

Kampf um die Ratteninseln

Bernd Lehnhoff

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, auszumäandern 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 Küsten-seite 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.

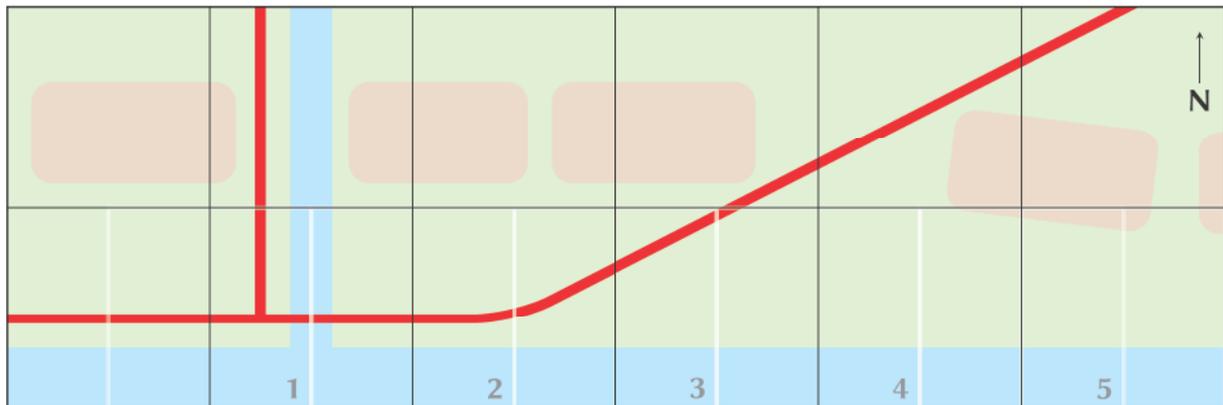


Abbildung 1: Südküste von Kupara.

- 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 Wid-dergottes:

- 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 Schakalgau – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 48 Pk.

(13 Elemente)

Der Gaufürst des Schakalgau 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 erkonservativen 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 Würfelergebnis 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 Bogenschützenelemente – 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.
- 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.

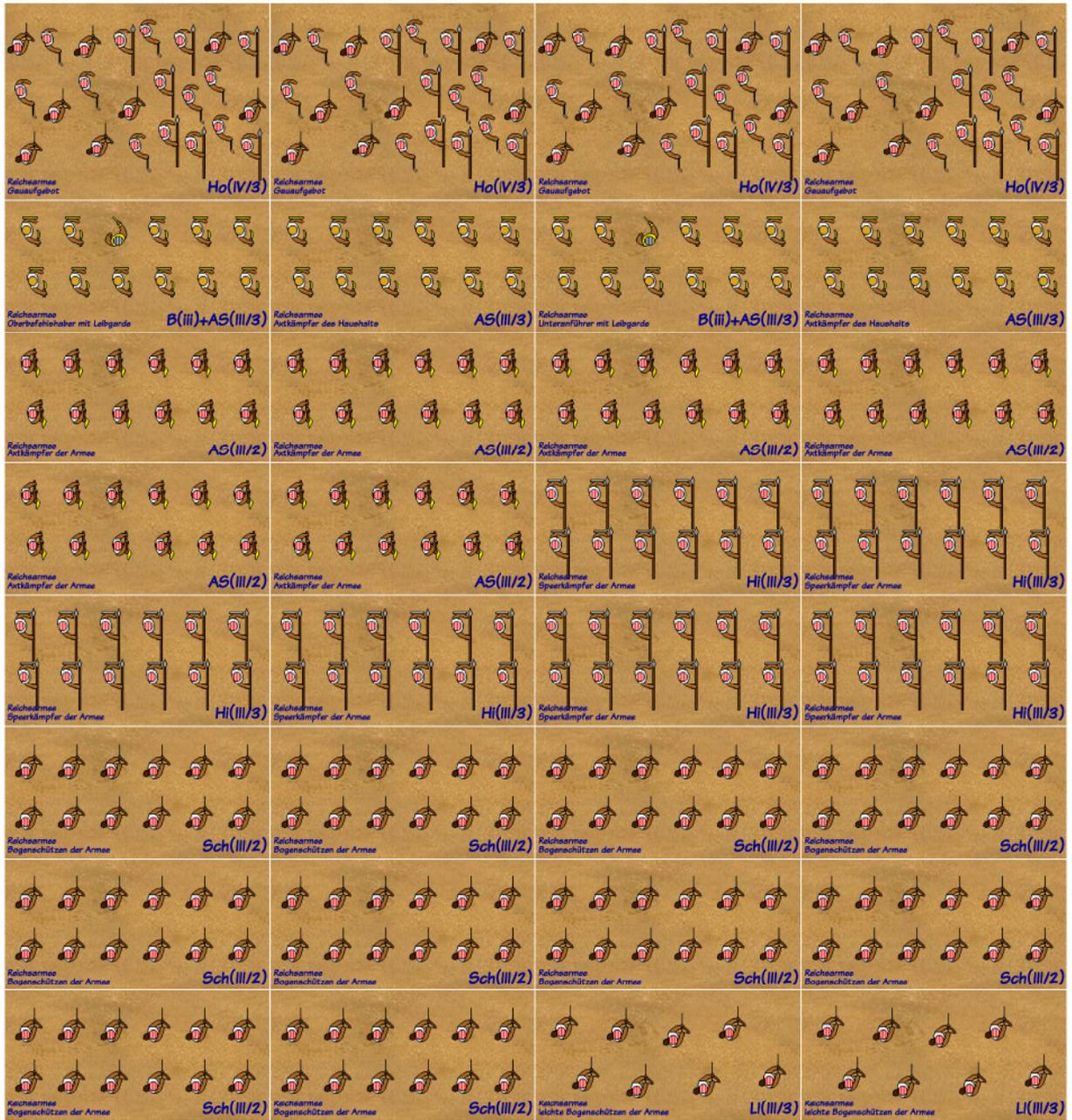
Nachdem die Westländer als Angreifer ihr erstes Kontingent aufgestellt haben, dürfen die Ratten ihre Armee (zusammen mit ihrem Lager) den Regeln gemäß in der nördlichen Aufstellungszone des Spielfeldes aufbauen. Das erste der beiden anderen Kontingente taucht zu Beginn der dritten Runde in Marschkolonne auf einer der beiden Straßen an der Nordseite der Spielfläche auf, das andere zu Beginn der fünften – ebenfalls in Marschkolonne – 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.

