

# Der Löwe von Aquilonien

Bernd Lehnhoff

Ein *H&H*-Szenario

## Der Hintergrund



on Robert E. Howard (1906–1936) und seinen Werken mag man ja halten, was man will, unbestritten ist aber seine große Bedeutung für das Fantasy-Genre als solches. Vor allem sein bekanntester Zyklus, die Romane und Kurzgeschichten um Conan den Kimmerier und das hyborische Zeitalter, hat einen ungeheuren Einfluss gehabt und dürfte jedem Fantasy-Leser ein Begriff sein. Howards eigene Conan-Erzählungen sind in den letzten Jahren auch in Deutschland neu herausgegeben worden und zeigen, nebenbei bemerkt, dass er als Autor den meisten seiner zahlreichen Nachahmer doch deutlich überlegen ist<sup>1</sup>. Weniger bekannt ist, dass Conan und seine Welt eine durchaus vergleichbare Bedeutung für das Wargaming hatten.

Dies liegt an einem der Väter des Tabletops, wie wir es heute kennen, dem Engländer Tony Bath (1926–2000), dessen zahlreiche Verdienste hier aufzuführen schlicht den Rahmen sprengen würde. Um seine immense Bedeutung auch für uns heute wenigstens anzudeuten (immerhin hat er einen eigenen Eintrag in der englischen Wikipedia),

sei hier nur erwähnt, dass er Mitbegründer der *Society of Ancients* und ihres Magazins »SLINGSHOT« war<sup>2</sup>. Für unseren Zusammenhag ist wichtig, dass er auch das erste bekannte Kampagnenspiel erfand, und da er offensichtlich ein begeisterter Fan der Conan-Stories war, die damals gerade neu herausgebracht wurden, siedelte er diese erste Kampagne auf Hyboria an. Damit war die „Hyborian Campaign“ geboren, die bei uns Wargamern der dritten Generation (die mittlerweile auch nicht mehr so jung sind) einen geradezu legendären Ruf hat, spielten dort doch solche Urväter des Tabletops wie Donald Featherstone und Charles Grant (sr.) mit – sowie ein gewisser Phil Barker.

Tonys Kampagne war mehr als nur ein rein strategisches Spiel, sondern enthielt auch Elemente des Rollenspiels, indem er die Mitspieler in die Rollen handelnder Personen schlüpfen ließ, alles zusammengehalten durch einen „Newsletter“, »THE SHADIZAR HERALD«, in dem neben dem strategischen und ökonomischen Spielstand auch Platz für Gerüchte, Politik, Intrigen u. s. w. war.

Ich persönlich bin erstmals in den Achtzigern mit der „Hyborian Campaign“ in Berührung gekom-

<sup>1</sup>Einige seiner Conan-Stories – und anderes, darunter auch der für das Verständnis von Howard's Chronologie wichtige Essay »*The Hyborian Age*« – können im englischen Original auf der Website des australischen Zweigs des Gutenberg-Projekts (<http://gutenberg.net.au>) eingesehen werden.

<sup>2</sup>Für weiteres siehe die Nachrufe auf der Website der SoA (<http://www.soa.org.uk>) oder auf der unten aufgeführte Website Rudi Geudens'.

men, als Tony sie in einer Artikelserie im Magazin »Military Modelling« vorstellte, die ich mit glühenden Ohren verfolgt habe (ich weiß noch, dass ich sie mir damals bei Ludger Fischer ausgeliehen habe, der die Zeitschrift abonniert hatte, und jedesmal ungeduldig auf die Fortsetzung gewartet habe – soweit zu den deutschen Urgesteinen und ihrer Beziehung zu Tony Bath). Wenn ich mich recht entsinne, haben die Spieler damals nicht, wie heute allgemein üblich, eine bestimmte Rolle für die gesamte Dauer der Kampagne (oder zumindest der Existenz ihres Gebiets) übernommen, sondern der Fokus der Ereignisse wechselte öfter von einer Stelle des riesigen Kontinents Hyboria zu einer anderen und damit änderten auch die Rollen der Spieler. Bei der großen Zahl von Staaten und freien Stämmen hätte man für ein simultanes Spiel auch Dutzende, wenn nicht gar Hunderte von Spielern benötigt, was selbst heute mit Computern und modernen Kommunikationsmöglichkeiten noch immer so eine Sache ist. Nebenbei war es so auch möglich, die Formel „1 Reich = 1 Spieler“ aufzubrechen und mehrere Spieler in verschiedenen Positionen auf einen einzigen Staat loszulassen, was eine Quelle unendlicher Ränkespiele war. Außerdem wurde so eine gewisse Routine vermieden, die der Tod schon so manches Kampagnenspiels war.

Sinn und Zweck dieses Buchs kann es natürlich nicht sein, so etwas wie eine Neuauflage der hyborischen Kampagne zu starten, andererseits kommt man aus den oben genannten Gründen natürlich auch nicht an Conan und seiner Welt vorbei. Dieses Szenario ist vom letzten Kapitel der zweiten Conan-Story »*The Scarlet Citadel*«<sup>3</sup> inspiriert worden. Conan hat seine Karriere bekanntlich nicht als abenteuersuchender, junger Barbar begonnen, sondern als Mann mittleren Alters und König von Aquilonien, also zu einem ziemlich späten Zeitpunkt seiner Karriere. Das liegt daran, dass die erste Conan-Story »*The Phoenix on the Sword*« eigentlich eine umgeschriebene Story um König Kull von Atlantis ist, die die Herausgeber nicht hatten veröffentlichen wollen (»*By this Axe I Rule*«, erst nach Howards Tod veröffentlicht). In den späten Kull-Stories musste der Held gegen innere und äußere Feinde seines Reichs kämpfen, und so ver-

wundert es nicht, dass diese Thematik (zusammen mit einem Helden bereits fortgeschrittenen Alters) auch in den frühen Conan-Stories auftaucht: in »*The Phoenix on the Sword*« geht es um eine Verschwörung gegen Conan, in »*The Scarlet Citadel*« um einen Krieg mit den Nachbarreichen Koth und Ophir, deren Könige Strabonus und Amalrus sich gegen Aquilonien verbündet haben, wobei der eigentliche *spiritus rector* der kothische Zauberer Tsotha-lanti ist. Der Story merkt man die frühe Entstehungszeit noch an, vieles wird offensichtlich mehr der Kuriosität halber erwähnt und gerade im letzten Kapitel stimmt bei der Schilderung der Schlacht einiges im 'timing' nicht, was die Umsetzung in ein Szenario nicht gerade erleichtert<sup>4</sup>.

König Amalrus von Ophir bittet Conan um Hilfe gegen einen Angriff seines Nachbarn Strabonus von Koth. Als der König von Aquilonien mit 5000 Rittern herbeieilt, muss er feststellen, dass er in eine Falle getappt ist: in Wahrheit sind Amalrus und Strabonus miteinander verbündet und fallen auf der Ebene von Shamu gemeinsam über die aquilonischen Reiter her, die gegen die Übermacht keine Chance haben und bis auf den letzten Mann niedergemacht werden. Nur Conan wird gefangen genommen und von dem Zauberer Tsotha-lanti, der als der eigentliche Herrscher von Koth beschrieben wird, in den uralten Gewölben unter seinem Schloss in Koths Hauptstadt Korshemish, der roten Zitadelle des Titels, eingekerkert. An diesem ziemlich ungemütlichen Ort, der von allerlei Schrecken Lovecraft'scher Prägung bevölkert ist, kann Conan aber nicht nur sich selbst von seinen Fesseln befreien, sondern auch einen alten Rivalen Tsotha-lantis, den Zauberer Pelias, zur Freiheit verhelfen. Gemeinsam gelingt es ihnen, die finsternen Gewölbe zu verlassen. Aus Dankbarkeit beschwört Pelias eine geflügelte Kreatur, die Conan auf schnellstem Wege zurück in seine Hauptstadt Tamar bringt. Dort beseitigt er zunächst Fürst Arpello von Pellia, ein Werkzeug der Kother, das sich in seiner Abwesenheit zum neuen König hat ausrufen lassen, stellt in aller Eile ein neues Heer auf und zieht in Eilmärschen den Invasoren entgegen. Diese belagern inzwischen die Stadt Shamar, eine starke Festung auf dem Wege nach Tamar. Deren Verteidiger sind auf 1500

<sup>3</sup>WEIRD TALES 21/1 (1933).

