AS(IV/4) + Z(iii)
- 1 × Wasserelementargeist – Rw(IV/4) + Z(iii)
- 2 × von Hummern gezogene Streitwagen – SSt(IV/2) @ 28 Pk., zusammen 56 Pk.
- 5 × Keulenträger – AS(IV/3) @ 30 Pk., zusammen 150 Pk.
- 4 × Krakenmenschen mit Speeren – Hi(IV/4) @ 24 Pk., zusammen 96 Pk.
- 2 × Krakenmenschen mit Bogen – Sch(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 40 Pk.
- 4 × Krakenmenschen-Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk., zusammen 72 Pk.

(20 Elemente)

Um die Überraschung komplett zu machen, könnte man auch den betreffenden Spieler bis zuletzt darüber im Unklaren lassen, welche Armee er denn nun bekommt. Man lässt ihn ganz normal für das Auftauchen würfeln und, wenn es dann soweit ist, zum Beispiel durch nochmaliges Würfeln (1–2 Ssubac, 4–6 Kraken) oder Ziehen einer Karte zufällig ermitteln, welche der beiden Armeen er denn nun bekommt. Schließlich wollen ja alle ihren Spaß haben.