Counter

Die Invasoren

Die reguläre Armee

© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff



Die Verteidiger

Kupara

© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff

<p>Kupara Oberbefehlshaber mit Leibgarde B(III)+AS(III/2)</p>	<p>Kupara Unterbefehlshaber mit Leibgarde B(III)+AS(III/2)</p>	<p>Kupara Skorpionmänner AS(IV/4)</p>	<p>Kupara Skorpionmänner AS(IV/4)</p>
<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>
<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>
<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Askämpfer AS(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>
<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>
<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>	<p>Kupara Bogenschützen Sch(III/2)</p>
<p>Kupara Plänkler mit Schleuder LI(III/3)</p>	<p>Kupara Plänkler mit Schleuder LI(III/3)</p>	<p>Kupara Plänkler mit Schleuder LI(III/3)</p>	<p>Kupara Plänkler mit Schleuder LI(III/3)</p>
<p>Kupara Zauberer bei Askämpfer AS(III/2)+Z(III)</p>	<p>Kupara Zauberer bei Bogenschützen Sch(III/2)+Z(III)</p>	<p>Kupara Plänkler mit Bogen LI(III/3)</p>	<p>Kupara Plänkler mit Bogen LI(III/3)</p>
<p>Kupara Missetan Ho(IV/3)</p>	<p>Kupara Bienenwälder der Göttin des goldenen Mondes Fw(II/2)</p>	<p>Kupara Bienenwälder der Göttin des goldenen Mondes Fw(II/2)</p>	<p>Kupara Drache der Göttin des goldenen Mondes GF(IV/4)+Z(III)</p>

Die Ratten

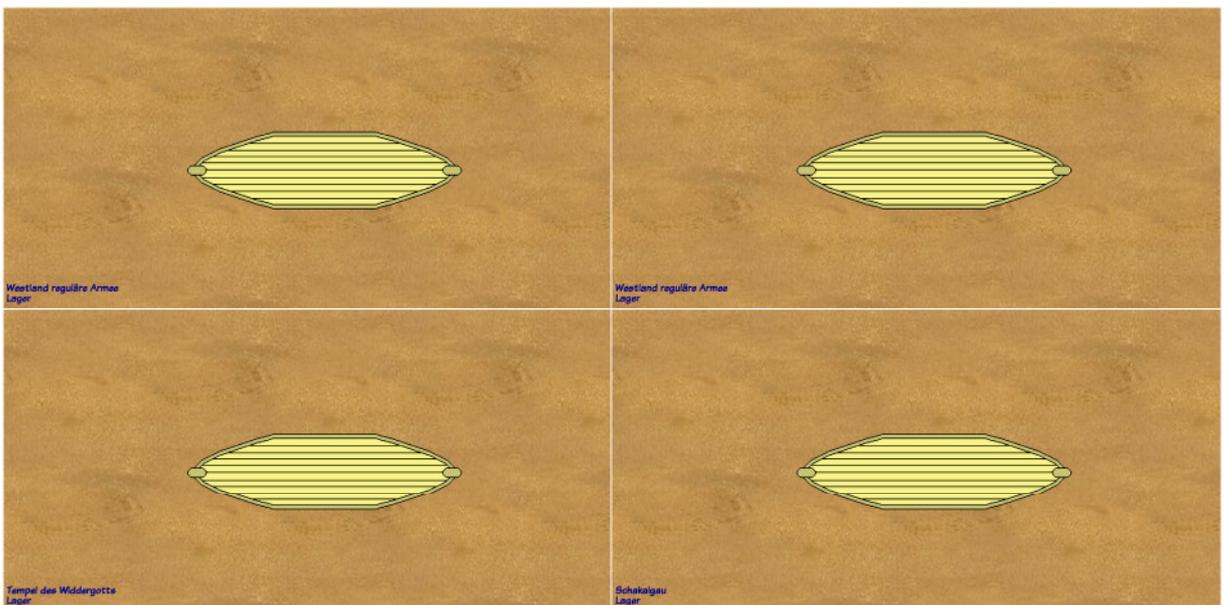
© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff



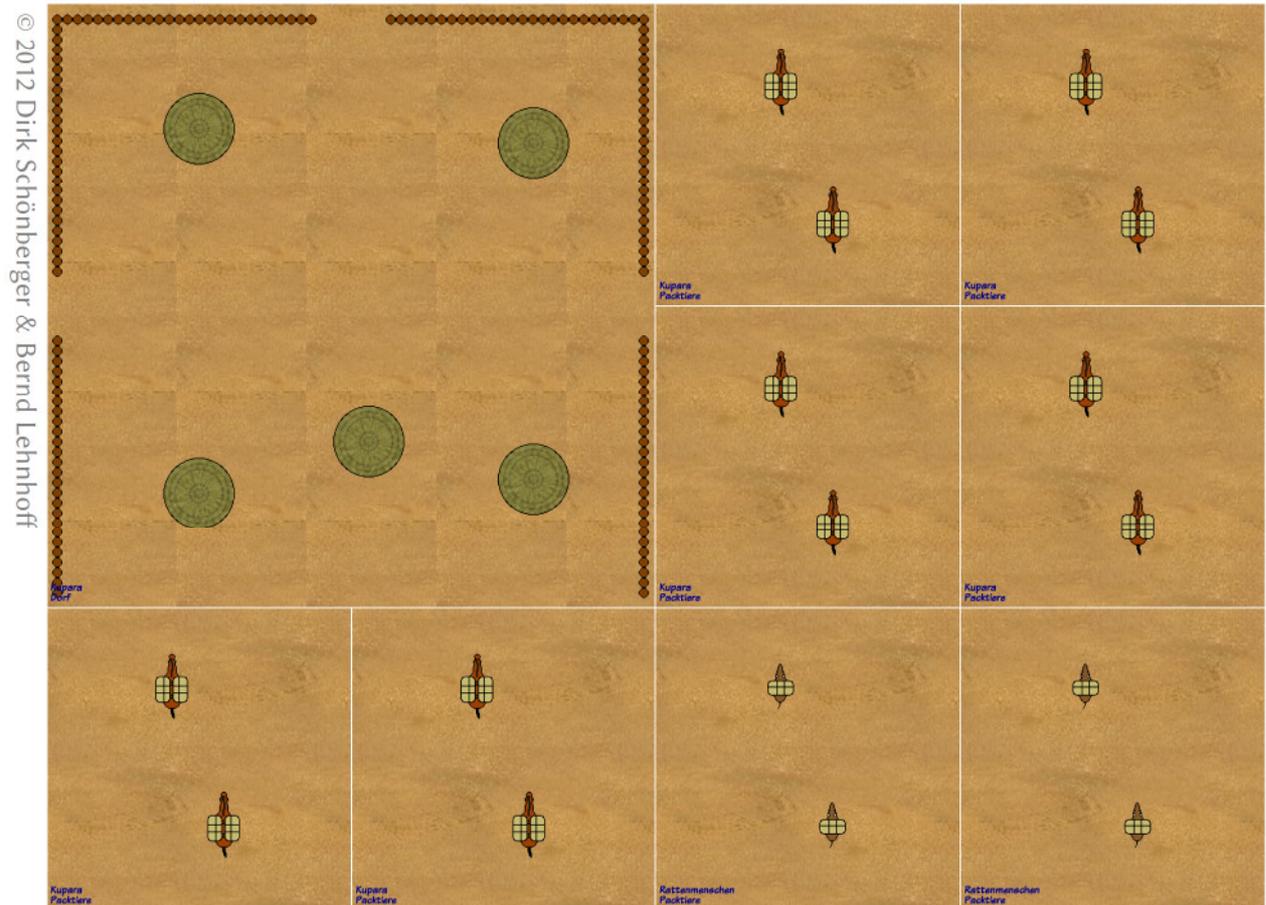
Lager

Die Invasoren

© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff



Die Verteidiger



Anmerkung: Das Dorf ist optional (s. S. 1, rechte Spalte).