<sup>4</sup>Der Roman »*The Hour of the Dragon*« (1935/6) behandelt knapp drei Jahre später die gleiche Thematik wesentlich eleganter.

Mann zusammengeschrumpft, der westliche Teil der Stadtmauer liegt in Trümmern, die Belagerer stellen sich bereits zur Erstürmung auf, als plötzlich – zum Entsetzen Tsotha-lantis und der beiden

Könige – Conan mit seinem Heer von den nördlich gelegenen Hügel herabstürmt. Der Kampf um die Krone Aquiloniens tritt in die entscheidende Phase ...

## Der Ort des Geschehens

Abb. 1 zeigt die Spielfläche mit der Stadt Shamar und ihrer unmittelbaren Umgebung. Um den Platz besser nutzen zu können, ist sie so orientiert, dass Norden rechts ist. Jedes Quadrat entspricht einem Einheitsquadrat (EQ). Eine größere Version für Spiele mit auch größeren Armeen wird im letzten Abschnitt dieses Szenarios vorgestellt.

Das mittelgraue Quadrat unterhalb des Zentrums stellt die belagerte Stadt Shamar dar, umgeben von ihren Mauern (dunkelgraue Linien). Die westliche Mauer liegt bereits in Trümmern und ist daher nur gestrichelt dargestellt. Die intakten Mauern zählen als permanente, die Westmauer als temporäre Befestigung. Die hellgrauen Linien innerhalb der Stadt stellen – stark stilisiert – die Hauptverbindungen innerhalb der Stadt dar und zählen regeltechnisch als Straßen, die dunkleren Flächen dazwischen wie ein Dorf. Die Kreuzung in der Mitte ist das Stadtzentrum; es zählt als das Lager der Belagerten; solange es in ihrer Hand ist, können dort geschlagene Hordenelemente aus ihrer Armee neu auftauchen (s. u.). Die vier Tore der Stadt (am Ende der axialen Straßen) können von der Besatzung jederzeit zu einem Ausfall genutzt werden.

Shamar ist ein bedeutendes Zentrum, deshalb führen von dort aus Straßen zumindest nach Norden, Westen und Süden (dicke rote Linien), ob auch nach Osten, geht aus der Beschreibung nicht hervor, ist aber wahrscheinlich, denn auf irgendeinem Weg müssen die Belagerer schließlich herangerückt sein (blasse rote Linie am unteren Rand).

Östlich der Stadt verläuft der Fluss Tybor. Dieser zählt als schiffbar und sollte die volle erlaubte Breite für einen Fluss haben. Es gibt aber keine Furt, im Süden der Stadt haben die Angreifer eine Schiffbrücke errichtet (gelbbraune Linie), die als normale Brücke zählt. Sie sollte so liegen, dass sie von der Stadt aus nicht mit Artillerie beschossen werden kann. Eine mögliche Straße nach Osten würde natürlich auch eine Brücke voraussetzen; wir gehen hier aber davon aus, dass die Belagerten sie bei der Nachricht vom Heranrücken

der Angreifer abgerissen hätten, so dass wir sie für das Spiel auf jeden Fall vernachlässigen können. Auf dem Fluss im Bereich der Stadtmauern (bei den „S“) sind ophirische Barken verankert, von denen aus schemitische Bogenschützen aus der kothischen Armee die Verteidiger beschießen. Der blaue Pfeil neben dem Namen gibt die Fließrichtung (von Norden nach Süden) an, was für eine mögliche Bewegung der Barken von Bedeutung ist.

Im Norden (also rechts) sehen wir die Ausläufer des angrenzenden Hügellandes (dunkelbraun), durch das das aquilonische Heer marschiert ist. Die Aquilonier bauen also (in Marschordnung) an der linken Schmalseite auf, nicht wie üblich an einer der Langseiten. Die nördlichen Hügel zählen regeltechnisch als steile Hügel.

Da in der Story Tsotha-lanti und die verbündeten Könige das aquilonische Heer heranrücken sehen (dazu mehr weiter unten), kann man davon ausgehen, dass sie einen erhöhten Standpunkt haben. Allzu nahe an der Stadt (d. h. innerhalb der Artillerieschussweite) sollte dieser allerdings nicht liegen, denn in diesem Fall wäre er als Beobachtungsposten ein recht ungemütlicher Platz und auch vernünftigerweise in die Verteidigungsanlagen einbezogen, allzu fern natürlich auch nicht, weil dann die Führung der Belagerer zu weit von ihrer Truppe entfernt wäre, die ja gerade zum Sturm auf Shamar ansetzt. Auch sollte er möglichst auf der Grenze zwischen Aufstellungsbereich II und III liegen, damit beide Könige möglichst schnell zu ihren Truppen gelangen können. Innerhalb dieser Bedingungen ist alles offen; wenn die Spieler der Meinung sind, dass der flache Hügel (rotbraune Fläche) links oben (also südwestlich) von Shamar an einer anderen Stelle liegen sollte, so können sie das gerne ausprobieren.

Die Aufstellungsbereiche I–III und der grau unterlegte Bereich rechts werden im Abschnitt „Aufstellung“ erklärt.

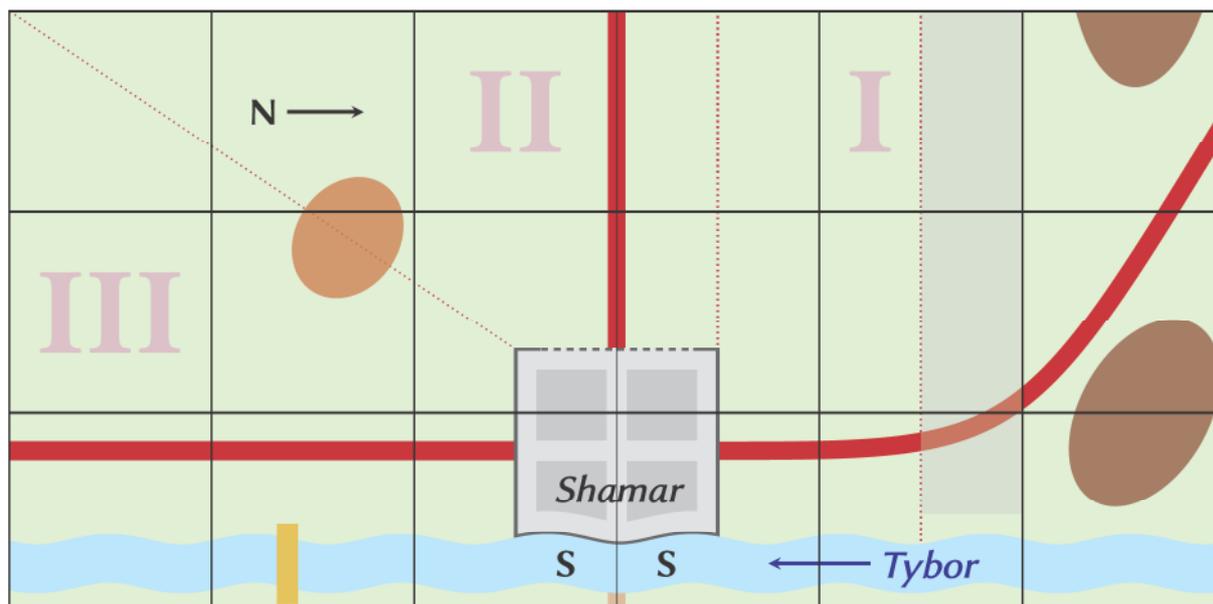


Abbildung 1: Die Stadt Shamar und ihre Umgebung.

## Die Truppen

Im folgenden werden zunächst die Truppen der Verbündeten Koth und Ophir, dann die der Aquilonier, d.h. Conans Entsatzherr und die Verteidiger von Shamar, aufgeführt. Um die Zahl der Modelle (und der Befehlshaber) auf das übliche Maß zu begrenzen, ist der Truppenmaßstab gegenüber den Regeln etwas vergrößert worden; er beträgt (für normale Truppen) etwa 1 : 400 (mit Rundungen hie und da). Einige Hinweise für eine Version im üblichen Maßstab von 1 : 250 werden im letzten Abschnitt dieses Szenarios gegeben.

Das Bildchen am Anfang jeder Truppenliste stellt das Banner des jeweiligen Königreichs dar.

## Die Verbündeten

Alle drei Kontingente der verbündeten Armee besitzen jeweils zwei Lagerelemente, die aber anders als in den Regeln angegeben, an einer beliebigen Stelle des jeweiligen Aufstellungsbereichs aufgebaut werden dürfen, also nicht unbedingt am Spielfeldrand.

### Koth



Koth mit seiner Hauptstadt Khorshemish ist in vielfacher Hinsicht das zentrale hyborische Königreich schlechthin: es vermittelt zwischen dem hyborischen Westen und dem hyrkanischen Osten, sowie zwischen dem barbarischen Norden und dem schemitischen und stygischen Süden. In der Armeeliste gehen wir davon aus, dass im westlichen Teil des Landes die Adelsreiter dem hyborischen Vorbild folgen, während in den östlichen, weniger fruchtbaren Teilen der hyrkanische oder shemitische Einfluss überwiegt. Die im Schlachtbericht mehrfach erwähnten schemitischen Bogenschützen in Kettenhemden mit ihren blauschwarzen Bärten sind ein bisschen mysteriös: eigentlich gibt es ja zahllose schemitischen Armeen, in denen sie zu erwarten wären; sie werden auch nicht als Söldner bezeichnet; und von der Beschreibung her scheint Howard sie als einen festen (und ausgesprochen loyalen) Bestandteil der Armee anzusehen. Dies hängt möglicherweise mit der frühen Entstehung der Story „The Scarlet Ci-

tadel" zusammen, als für Howard „Shems“ noch nicht mehr als ein exotischer Name war. Eine konsistente Erklärung könnte vielleicht mit traditionellen Bindungen, Tributverpflichtungen kleinerer schemitischer Stadtstaaten oder schemitischen Siedlern im Grenzgebiet argumentieren.

#### • General Arbanus' Kontingent

Der Name „Arbanus“ erinnert an den iranischen Namen „Artabanus“, was mich dazu bewogen hat, in dieser Gestalt den Anführer eines Kontingents aus dem Ostteil Koths zu sehen. Er scheint auch der einzige fähige Taktiker in der Führung der Verbündeten zu sein und sieht demzufolge auch die Katastrophe kommen. Nichtsdestotrotz folgt er den Befehlen seines Königs und findet beim Angriff der kothischen Reiterei auf die aquilonische Infanterie den Tod. „Spahis“ sind in der Terminologie Howards leichte Reiter; ich habe sie hier als berittene Bogenschützen nach östlichem Muster interpretiert.

1. General Artanus mit Gefolge aus (ost-)kothischen Adeligen – B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk.
2. 2 × ost-kothische Adelige – La(IV/3) @ 35 Pk., zusammen 70 Pk.
3. 2 × ost-kothische „Spahis“ – LR(II/2) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.
4. 8 × kothische Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk., zusammen 240 Pk.
5. 2 × schemitische Bogenschützen – Sch(III/3) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk.
6. 6 × untaugliche Infanterie, Schlachtenbummler, Trossknechte, Sappeure etc. – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 72 Pk.
7. 1 × Artillerie (Mangonels) – Art(IV/4) @ 42 Pk.
8. 1 × Belagerungsturm – Kw(IV/4) @ 36 Pk.

Artabanus' Kontingent wird in Aufstellungsbereich „I“ aufgestellt; nur die „Spahis“ müssen außerhalb dieses Gebiets in den grau unterlegten

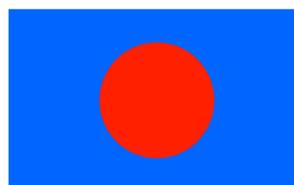
Feldern aufgebaut werden (s. u.), mit der Rückseite nach Norden gerichtet, weil sie von den Aquiloniern vor sich hergetrieben worden. Der Belagerungsturm muss innerhalb eines Zuges die Stadtmauer von Shamar erreichen, das Geschütze die Stadt beschießen können.

#### • König Strabonus' Kontingent

1. König Strabonus und der Magier Tsothallanti, mit Gefolge aus (west-)kothischen Adeligen – B(iii) + Z(iii) + Ri(III/3) @ 90 Pk.
2. 2 × west-kothische Adelige – Ri(IV/3) @ 35 Pk., zusammen 70 Pk.
3. 8 × kothische Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk., zusammen 240 Pk.
4. 4 × schemitische Bogenschützen – Sch(III/3) @ 24 Pk., zusammen 96 Pk.
5. 10 × untaugliche Infanterie, Schlachtenbummler, Trossknechte, Sappeure etc. – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 120 Pk.
6. 1 × Artillerie (Mangonels) – Art(IV/4) @ 42 Pk.
7. 1 × Belagerungsturm – Kw(IV/4) @ 36 Pk.

König Strabonus' Kontingent wird in Aufstellungsbereich „II“ aufgebaut (s. u.); der König selbst befindet sich auf dem flachen Hügel südwestlich von Shamar, und zwar in Basiskontakt mit einem ophirsischen Kollegen. Der Belagerungsturm muss innerhalb eines Zuges die Stadtmauer von Shamar erreichen, das Geschütze die Stadt beschießen können.

#### Ophir



Die Armee Ophirs kennen wir eigentlich nur aus den Schilderungen in „The Scarlet Citadel“. Allerdings ist schwierig zu entscheiden, welche der dort erwähnten Truppen dabei zu Amalrus' Heer

gehört haben und welche zu seinem Verbündeten König Strabonus von Koth, möglicherweise ein Zeichen dafür, dass sich die westlichen Truppen Koths und die ophirischen Truppen nicht grundsätzlich voneinander unterscheiden haben. Die besser ausgerüsteten Ritter Ophirs, die wir hier als „Haushaltsritter“ bezeichnen, mögen die vergoldete Kettenpanzerung ihres Königs imitiert haben. Im Belagerungsheer stellt Amalrus die Barken, von denen aus Koths schemitische Bogenschützen die Seemauer der Stadt beschießen.

1. König Amalrus mit Haushaltsrittern – B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk.
2. 3 × Ritter – Ri(III/3) @ 42 Pk., zusammen 126 Pk.
3. 10 × Speerträger – Sp(IV/3) @ 30 Pk., zusammen 300 Pk.
4. 2 × Bogenschützen – Sch(IV/2) @ 16 Pk., zusammen 32 Pk.
5. 1 × Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.
6. 10 × untaugliche Infanterie, Schlachtenbummler, Trossknechte, Sappeure etc. – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 120 Pk.
7. 1 × Artillerie (Mangonels) – Art(IV/4) @ 42 Pk.
8. 4 × Flussbarken – Bo(IV/3) @ 18 Pk., zusammen mit 72 Pk.

Die ophirische Armee wird in Aufstellungsbereich „III“ aufgebaut (s. u.). König Amalrus muss in Basiskontakt mit dem Element seines kothischen Kollegen auf dem „sanften Hügel“ südwestlich von Shamar stehen. Die Artillerie muss so aufgestellt werden, dass sie Shamar beschießen kann. Die vier Flussbarken sind östlich der Stadt Shamar im Fluss verankert (der Bereich ist auf der Karte mit 5 markiert) und haben jede eine Besatzung aus einem Element schemitischer Bogenschützen aus den beiden kothischen Kontingenten. Sie können also nur mit Bewegungspunkten Amalrus', ihre Besatzung kann nur mit Bewegungspunkten aus ihrem Herkunfts-Kontingent bewegt werden.

## Aquilonien



Das aquilonische Heer besteht aus zwei Teilen: zum einen aus der Besatzung von Shamar, die sich verzweifelt gegen eine schier erdrückende Übermacht zur Wehr setzt, und zum anderen aus Conans Entsatzarmee, die in Eilmärschen von Norden heranrückt, um die Invasoren aufzuhalten und die belagerte Stadt zu befreien.

### Die Verteidiger von Shamar

Die Verteidiger Shamars zählen noch 1.500 Mann. Diese Zahl umfasst wahrscheinlich nur die professionellen Soldaten. Dazu kommen möglicherweise noch bewaffnete Bürger, über deren kämpferische Qualität man sich allerdings keine Illusionen machen sollte. Beiläufig erfahren wir, dass die Verteidiger über Geschütze, mit denen sie einige der Barken versenkt haben, von denen aus die schemitischen Bogenschützen die Stadt beschießen, und Bogenschützen verfügen, die aber – so Howard – als Aquilonier (es handelt sich also nicht um Bossonier) ihren schemitischen Kollegen unterlegen sind. Die Gründe dafür werden nicht genannt, schlechtere Ausrüstung, schlechtere Ausbildung, geringere Anzahl oder eine Kombination dieser drei Faktoren wird aber wohl dafür verantwortlich sein. Selbstverständlich müssen alle Elemente dieses Kontingents in der Stadt aufgebaut werden.

- (a) Stadtkommandant mit Leibgarde aus abgesehenen Rittern und Söldnern mit Axt oder Schwert – B(ii) + AS(IV/3) @ 42 Pk.
- (b) 1 × Söldner mit Axt und Schwert – AS(IV/3) @ 30+Pk.
- (c) 2 × aquilonische Bogenschützen – Sch(IV/2) @ 16 Pk., zusammen 32 Pk.
- (d) 1 × Artillerie – Art(IV/4) @ 42 Pk.
- (e) 2 × bewaffnete Bürger – Ho(IV/2) @ 10 Pk., zusammen 20 Pk.

**Sonderregel:** Bewaffnete Bürger, die im Kampf geschlagen werden, tauchen eine Runde später vor der Bewegungsphase auf der Kreuzung im Zentrum der Stadt wieder auf, von wo aus sie sich, von den Honoratioren der Stadt angefeuert und/oder von ihren Ehefrauen tüchtig ausgeschimpft, wieder in den Kampf stürzen. Das funktioniert natürlich nur so lange, wie diese Stelle nicht von einer gegnerischen Einheit mindestens eine Runde lang besetzt war. Danach sind geschlagene „bewaffnete Bürger“ dauerhaft aus dem Spiel genommen und tauchen nicht wieder auf.

### Conans Armee

Conans Armee wird als „motley“, also etwa „zusammengewürfelt“, beschrieben, und dies trifft auch zu, denn sie setzt sich aus sehr heterogenen Bestandteilen zusammen. Da sind zunächst die Soldaten des aquilonischen Usurpators Fürst Appello von Pellia, die Conan vor dem Mob in Tamar gerettet und in seine Dienste genommen hat, Ritter und „men-at-arms“, womit offensichtlich Infanteristen gemeint sind. Hinzu kommen die Adligen von Tamar und Umgebung mit ihren Gefolgsleuten, die poitanischen Ritter Graf Troceros, kampferprobte bossonische Bogenschützen und Gunderländer Speerträger (im Originaltext zwar - wie auch ihre kothischen Kollegen - als „pikemen“ geführt, aber ihre Waffen werden stets als Speere bezeichnet), sowie Rekruten aus jedem Dorf, durch das die Armee während des Zugs nach Südosten marschiert. Alle Infanteristen sind beritten (mit allem, was man in der Eile auftreiben konnte), um eine möglichst große Marschgeschwindigkeit zu ermöglichen. An Zahlen werden genannt: 1.900 Ritter (meist Poitaner), 5.000 bossonische Bogenschützen und 4.000 Gunderländer Speerträger (alle mit Anzahl aufgeführten Truppentypen werden übrigens als ihrem Äquivalent in der Armee der Verbündeten überlegen beschrieben). Dazu kommt eine unbekannte, aber möglicherweise

### Aufstellung

Die wichtigsten Angaben zur Aufstellung der einzelnen Kontingente wurden schon in den Truppenlisten gemacht. Hier geht es vor allem um die

nicht sehr große Zahl anderer Truppentypen.

In der folgenden Liste wird Conans Armee nicht in (zwei) Kontingente aufgeteilt, sondern sozusagen in einem Stück aufgeführt. Wie die Truppen auf die beiden Befehlshaber aufgeteilt werden, bleibt weitgehend den Spielern überlassen, wobei natürlich die üblichen Regeln für „große Spiele“ beachtet werden müssen. Beide Armeen haben je zwei Tross-Elemente.

- (a) Conan, König von Aquilonien, als Oberbefehlshaber mit einer Leibgarde aus aquilonischen Rittern – B(iii) + H(iv) + Ri(III/4) @ 105 Pk.
- (b) Graf Trocero von Poitan, Seneschall von Aquilonien, als Unteranführer mit Gefolge aus poitanischen Rittern – B(iii) + H(iii) + Ri(IV/4) – 90 Pk.
- (c) 3 × poitanische Ritter – Ri(IV/4) @ 42 Pk., zusammen 126 Pk.
- (d) 12 × bossonische Bogenschützen – Sch(III/4) + Reittier @ 34 Pk., zusammen 408 Pk.
- (e) 10 × Gunderländer mit Speeren – Sp(III/4) + Reittier @ 48 Pk., zusammen 480 Pk.
- (f) 3 × Söldner mit Axt oder Schwert – AS(IV/3) + Reittier @ 36 Pk., zusammen 108 Pk.
- (g) 4 × „Rekruten aus jedem Dorf“ – Hi(IV/2) + Reittier @ 22 Pk., zusammen 88 Pk.
- (h) **optional:** Pelias, der Zauberer (bei Conan) – Z(iv) @ +32 Pk.

Wer nachzählt, wird feststellen, dass diese Armee insgesamt 13.600 Mann stark ist; die Differenz zu den 10.900 Mann, die in der Story angegeben werden, sollte für die nur am Rande erwähnten Truppentypen einigermaßen angemessen sein.

Erklärung der Aufstellungsbereiche und die dahinter liegende „Philosophie“.

Conans Armee baut an der Nordseite (also der

rechten Seite) des Spielfelds auf. Da sie in Eilmärschen herbeigeilt ist, befindet sie sich noch in Marschformation, d. h. in einer Marschkolonne, also ein Element hinter dem anderen, und muss sich noch in eine Schlachtformation entwickeln. Es ist aber wahrscheinlich, dass sie sich in der Nähe des Gegners bereits in zwei Marschkolonnen – nach Kontingenten getrennt – aufgeteilt hat. Eines dieser Kontingente sollte auf der Straße marschieren. Beim Aufmarsch wird die Bewegung jedes Elements wird vom Spielfeldrand aus gemessen.

Die Spieler, die Conans Armee führen, sollten bedenken, dass die Zeit gegen sie arbeitet, denn je länger sie benötigen, um ihre Armee zu entfalten, desto mehr hat der Gegner, seine an Zahl überlegenen Truppen zu sammeln und in eine Schlachtformation zu bringen. Da alle ihre Elemente beritten sind, ist Conans Armee als Ganzes schneller als ihre Widersacher, und die anfangs noch große Entfernung sollte es ermöglichen, noch mehrere Marschzüge zu machen. Beides sollte optimal genutzt werden.

Die Verteidiger Shamars sind zu Beginn des Spiels in der Stadt erst einmal gut aufgehoben. Zu Beginn des Spiels können sie aber bestenfalls mit ihrer relativ geringen Feuerkraft bestenfalls den ein oder anderen Nadelstich setzen. Im weiteren Verlauf kann sich aber durchaus die Gelegenheit ergeben, sich mit einem gut geplanten Ausfall durch eines der Tore nützlich zu machen (so, wie das auch in der Story der Fall ist) oder sogar den spielentscheidenden Coup zu landen.

Die Belagerer haben die Stadt eingeschlossen. Man kann davon ausgehen, dass sie aus rein organisatorischen Gründen die den Belagerungsring – oder wenigstens den Teil, der sich westlich des Tybors befindet – in drei Sektoren aufgeteilt haben und jedem Kontingent der Armee einen solchen Sektor zugewiesen haben, denn alles Andere würde zu einem riesigen Chaos führen. Die natürlichen Grenzen jedes dieser Sektoren, die hier als Aufstellungsbereich I–III bezeichnet werden, sind die Stadtmauern, der Fluss und der Spielfeldrand (falls man den als natürliche Grenze bezeichnen kann). Da, wo es keine solche natürliche Grenze gibt, sind die Grenzen zwischen den Sektoren in Abb. 1 durch gepunktete, violette Linien dargestellt worden.

Die Barken aus dem ophirischen Kontingent müssen östlich von Shamar (bei den „S“) aufgestellt werden, die schemitischen Bogenschützen, die auf ihnen stationiert sind, stammen hingegen aus den kothischen Kontingenten. Das heißt, dass die Barken selbst nur mit Bewegungspunkten des ophirischen Befehlshabers, ihre Besatzung aber nur mit Punkten „ihres“ kothischen Kontingents bewegt werden können.

Die Spahis der kothischen Armee, ein Begriff, mit dem – um es noch einmal zu wiederholen – Howard leichte Kavallerie bezeichnet, sind zum Plündern weit in das Innere Aquiloniens vorgezogen und werden nun von Conans herbeieilender Armee vor sich her nach Shamar zurückgetrieben. Ich gebe zu, dass ich das nicht so ganz nachzuvollziehen vermag: vernünftig wäre es, wenn die Spahis zwar die Hauptarmee benachrichtigen – und Boten sollten schneller sein als wenigstens die aquilonischen Ritter in ihren schweren Rüstungen –, aber in ihrer Masse vor der heranrückenden Armee zur Seite ausweichen und dann deren Flanken und Rücken in Unruhe versetzen würden, was den Vormarsch mit Sicherheit verlangsamten würde. Und selbst einige wenige leichte Reiter, die während der Entscheidungsschlacht im Rücken der aquilonischen Armee auftauchen, könnten dieser *sehr* unangenehm werden. Vielleicht ist das eine Anregung für eine Variante dieses Szenarios.

In Howards Version tauchen die Spahis also vor Conans Armee auf, haben sich aber auch noch nicht wieder der kothischen Armee angeschlossen. Dies soll im Szenario dadurch simuliert werden, dass sie in dem grau unterlegten Bereich aufgebaut werden müssen und zwar so, dass die Rückseite ihrer Basis nach Norden, also nach rechts, zeigt.

Da die Belagerer gerade zum Sturm auf Shamar ansetzen, müssen wenigstens zwei Drittel der Fußtruppen jedes Kontingents so aufgebaut werden, dass Fernkämpfer und Artillerie die Stadt beschießen, die Belagererstürme die Stadtmauer in einem, alle übrigen Fußtruppentypen sie in höchstens zwei Zügen erreichen können. Die beiden verbündeten Könige müssen in Basiskontakt miteinander auf dem „sanften Hügel“ südwestlich der Stadt stehen. Die Barken sind östlich von Shamar im Fluss verankert (ihre Besatzung sollte damit automatisch zu den Fernkämpfern gehören, die auf

die Stadt schießen können). Die restlichen Truppen (darunter alle Reiter bis auf die oben behandelten Spahis) können beliebig in ihrem jeweiligen Aufstellungsbereich aufgestellt werden.

Das Problem der verbündeten Armee besteht darin, ihre Kräfte zu sammeln und einigermaßen organisiert gegen die Entsatzarmee vorzugehen. Vor

## Sonderregeln

Die **H&H**-Regeln sind für Feldschlachten und nicht für Belagerungen gedacht, und daran soll auch dieses Szenario nichts ändern. Dennoch muss hier natürlich auf die besondere Situation eingegangen werden: Die Verbündeten belagern eben die Stadt Shamar, haben ihre Westmauern sturmreif geschossen und bereiten sich gerade auf diesen Sturm vor.

Die Belagerungstürme sind hier als Kriegswagen eingestuft. Gerade für sie müssen aber besondere Regeln gelten, wenn sie ihren eigentlichen Zweck erfüllen und nicht als eine Art Panzerersatz kreuz und quer über das Schlachtfeld fahren sollen. Hier einige Vorschläge, dies in den Griff zu bekommen:

1. Die Belagerungstürme stehen nicht auf langrechteckigen Basen wie „richtige“ Kriegswagen, sondern auf den Basen für Artillerie (40 mm × 40 mm für 15mm-Figuren, 60 mm × 80 mm für 25mm-Figuren).
2. Eine der (Schmal-)Seiten wird als Front-, die gegenüberliegende als Rückseite festgelegt.
3. Zum Bewegen muss der Belagerungsturm von einem Element Horden „geschoben“ werden. Dieses muss mit seiner gesamten Frontseite die Rückseite des Belagerungsturms berühren. Das schiebende Horden-Element kann sich jederzeit vom Turm trennen und durch ein anderes ersetzt werden. Wichtig ist, dass sich der Turm ohne schiebendes Element nicht bewegen kann.
4. Die eigentliche Besetzung des Turms kann nur nach vorne (also über die Front hinaus) schießen.

allem Artanus' Kontingent wird vermutlich zu Beginn die Last des Kampfes tragen müssen und sollte darauf aus sein, kostbare Zeit zu gewinnen. Auch sollte man sich hüten, die Truppen vor der Stadt zu sehr auszudünnen, denn das könnte die Belagerten dazu bewegen, einen Ausfall zu wagen. Und einen aktiven Gegner im Rücken können die Belagerer nun wirklich nicht auch noch gebrauchen.

5. Ein Turm, dessen gesamte Front die Stadtmauer von Shamar berührt, kann dazu benutzt werden, die Stadt zu betreten. Dazu bewegt sich ein FußElement (außer – natürlich – Artillerie, Boote, Kriegswagen und Wagen & Sänften) von der Rückseite oder eine der beiden Flanken des Turms über dessen Mitte hinweg in Kontakt mit der Mauer (kostet unabhängig von der eigenen Zugweite und einer evtl. Drehung eine Runde). Kommt es dabei in Nahkampfkontakt mit einem feindlichen Element, so muss es dieses gleich bekämpfen; dabei gibt die Mauer keiner Seite Deckung, das stürmende Element zählt aber als „in schwerem Gelände“ kämpfend (und zählt solange so, wie es noch ganz oder teilweise die Basis des Belagerungsturms berührt). Ein stürmendes Element kann nicht überlappt werden, andererseits können sürmende Elemente auch nicht Elemente hinter der Mauer überlappen. Hat ein stürmendes Element einen Gegner hinter der Mauer geschlagen oder zurückgedrängt, oder war erst gar kein Widerstand vorhanden, so kann es in seinem nächsten Zug die Stadt betreten.
6. Wird ein Belagerungsturm von einem gegnerischen Element geschlagen, so wird auch ein schiebendes Element aus dem Spiel genommen.

Dies sind nur Vorschläge, wenn jemandem etwas Besseres einfällt, so darf er das gerne ausprobieren, vorausgesetzt, seine Mitspieler sind damit einverstanden.

Es sei hier noch einmal darauf hingewiesen, dass die Westmauer bereits eingestürzt ist (bis auf

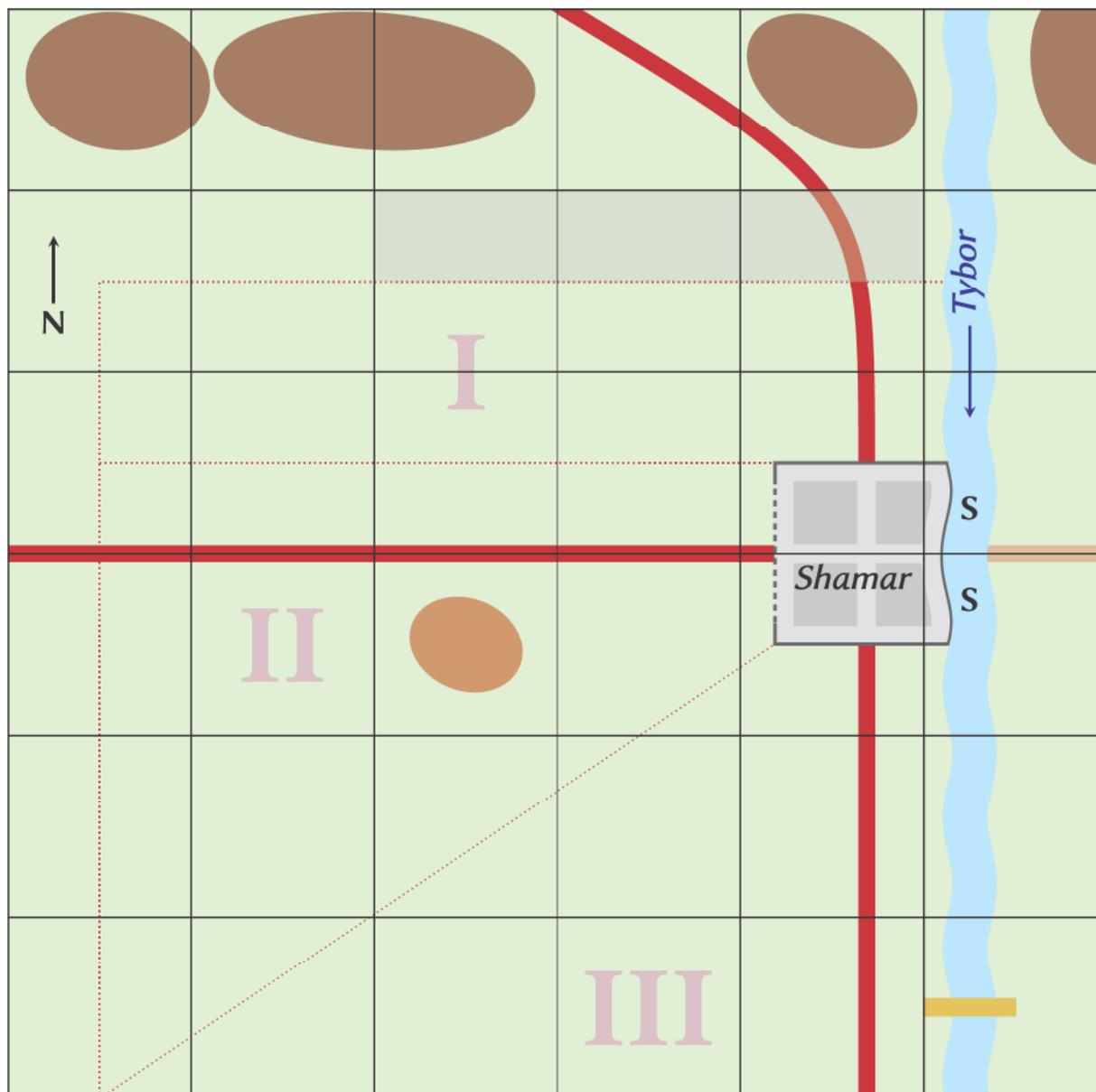


Abbildung 2: Shamar und die weitere Umgebung.

die beiden Ecken auf eine Breite von zwei Elementbreiten) und nur als „temporäre Befestigung“ zählt. Dieser Teil kann somit vom Boden aus erstürmt werden (wie eine Palisade); hier sind Belagerungstürme also unnützlich.

In der Mitte jeder Mauer sind Tore, durch die die Belagerten jederzeit die Stadt verlassen können (außer im Osten, wo das Tor ja unmittelbar auf den Fluss führt) – wenn sie nicht durch eine entsprechend aufgestelltes gegnerisches Element daran gehindert werden.

Geschlagene HordenElemente der Belagerer können wieder zurück auf das Spielfeld zurückkehren. Sie tauchen dabei aber nicht neben dem Tross

ihres Kontingents auf, sondern am östlichen (hier: unteren) Spielfeldrand. Es mag sinnvoll sein, wenn das möglichst nahe an der Schiffsbrücke, der einzigen Möglichkeit zur Überquerung des Flusses, geschieht. Man könnte auch ausnahmsweise gestatten, Horden in den Barken über den Fluss zu setzen, von denen aus zu Beginn des Spiels die kothischen Bogenschützen die Stadt beschießen. Da HordenElemente doppelt so viele Individuen repräsentieren wie normale Elemente, müsste man eigentlich zwei Barken pro transportiertem Element einsetzen. Aber vielleicht kann man für dieses Spiel einmal darüber hinwegsehen.

**Optionale Regel für die beiden Zauberer:** Tso-

tha-lanti erweist sich im Showdown mit Conan als ziemlich zäher Bursche, und erst als der Zauberer Pelias in Gestalt eines Riesenadlers mit Kopf des Besiegten in den Klauen davon fliegt, wankt der Körper einigermaßen unwillig vom Schlachtfeld (wenn er nicht buchstäblich kopflos wäre, würde er vermutlich das berühmt-berüchtigte „Na schön, einigen wir uns auf unentschieden!“ brummeln). Wenn von Pelias Gebrauch gemacht wird, kann man daher einmal folgende Sonderregel auspro-

bieren: Ein Element mit Tsotha-lanti kann zwar wie gewöhnlich geschlagen werden, der Zauberer selbst kann aber in seinem nächsten Zug bei einem anderen eigenen Element wieder auftauchen, das sich in dem Augenblick, in dem er geschlagen wird, innerhalb seines Zauberradius aufhält. Erst, wenn kein eigenes Element diese Voraussetzung erfüllt, oder wenn sich Tsotha-lanti im Zauberradius von Pelias aufhält, wenn er geschlagen wird, wird er wirklich aus dem Spiel genommen.

## Nachschlag für Megalomanen

Wie oben erwähnt, beträgt der Truppenmaßstab im oben vorgestellten Szenario 1 : 400. Wenn man den üblichen Maßstab von 1 : 250 zugrundelegt, benötigt man, über den Daumen gepeilt, 60% mehr Truppen, pro Seite ein oder zwei Befehlshaber mehr und natürlich auch eine größere Spielfläche.

Beginnen wir mit der Spielfläche. Abb. 2 zeigt das vergrößerte Spielfeld. Wenn man berücksichtigt, dass die Darstellung gegenüber Abb. 1 um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht ist, erkennt man sofort, dass es seine ursprüngliche Breite von 6 EQ beibehalten hat, dafür aber seine Tiefe verdoppelt wurde. Da die Maße jetzt für 15mm-Figuren immerhin 2,40 m × 2,40 m betragen, empfiehlt es sich, das wirkliche Spielfeld in zwei Hälften zu teilen, zwischen denen man sich bewegen kann. So kann man leichter an die Figuren in der Mitte herantreten.

Wie schon erwähnt, benötigt man für die Armeen jetzt etwa 60% mehr Truppen. Dabei sollte allerdings die Zahl der Artillerie- und Belagerungsturm-Elemente gleich bleiben. Man könnte allerdings jetzt auch der ophirischen Armee einen Belagerungsturm geben. Amalrus erhält in dieser Version des Spiels auch einen Unteranführer, einen evtl. zweiten in der Belagerungsarmee bekommt Strabonus zu gewiesen. Wie die Truppen zwischen Unterbefehlshaber und jeweiligem Oberbefehlshaber aufgeteilt werden, bleibt den Spielern des betreffenden Kontingents im Rahmen der Regeln für „große Spiele“ überlassen.

Um hier weitere Truppenlisten zu vermeiden, sei folgende Faustregel für die Ermittlung der Anzahl der Elemente empfohlen: man multipliziert die in den Listen für die normalgroße Version angegebene Zahl mit 1,6 und rundet dann kaufmännisch (4/5-Rundung) auf oder ab, dabei sollte allerdings der mehr oder weniger gesunde Menschenverstand walten: so sollte beispielsweise die Anzahl der Speerträger-Elemente stets gerade sein. Befehlshaber zählen dabei zu ihrem Truppentyp (oder dem Typ, der ihm am nächsten kommt).

### Zwei Beispiele:

In Conans Armee sind in der normalen Version drei Elemente poitanische Ritter erlaubt, dazu kommen Conans und Graf Troceros Element, das macht zusammen fünf Ritterelemente.  $1,6 \times 5$  ergibt 8 Elemente. Davon werden Conan, Graf Trocero und ein neuer zweiter Unteranführer abgezogen, so dass also fünf Ritterelemente verbleiben (oder vier bei zwei neuen Unteranführern).

Aus den zwölf bossonischen Bogenschützen in der gleichen Truppenliste werden  $1,6 \times 12 = 19,2$  Elemente, aus den drei Söldner-elementen werden  $1,6 \times 3 = 4,8$  Elemente. Bei buchstabengetreuer Anwendung der Rundungsregel würden daraus 19 bzw. fünf Elemente. Man sollte allerdings ernsthaft darüber nachdenken, ob nicht 20 und vier oder meinetwegen auch 18 und sechs nicht sinnvollere Anzahlen wären.

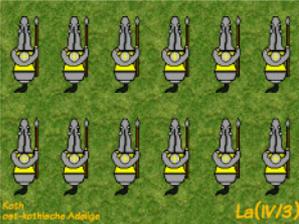
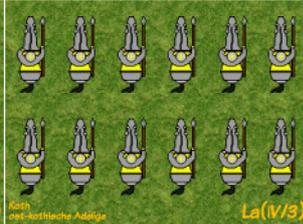
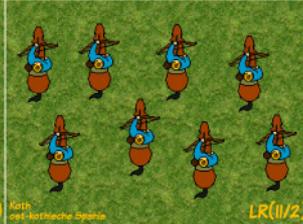
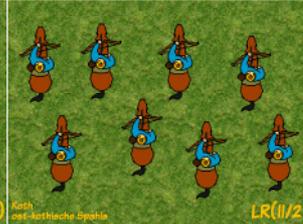
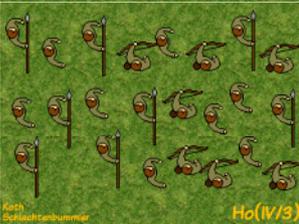
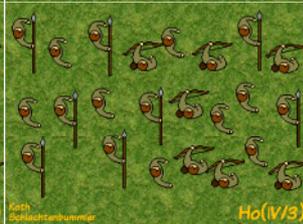
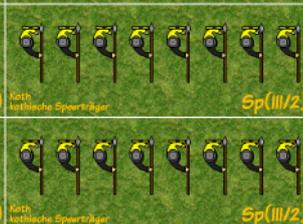
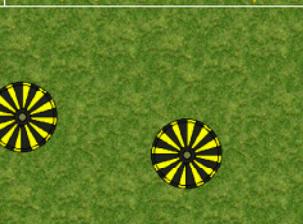
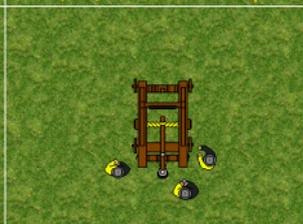
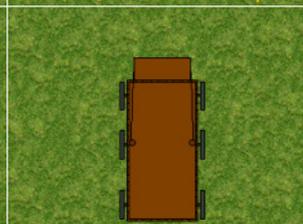
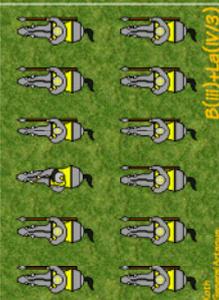
## Counter zum Nachspielen des Szenarios

Die nachfolgenden Counter sind für die normale Version des Szenarios gedacht; „Megalomanen“ können sie einfach zweimal ausdrucken und haben dann genug Material für die „große“ Version.

### Koth

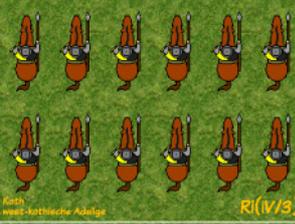
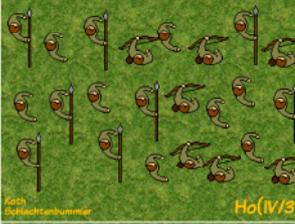
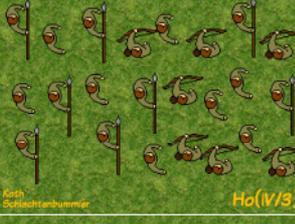
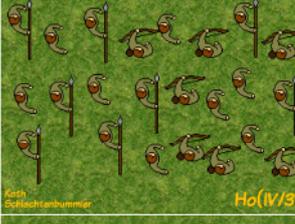
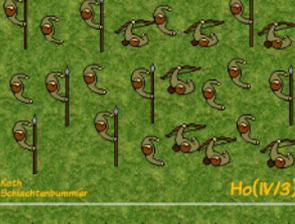
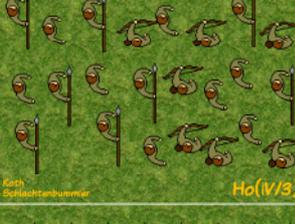
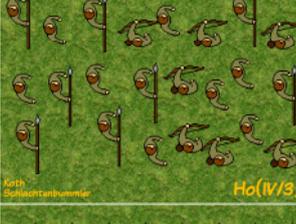
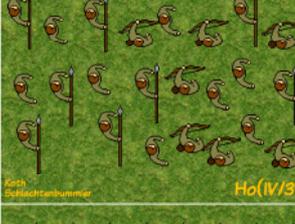
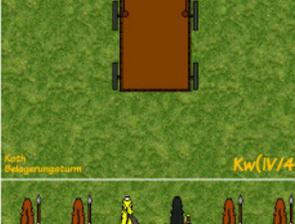
#### Artanus

© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff

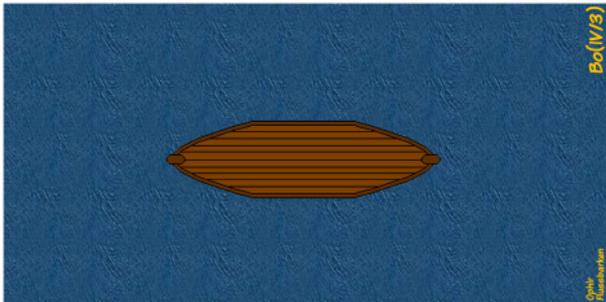
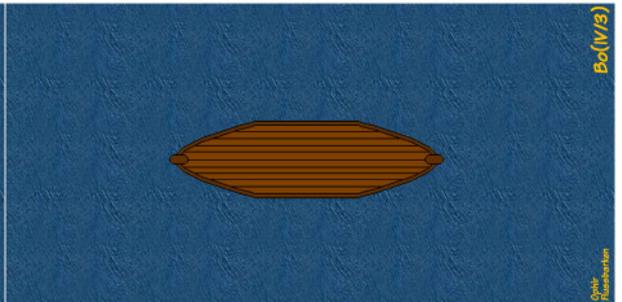
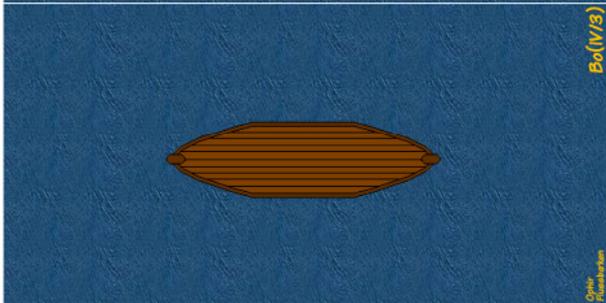
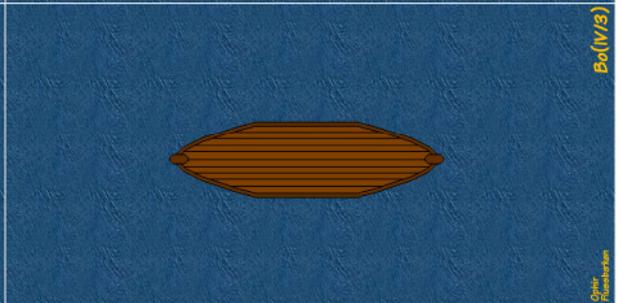
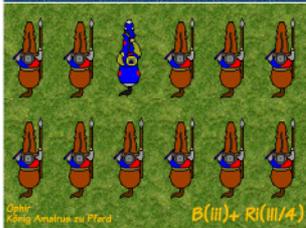
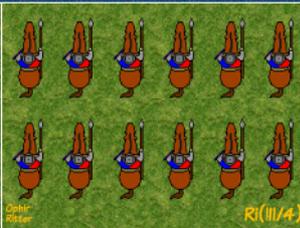
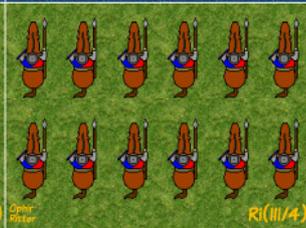
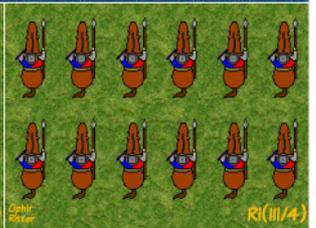
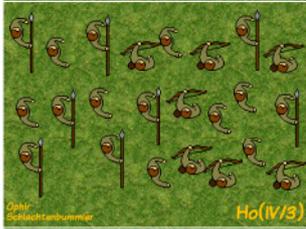
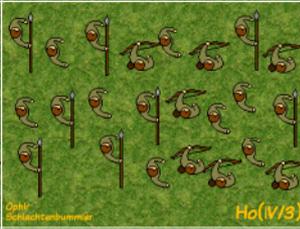
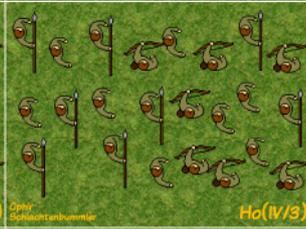
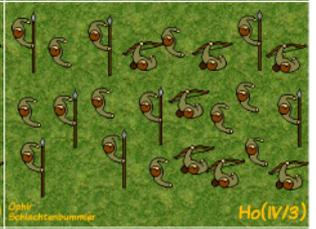
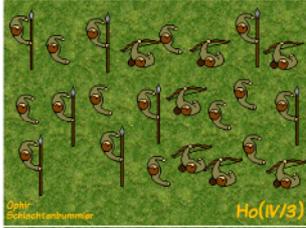
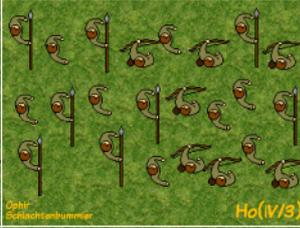
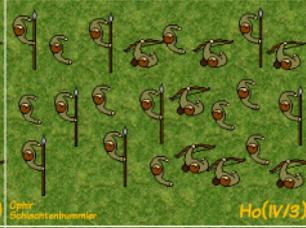
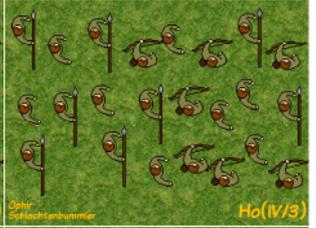
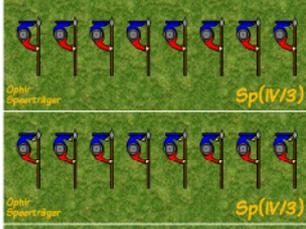
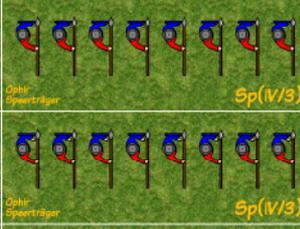
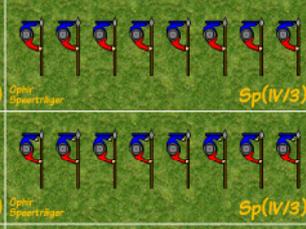
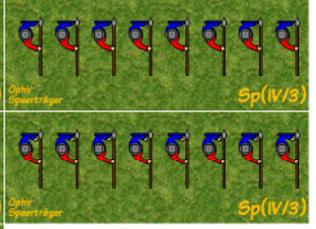
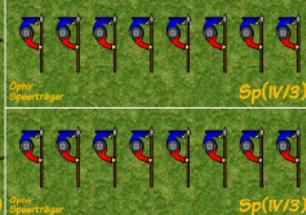
# König Strabonus

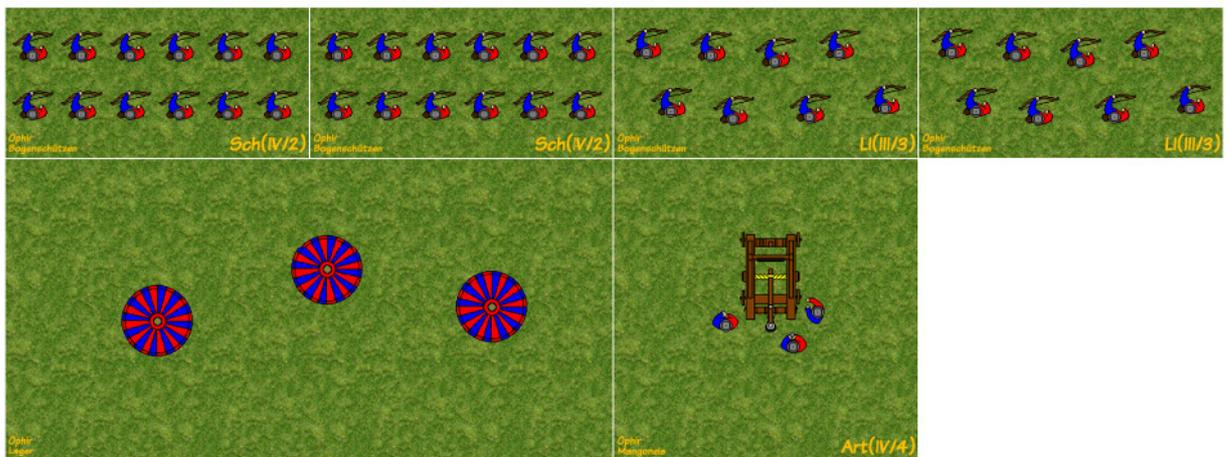
© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff

 <p>Kath. weat-kathische Adalge <b>Ri(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. weat-kathische Adalge <b>Ri(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>
 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>
 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>	 <p>Kath. Seelachtanbummige <b>Ho(IV/3)</b></p>
 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>	 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>	 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>	 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>
 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>	 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>	 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>	 <p>Kath. kathische Speerträger <b>Sp(III/2)</b></p>
 <p>Kath. schmittische Bogenschützen <b>Sch(III/3)</b></p>	 <p>Kath. schmittische Bogenschützen <b>Sch(III/3)</b></p>	 <p>Kath. schmittische Bogenschützen <b>Sch(III/3)</b></p>	 <p>Kath. schmittische Bogenschützen <b>Sch(III/3)</b></p>
 <p>Kath. Lager (Strabonus)</p>	 <p>Kath. Mangona</p>	 <p><b>Art(IV/4)</b></p>	 <p>Kath. Palastingeretum <b>Kw(IV/4)</b></p>
 <p>Kath. König Strabonus <b>B(III)+Z(III)+Ri(III/3)</b></p>			

# Ophir

© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff

 <p>Bo (IV/3) Ophir Korinthien</p>	 <p>Bo (IV/3) Ophir Korinthien</p>		
 <p>Bo (IV/3) Ophir Korinthien</p>	 <p>Bo (IV/3) Ophir Korinthien</p>		
 <p>Ophir König Amalnas zu Pferd B (III)+ Ri (III/4)</p>	 <p>Ophir Krieger Ri (III/4)</p>	 <p>Ophir Krieger Ri (III/4)</p>	 <p>Ophir Krieger Ri (III/4)</p>
 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>	 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>	 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>	 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>
 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>	 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>	 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>	 <p>Ophir Schlachtkämpfer Ho (IV/3)</p>
 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>	 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>	 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>	 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>
 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>	 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>	 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>	 <p>Ophir Speerträger Sp (IV/3)</p>



© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff

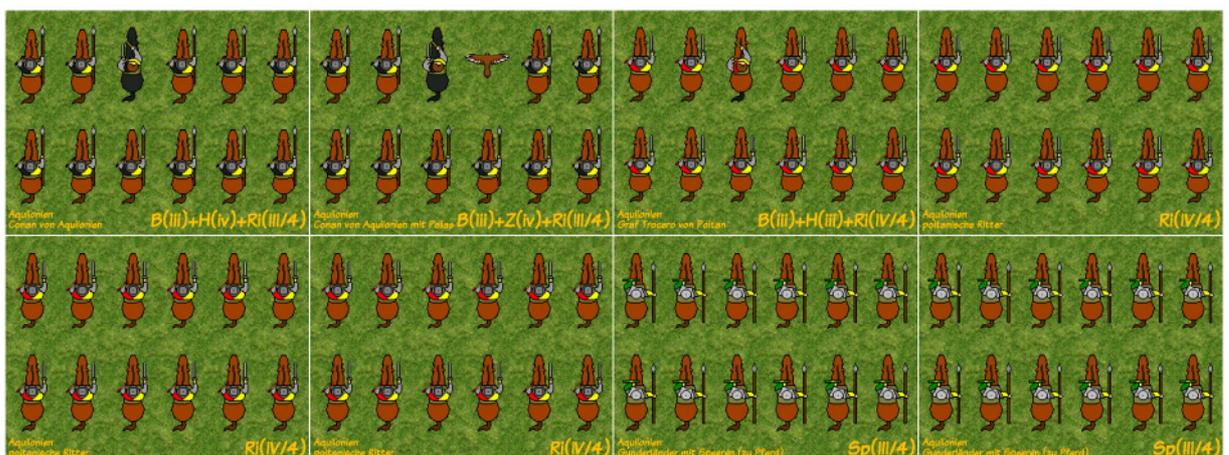
## Aquilonien

### Besatzung von Shamar



© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff

### Conan und Trocero



© 2012 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff



