

Die Schlacht am Tempel von Chánis

Bernd Lehnhoff

Ein *H&H*-Szenario

Einführung

Eine der faszinierendsten Fantasywelten, die jemals geschaffen worden ist, dürfte die Welt Téकुmel sein, die Prof. M.A.R. Barker Anfang der Siebziger Jahre für seine Romane und das Rollenspiel *Empire of the Petal Throne* ersonnen hat. Beides, die Welt und das Spiel, haben bei alten Hasen in der Rollenspielszene einen legendären Ruf, der (leider) umgekehrt proportional zu ihrer Popularität hierzulande ist. Mittlerweile gibt es aber im Internet eine gut aufgemachte halb-offizielle Webpage (<http://www.tekumel.com>) mit einer Menge Informationen über Téकुmel und seine Geschichte, so dass ich mich hier auf einen Hinweis auf diese Seite beschränken kann, denn Téकुmel dürfte auch die am detailliertesten ausgearbeitete Fantasywelt sein. Beispielsweise gibt es sogar Lehrbücher für einige der menschlichen Sprachen auf dieser Welt.

Interessant für die Zwecke dieses Buches sind vor allem die Quellenbücher über die Armeen der menschlichen Reiche. Ich möchte aber noch auf den Spielzubehör-Bereich der Webpage verweisen, wo man sich Adaptionen gängiger und weniger gängiger Rollenspielsysteme (AD&D, Runequest u.a.) für Abenteuer auf Téकुmel herunterladen kann. Mittlerweile soll nicht nur eine Neuauflage der offiziellen Regeln erschienen sein, sondern hat auch der australische Hersteller Eureka Miniatures die ersten Figuren einer neuen, von Prof. Barker autorisierten 28mm-Reihe mit den Armeen Téकुmels herausgebracht. Möglicherweise steht uns also ein „Revival“ dieser faszinierenden Welt bevor, was nur zu begrüßen wäre.

60.000 Jahre vor der Handlungszeit der Romane und des Rollenspiels (die Zeitangaben sind m.E. alle ein bisschen inflationär) wurde Téकुmel, das bis dahin nur von insektenartigen Intelligenzen bewohnt war, von Menschen und einigen nicht-menschlichen Rassen besiedelt, wurde aber später durch eine kosmische Katastrophe vom übrigen Universum getrennt und existiert nun in einem eigenen Miniuniversum (so zeigt der Nachthimmel Téकुmels keine Sterne). In völliger Isolation entwickelten sich menschliche und nichtmenschliche Bewohner zunächst einmal technologisch zurück (einige wenige Geräte aus der Anfangszeit existieren aber noch), so dass die jetzigen Kulturen etwa

dem der irdischen Antike entsprechen.

Der von Menschen bewohnte Teil von Téकुmel ist in der „Jetztzeit“ hauptsächlich in fünf große Reiche aufgeteilt: Tsolyánu (das „Empire of the Petal Throne“, wie ursprünglich der Name des Rollenspiels lautete) in der Mitte, darum herum von Südwesten nach Osten: Livyánu (das geheimnisvolle Land der Magie), Mu’ugalavyá (der bislang größte Rivale Tsolyánus), Yán Kór (die aufstrebende Macht im Norden) und Salarvyá, das chaotischste der fünf großen Reiche. Daneben gibt es aber noch etliche kleinere, in der Regel unbedeutende menschliche (und nichtmenschliche) Staaten; erwähnenswert sind vor allem die Staaten der reptilienhaften Shén südlich von Livyánu.

Obwohl die menschlichen Kulturen Téकुmels gewöhnlich mit den Indianerkulturen Mittelamerikas verglichen werden, ist die Grundlage *de facto* doch etwas weiter gestreut: die ursprüngliche Kultur der menschlichen Siedler auf Téकुmel hatte ihre Wurzeln in der südarabischen, malayischen und in der Maya-Kultur. Ein wesentliches Element aller Indianerkulturen allerdings weisen auch die Kulturen Téकुmels auf: es gibt keine Reittiere (wohl aber Zugtiere, die Chlén), was natürlich auch wesentliche Auswirkungen auf das Kriegswesen hat.

Neben den Menschen gibt es noch eine stattliche Anzahl von nichtmenschlichen Rassen, die bis auf die insektenartigen Ssú und H’lüss ebenfalls Siedler aus dem Weltraum sind. Einige dieser Fremdrassen kooperieren mit den Menschen zusammen, wie etwa die flugfähigen Hláka, die reptilienartigen Shén und die völlig fremdartigen Ahoggyá, die in vielen Armeen als Söldner dienen, andere wiederum stehen den Menschen unversöhnlich gegenüber, so etwa die genannten Ureinwohner Téकुmels. Außerdem existieren noch sogenannte „halbintelligente“ Rassen, die teilweise in den Genlaboratorien der ersten Siedler ihren Ursprung hatten. Hierzu zählen beispielsweise die riesigen Sérudla.

Als Hintergrund für Tabletop-Spiele bietet sich Téकुmel ganz besonders an: die Geschichte der fünf Reiche ist von zahlreichen Kriegen und Kleinkriegen gegen einander oder gegen andere Staaten

geprägt und selbst kleine Staaten unterhalten somit noch relativ große Armeen mit einer erstaunlichen Vielfalt von Truppentypen, die alle auch optisch ausgesprochen reizvoll sind (wie die Illustrationen mit den Abbildungen der Figuren von Eureka Miniatures belegen sollten). Es fehlen halt fast sämtliche verrittenen Truppen; aber das soll ja für einige Spieler aus dem historischen Bereich heutzutage schon fast wieder ein Anreiz sein.

Vorgeschichte

Der Krieg von 2018–2020 A.S.² (ziemlich genau 350 Jahre vor der „Jetztzeit“) ist in vielerlei Hinsicht typisch für eine umfassende militärische Auseinandersetzung (Qadárdálikoi) zwischen zwei der fünf großen menschlichen Reiche von Tékumel. Tsolyánu war durch die „Zeit der vielen Kaiser“ (2015 A.S.) innerlich geschwächt; die Mu’ugalavyáni erkundschafften die Verteidigungslinien ihrer westlichen und fanden sie vernachlässigt und mehr mit dem Kampf um den Thron, als mit der Verteidigung des Reiches beschäftigt.

Die Fürsten der vier Paläste³ beschlossen daraufhin eine großangelegte Invasion, die über zwei Haupttrouten verlief: eine nördliche durch die Wälder von Dó Cháka nach Chéne Hó und eine südliche mit Ziel Tumíssa. Beide Armeen überannten, wie geplant, die feindlichen Verteidigungslinien und vereinigten sich vor der Tsolyánu Hauptstadt Béy Su. Doch die Mauern hielten dem Ansturm stand, und die Invasoren mussten

Dieses Szenario beruht auf einem Artikel von M.A.R. Barker¹, der im Stil einer historischen Abhandlung gehalten ist. U.a. wird eine „Quelle“ zitiert, in der die Schlacht aus der Sicht eines Augenzeugens beschrieben wird. Da der Mann wirklich gut schreiben kann, möchte ich jedem mit ausreichenden Englischkenntnissen die Lektüre des Originals ausdrücklich empfehlen.

sich auf eine längere Belagerung einlassen.

In der Zwischenzeit war es dem neuen Kaiser, Gyésmu die „Eiserne Faust“ (2015–2065 A.S.), gelungen, den Frieden zwischen den Clans und den Tempeln wieder herzustellen und seine Herrschaft zu konsolidieren. Der Osten und der Süden des Reiches konnten noch viele Legionen aufbieten, und so begann der Gegenangriff gegen die Invasoren: eine große Armee marschierte von Jakál-la zum Entsatz der Hauptstadt nach Norden, während eine kleinere im Süden unter dem Befehl Tukolen hiMirkitanis die Aufgabe hatte, dort operierende Verbände der Mu’ugalavyáni unter General Buruchenish anzugreifen und dann gegen die viel zu langen Nachschublinien der Angreifer vorzugehen. An einem schmalen Bach namens Koshtla, nahe den Ruinen des Tempels von Chánis, trafen im Frühwinter des Jahres 2020 A.S. die beiden Armeen zu einer der entscheidenden Schlachten dieses Krieges aufeinander.

Das Schlachtfeld

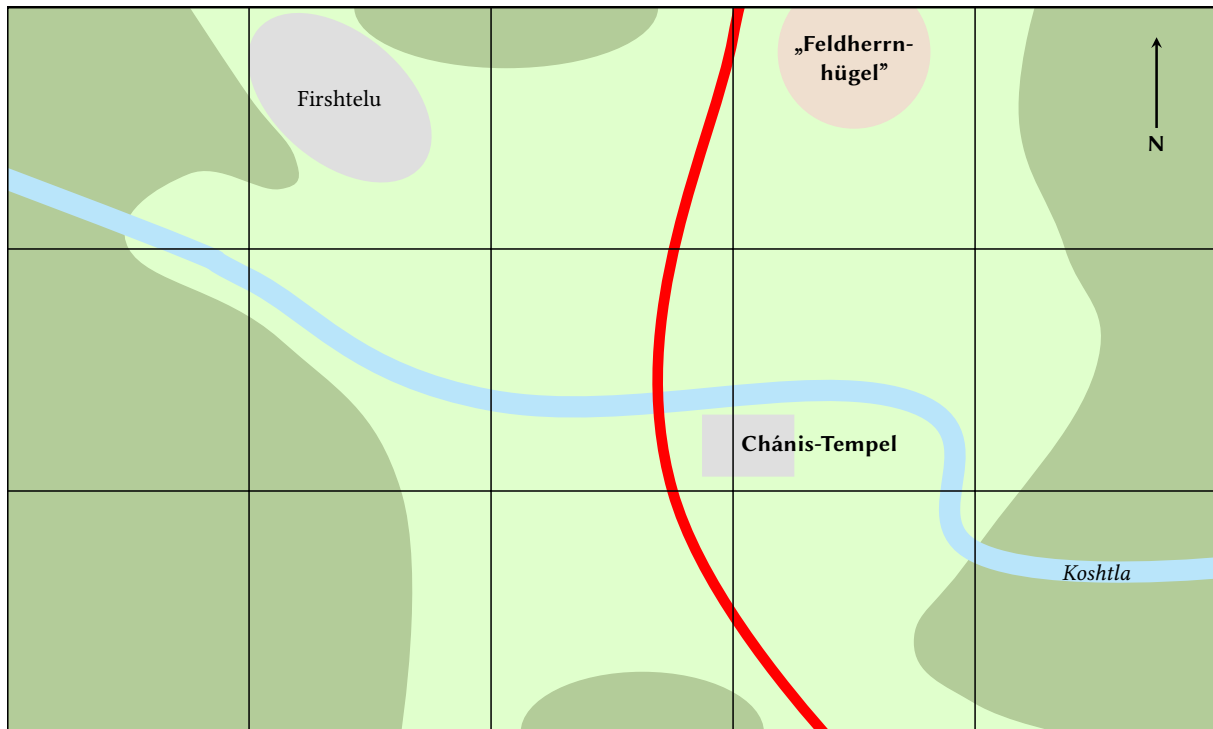
Von Nordwest nach Südost fließt der Koshtla (siehe Kartenskizze auf der folgenden Seite), der zwar

auf den offiziellen Karten als Fluss bezeichnet

¹The Battle of the Temple of Chantis, The Dragon 4, 1976, 12–17.

²A.S. („anno sigilli“; lat.: „im Jahr des Siegels“) steht für den tsolyánischen Begriff „tuKolumel“, und bezeichnet die tsolyánische Ära, nämlich den Zeitpunkt, an dem der erste Kaiser das große Siegel fand, ein „archaisches“ (d.h. aus der Zeit der Kolonisation stammendes) Artefakt unbekannten Zwecks, das zum Symbol des tsolyánischen Kaisertums schlechthin wurde. Wie unsere christliche Ära wurde übrigens auch die tsolyánische erst viel später von Gelehrten auf mehr oder minder dubiosen Grundlagen errechnet.

³Mu’ugalavyá ist in vier Regionen unterteilt, die jede von einem „Palast“ als oberster Behörde verwaltet werden; daher die Bezeichnung „Fürsten der vier Paläste“ für die Herrscher dieses Staates. An sich existiert die Einrichtung der vier Paläste auch in Tsolyánu und anderen Staaten, doch entsprechen diese dort eher unseren Ministerien und sind in ihrem Aufgabenbereich jeweils für das gesamte Reich zuständig.



wird, in Wirklichkeit aber eher ein unbedeutender Bach ist, erst recht in den Wochen vor Ausbruch der Winterregenzeit (ignorieren Sie beim Auswürfeln des Charakters alle Endergebnisse über 4 und würfeln Sie noch einmal). Er verläuft auf dem Grund eines breiten Tales zwischen zwei langgezogenen Anhöhen; auf der nördlichen befindet sich das Dorf Firshtelu, das von den anrückenden Mu'ugalavyáni niedergebrannt worden ist (aber immer noch als bebaute Fläche zählt). Ziemlich im Zentrum des Schlachtfeldes liegt direkt am Koshtla neben der Straßenbrücke das seit Jahrtausenden verlassene Heiligtum von Chánis (das im Spiel ebenfalls als bebaute Fläche zählt). Das Schlachtfeld besteht zumeist aus Feldern, die gerade die Winteraussaat erlebt haben und daher Kampf und

Bewegung nicht behindern. Bis auf die nordöstliche Ecke wird es von Wäldern begrenzt, die um diese Jahreszeit aber bestenfalls spärlich belaubt sind (sie zählen daher wie Obstgärten).

Die mu'ugalavyánische Armee ist größer als die tsolyánische, hat aber das Problem, dass ihr Aufstellungsbereich viel zu schmal für ihre Truppen ist (dabei ist beim Auslegen des Geländes unbedingt zu achten!). Noch heute wird unter Militärexperten (und solchen, die sich dafür halten) die Frage heiß diskutiert, ob die Mu'ugalavyáni nicht trotzdem bei einigermaßen vernünftiger Ausstellung die Schlacht hätten gewinnen müssen. Dieses Szenario bietet Ihnen die Möglichkeit, es einmal selbst auszuprobieren.

Die Truppen

Die Armeen aller menschlichen Staaten besteht aus „Legionen“; zumindest ist dies die Bezeichnung, die in den Regeln verwendet wird, die korrekte Bezeichnung solcher Einheiten variiert je nach Sprache. Unter den großen Reichen ordnen Tsolyánu, Mu'ugalavyá und Livyánu ihre Legionen nach „Truppentypen“: so gibt es schwere, mittlere und leichte Infanterie (nach der Panzerung unterschieden, nicht nach takti-

scher Verwendung), Bogen- und Armbrustschützen, Schleuderer, Artilleristen, Sappeure und Marineinfanteristen. In der Jetztzeit bilden schwere und mittlere Infanterie in Tsolyánu jeweils ungefähr ein Viertel des Heeres. Es sei am Rande vermerkt, dass in Yán Kór und Salarvyá die Legionen aus allen möglichen Truppengattungen bestehen, wobei aber die einzelnen Gruppen jeweils ihre eigenen Offiziere haben und getrennt einge-

setzt werden können. Die Legionen werden weiter in Untereinheiten gegliedert werden, die im Regelfall durchaus konsequent als „Kohorten“ bezeichnet werden. Die Tsolyáni unterteilen dabei ihre Legionen in bis zu 20 Kohorten mit einer Sollstärke von 500 Mann (plus 25 Offiziere) – dazu können noch bis zu drei „Ausbildungskohorten“ hinzukommen –, die Mu’ugalavyáni in zehn Kohorten, die auf dem Papier 500 Mann stark sind (wobei diesmal die Offiziere eingeschlossen sind). Plänkler (also leichte Infanterie im Sinne der *H&H*-Regeln) werden in diesen beiden Staaten meist improvisiert; d.h. es werden irgendwelchen Bauern, Städtern oder dgl./ ausgehoben, mit Speer und einem Lederhelm ausgerüstet und unter einem Hauptmann ins Feld geschickt (Spezialisten wie Hirten oder Jäger dürfen ihre gewohnten Waffen behalten). In Tsolyánu gibt es daneben aber auch noch „reguläre“ leichte Infanterie, zur Zeit existieren aber nur zwei „Legionen“ dieses Truppentyps.

Ein fester Bestandteil jeder Legion sind Gruppen von Magiern und Priestern, die die Kämpfenden mit offensiver Magie unterstützen b.z.w. mit defensiver Magie vor den Angriffen feindlicher Zauberer beschützen. In Elite-Legionen können dies immerhin 50–100 Personen sein, in weniger prestigeträchtigen Einheiten sind es entsprechend weniger. Es handelt sich meist um junge Adepten, da den älteren und mächtigeren Priestern die Strapazen eines Feldzuges nicht zugemutet werden sollen. Nach der üblichen Taktik stehen diese beiden Gruppen meist in der Nähe des Oberbefehlshabers hinter der Hauptkampflinie. Am Rande sei noch angemerkt, dass in Tsolyánu und Mu’ugalavyá Männer und Frauen in die Armee eintreten können.

Nichtmenschliche Truppen sind nach Rassen in eigenen Legionen organisiert, so gibt es also Shén-Legionen, Ahoggyá-Legionen u.s.w. Die Kohorten der beiden tsolyánischen Hláka-Legionen sind über das ganze Reichsgebiet verteilt, da sie als so eine Art von Luftaufklärungsverbänden nützliche Dienste leisten. Die Kohorten einer Legion sind in ansonsten in aller Regel in ein und demselben Gebiet stationiert, was aber nicht bedeutet, dass sie auch alle geschlossen eingesetzt werden. Die Aufstellung der Truppen, die an der Schlacht am Chànis-Tempel beteiligt waren, kann als Beispiel dafür dienen, dass normalerweise nur einzel-

ne Kohorten einer Legion in einer Armee vertreten sind. Ausnahmen bestätigen nur die Regel.

Die Legionen der Tsolyáni werden im Prinzip für jeden Truppentyp von 1 an durchnummeriert (also z.B. 1. Kaiserliche mittlere Infanterie, 2. Kaiserliche mittlere Infanterie u.s.w.). In Mu’ugalavyá hingegen wirkt sich die Unterteilung in vier Verwaltungsregionen auch auf die Armee aus: für jeden „Palast“ erfolgt die Nummerierung jeweils separat und unabhängig vom Truppentyp. Zur exakten Kennzeichnung einer mu’ugalavyánischen Legion gehört daher auch die Nummer des Palastes (also der Region), für den sie aufgestellt worden ist (also z.B. 9. Legion des 3. Palastes oder einfach 9./3.).

Auch wenn theoretisch tsolyánische Legionen aus einem Truppentyp bestehen, so kann es doch sein, dass die einzelnen Kohorten sich durch die Ausrüstung voneinander unterscheiden. Metalle sind auf Tékelum ausgesprochen selten, daher ist in den schweren Legionen nur ein Teil Kohorten mit Metallrüstungen ausgerüstet, während die übrigen weniger aufwendig gepanzert sind. Auch gibt es Legionen von Nahkämpfern, die Kohorten aus Fernkämpfern (Bogen- oder Armbrustschützen), so sind z.B. sieben von 20 Kohorten der 1. schweren Legion Tolyánu (*First Legion of the Ever-Present Glory*, um den englischen Namen zu gebrauchen), einer ausgesprochenen Eliteeinheit, mit Kompositbögen bewaffnet.

Die Nahkämpfer lassen sich im Prinzip in zwei Gruppen einteilen. Die einen sind mit unterschiedlichen Hieb Waffen wie SBihöndern, Äxten und Hellebarden bewaffnet und lässt sich daher ziemlich einfach als **Axt-/Schwertkämpfer** (AS) einstufen. Die anderen führt diverse Speere, die „Langspeer“ oder „Pike“ bezeichnet werden. Das hat in der Fantasy-Literatur in aller Regel nicht viel zu besagen, da die meisten Autoren die Begriffe „Speer“ und „Pike“ synonym verwenden, dies scheint aber in den Texten von Prof. Barkers anders zu sein. Jedenfalls beschreibt er den Schild seines Helden Chaeyan in dem schpn erwähnten Artikel über die Schlacht am Cànis-Tempel als klein und sagt ausdrücklich, dass er mit einem Tragriemen um den Hals getragen wird, was ein Hinweis darauf sein könnte, dass sein Besitzer beide Hände zum Führen der Pike frei haben sollte. Auch eine der gegnerischen Legionen, auf

die Chaeyans Einheit stößt, ist ähnlich ausgerüstet, nur dass die kleinen Rundschilde (*targe*) ihrer Soldaten keinen Tragriemen, haben, sondern ähnlich wie die Schilde der makedonischen Phalangiten am (Unter-)Arm befestigt sind. Es gibt also durchaus Hinweise darauf, dass die Infanteristen mit Piken auch wirklich als Pikeniere gekämpft haben. Dagegen steht, dass eine der beschriebenen Formationen der Legion, zu der besagter Chaeyan gehört, nur 10 Reihen tief ist, was für eine Pikenphalanx eigentlich zu dünn ist. Da es sich aber nur um die Anfangsformation handelt und die Einheit mehrere Formationsänderungen ausführt, bevor es zum Nahkampf kommt, mag das kein besonders schlagender Einwand sein. Wie auch immer: um alle Möglichkeiten offen zu lassen, habe ich in den Armeelisten die menschlichen Speerträger Téकुमелs zunächst einmal als echte **Speerträger** eingestuft, lasse aber die Möglichkeit offen, einige von ihnen paarweise durch **Pikeniere** zu ersetzen.

Die nichtmenschlichen Bewohner Téकुमелs einzustufen, ist natürlich ein großes Problem, zumal einige wirklich *sehr* fremdartig sind. Bedenken Sie bitte, dass vor allem die, die wie die vielarmigen Ahoggyá mehrere Waffen gleichzeitig führen können, auch entsprechend größer als Menschen sind und somit mehr Platz als diese in Anspruch nehmen; die größere Kampfkraft wird somit durch die geringerer Anzahl weitgehend ausgeglichen.

Ich werde im folgenden zunächst einmal alle an der Schlacht beteiligten Truppen in der Kopfstärke aufzählen, wie sie in dem schon mehrfach erwähnten Artikel von Prof. Barker aufgeführt wird, dann als **H&H**-Armee in einem vergrößerten Maßstab von etwa 1:500, was immer noch auf Armeen von rund 750–800 (Tsolyánu) bzw. 850–950 Punkten (Mu'ugalavyá) führt. In einem abschließenden Kapitel werden für alle die, die auch einmal nach den „Big-Battle-Rules“, im Angang des **H&H**-Regelheftes spielen wollen, auch noch Listen im normalen Maßstab von etwa 1:250 gegeben.

Tsolyánu

Die Armee steht unter dem Oberbefehl von General (Kérdudálikoi) Tukolen hiMirkítani. Sie setzt sich aus folgenden Kontingenten zusammen⁴:

- 237 Magiere und Priester.
- 900 schwere Infanteristen (zwei oder drei Kohorten?) der *Legion of Hnalla, Master of Light*, in der „Jetztzeit“ die 4. schwere kaiserliche Legion.

Die Angehörigen dieser Legion sind mit Hellebarde, Krummschwert und rechteckigem Schild bewaffnet; die Panzerung wird als eine »Mischung aus Stahl und Chlén-Leder« bezeichnet. Laut Liste der tsolyánischen Legionen⁵ sind „heute“ sechs ihrer 20 Kohorten mit Stahlrüstungen ausgerüstet, die anderen werden als »vollgepanzert« (wohl mit den besagten Lederrüstungen) beschrieben. Es scheint also mindestens eine Kohorte von jedem Typ anwesend gewesen zu sein (1:2?). An der Einstufung als Elitelegion mit Kampfstärke (4) ändert die unterschiedliche Panzerung jedoch nichts.

- 1.000 Pé Chói der *Legion of Tik-nekw-ket* (1. kaiserliche Pé-Chói-Legion). „Tik-nekw-ket“ ist in Versuch, ein für menschliche Zungen schlicht unaussprechliches Wort der Pé-Chói-Sprache wiederzugeben.

Die Pé Chói sind vermutlich die „menschlichsten“ unter den nichtmenschlichen Rassen Téकुमелs, auch wenn man ihnen dies auf den ersten Blick wahrlich nicht ansieht: es handelt sich um grazile, 1,60m–2,20m große insektenartige Wesen, die aufrecht auf ihren hinteren Gliedmaßen laufen, während sich die beiden vorderen Paare zu Armen entwickelt haben. Der lange schmale Kopf mit dem spitz zulaufenden Rüssel wird von den großen grünen Augen beherrscht, zwei fächerförmige Fühler stehen wie Ohren hervor. Die weiblichen Exemplare sind kalkweiß, die männlichen im Gegensatz dazu tiefschwarz. Pé Chói können ausgezeichnet sehen und hören, zusätzlich besitzen sie eine Art telepathischen Sinn, der es ihnen ermöglicht, den Tod eines

⁴Da es meines Wissens keine offizielle deutsche Übersetzung der Téकुमел-Materials gibt, werden die Namen der Legionen beider Armeen in der englischen Originalbezeichnung wiedergegeben, um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen.

⁵Diese Liste, die auf dem entsprechenden Band in der Reihe „*Armies of Téकुमел*“ beruht, kann ebenfalls von der Téकुमел-Website heruntergeladen werden.

Artgenossen im Umkreis von 5 km zu spüren. Pé Chói fühlen sich am wohlsten in dichten Wäldern, suchen aber gerne menschliche Gesellschaft auf und schließen sich menschlichen Einrichtungen wie z.B. der Armee an, wo sie als Bogenschützen oder geländegängige Infanterie dienen. Dank ihres ausgeprägten psychischen Talents findet man sie oft auch als Gelehrte in den Tempeln.

Die Angehörigen der 1. Pé-Chói-Legion sind als mittlere Infanterie eingestuft, d.h. sie sind „halbgepanzert“, die Hälfte der zwölf Kohorten mit Metallpanzern. Ihre Bewaffnung besteht aus Kompositbögen, langen dünnen Speeren, Schwertern und länglichen „spitzen“ Schilden. Unter letzteren darf man sich wohl eine Spielart der rautenförmigen Schilde vorstellen, mit denen zwei der drei anderen „heute“ existierenden Pé-Chói-Legionen ausgerüstet sind, möglicherweise mit gebogenen Rändern. Als große Ausnahme unter den nichtmenschlichen Legionen enthält diese auch einige wenige menschliche Krieger. Am besten sind die Angehörigen der 1. Legion wohl als Schützen mit mindestens Kampfstärke (3) einzuordnen.

- 900 Hláka der *Legion of Aerial Joy* (9. kaiserliche Hláka-Legion).

Die Hláka sind zierliche, flugfähige Humanoide aus Kilalámmu, einer gebirgigen Gegend östlich von Tsolyánu und nördlich von Salarvyá. Charakteristisch für sie sind der abgeflachte Kopf mit drei – oft leuchtend blauen – Augen, große lederartige Schwingen, der lange Schwanz, der in einer messerscharfen Knochenklinge endet, und die schwächlichen Gliedmaßen. In den Armeen der Menschen sind sie als Kundschafter und als Plänkler gerne gesehen, für den eigentlichen Nahkampf sind sie wegen ihres zerbrechlichen Körperbaus weniger geeignet. Alle Hláka sind ungepanzert und mit Wurfspeeren und Kurzschertern bewaffnet. Einige führen auch noch einen kleinen leichten Schild. Nach den Maßstäben der *H&H*-Regeln handelt es sich um typische Flugwesen der Kampfstärke (2).

- Drei separat eingesetzte Untereinheiten („Schwadronen“) der *Legion of Mengano the Jakallan*, der 12. kaiserlichen Artillerielegion. Zwei bestehen aus 20 bzw. 30 mittelschweren Geschützen, die dritte aus einigen

20 leichten und 25 größeren Geschützen, jeweils natürlich mit ihren Mannschaften.

- 600 Ahoggyá der *Legion of Guruggma*, der 3. kaiserlichen Ahoggyá-Legion.

Die Ahoggyá sind ein ganz besonders fremdartig erscheinendes, nichtmenschliches Volk auf Tékumel. Ihr fassförmiger Körper von etwa 80 cm Durchmesser ruht auf vier muskulösen Beinen, die immer in Hockposition zu sein scheinen. Vier Arme sind gleichmäßig um den Körper herum verteilt; zwischen zwei Armen befinden sich jeweils zwei Augen (insgesamt also acht) und ein Organ, auf der Vorderseite ein mit Reißzähnen versehener Mund. Das obere Ende des Körpers wird von einem kuppelförmigen Panzer ähnlich einem Schildkrötenpanzer bedeckt, der oft durch Metallpanzer zusätzlich verstärkt wird. Ahoggyá sind zwischen 1,40m und 1,60m groß und zählen als ungestüm, barsch, gefühllos und vor allem schwierig zu kommandieren. Im Prinzip kann ein menschlicher Befehlshaber bestenfalls auf eine gegnerische Einheit deuten, die sie angreifen sollen, und dann hoffen, dass keine eigenen Truppen bei der folgenden ungestümen Attacke in den Weg geraten.

Die Lieblingswaffe der Ahoggyá ist ein als „schwer“ oder „dick“ bezeichneter Wurfspeer, in dem man wohl am besten eine Art von Pilum, Angon oder dgl. sehen sollte. Heutzutage sind sie daneben noch meist mit zwei langen Schwertern ausgerüstet, die sie wegen ihrer Vielarmigkeit (und Vieläugigkeit) gleichzeitig und sogar zusammen mit einem Schild benutzen können. Die Einstufung nach *H&H*-Regeln ist ziemlich schwierig: es lassen sich Argumente finden, sie als **Legionäre** („Pila“), als **Axt-/Schwertkämpfer** (vor allem wenn sie mit zwei Schwertern bewaffnet sind), ja sogar als **Entbehrliche Truppen** (wegen des „Ausrichtens und Abfeuerns“) einzustufen. Da jedoch alle diese Truppen in der zutreffenden Einstufung erfreulicherweise alle gleich teuer sind, könnte man sich als Verfasser von Armeelisten die Arbeit aber auch einfach machen und dem Benutzer die Wahl lassen.

Die beiden „heute“ existierenden Ahoggyá-Legionen Tsolyánu sind trotz ihrer unleugbaren Verdienste für das Reich in der Bevölkerung ausgesprochen unpopulär (was nicht sonderlich überrascht) und werden daher turnusmäßig an andere Standorte versetzt. Zur Zeit der Schlacht am Tempel von Chánis bestand die Bewaffnung der Ahoggyás der 3. Legion aus

mehreren der zuvor beschriebenen Wurfspee-
re und kleinen Schilden. Mittlerweile sind sie
nur noch mit zwei dieser für sie typischen Spee-
re, mit zwei großen Schwertern und größeren
Schilden ausgerüstet.

- 1.000 Shén der *Legion of the Splendour of Shényu*, der 4. kaiserlichen Shén-Legion.

Shén leben normalerweise in ihren eigenen
Staaten im warmen Südwesten der bekannten
Welt und verlassen diese nur für kurze Zeit,
um in einem der menschlichen Staaten als Söld-
ner zu dienen. Es handelt sich um reptilienar-
tige Humanoide, die über und über mit schim-
mernden schwarzen Schuppen bedeckt sind, die
sie gerne in irisierenden Farben bemalen. Cha-
rakteristisch ist auch ihr dicker Schwanz, der
wie der eines irdischen *Ankylosauriers* in einer
knöchernen Verdickung endet, so dass sie ihn
wie einen großen Streitkolben als zusätzliche
Waffe nutzen können. Shén gelten als schroff
und kurz angebunden, schätzen physische Stär-
ke, Wildheit und Durchhaltevermögen und ver-
achten Magie und übertriebenes Raffinement.
Außerdem vergessen sie niemals eine Beleidig-
ung oder einen feindlichen Akt: so hassen sie
die Ahoggyá, weil diese vor etwa 1000 Jahren
einmal Shén-Gefangene verzehrt haben (was
für Ahoggyá ein völlig normales Vorgehen ist).
Shén betrachten daher Ahoggyá in der eige-
nen Armee mit Misstrauen (im Sinne der *H&H*-
Regeln, d.h. beide zählen keine Überlappung
oder Unterstützung durch den jeweils anderen)
und greifen Ahoggyá in feindlichen Armeen oh-
ne Umschweife an, wenn sie in ihre Nähe kom-
men (s.u.).

Die eierlegenden Shén sind in genealogische Li-
nien unterteilt, den sog. „Gelegegemeinschaften“,
die sich je nachdem freundlich, neutral
oder spinnefeind gegenüberstehen können. Die-
se Gemeinschaften bilden auch die Basis der di-
versen Shén-Staaten. Die Soldherren der Shén
tun gut daran, Einheiten aus diesen Wesen so
zusammenzustellen, dass keine Reibereien auf-
grund der Angehörigkeit zu feindlichen Ge-
meinschaften entstehen können. Die Angehö-
rigen der 4. Shén-Legion z.B. stammen – wie
der Name schon erkennen lässt – alle aus dem
größten Shén-Staat, Shényu. Alle sind schwer
gepanzert (die Hälfte ihrer 18 Kohorten sogar
mit Metallpanzern), die Bewaffnung besteht aus
Hellebarden und axtartigen Shén-Schwertern.
Zwei Kohorten führen zusätzlich kleine Arm-

brüste (explizit als »crossbow pistols« bezeich-
net), was die Klassifizierung als **Stammesfuß-
volk** der Kampfstärke (4) aber nicht beeinflusst.

- 2.000 schwere Infanteristen (also wohl min-
destens 5 Kohorten) der *Legion of Mirkita-
ni, Hero of Victories*, der 7. schweren kaiser-
lichen Legion.

Dieser Legion gehört der „Augenzeuge“ im
schon öfter erwähnten Artikel von Prof. Bar-
ker über die Schlacht am Tempel von Chánis an.
Zwei der 18 Kohorten sind mit Kompositbögen
bewaffnet, der Rest mit „Piken“ (s.o.), gezackten
Schwertern und kleinen Schilden, die an einem
Tragriemen um den Hals getragen werden. Ein
Drittel der Kohorten ist mit Metallpanzern aus-
gestattet. Eine 19. (Feld-)Kohorte befindet sich
„zur Zeit“ im Aufbau.

- 2.000 mittelschwer gepanzerte Infanteristen
(also wohl mindestens 5 Kohorten) der *Legi-
on of the Lord of Red Devastation, Lord Vim-
uhla, Gott des Feuers*, die 18. mittelschwere
kaiserliche Legion.

Fanatiker, die ihre kleinen Rundschilde von sich
werfen, sobald sie zu ihren Bihändern greifen.
Sie sind mit Brustpanzern ausgerüstet, die bei
immerhin neun der 17 Kohorten aus Metall be-
stehen.

- 400 (also eine Kohorte) leicht gewappnete
Bogenschützen der *Legion of Girikteshmu*,
den 23. kaiserlichen Bogenschützen.

Trotz der nur leichten Rüstung eine der Elite-
legionen des Reichs, die auch in neuerer Zeit
in den Auseinandersetzungen mit Yán Kór eine
große Rolle spielt. Ihre 15 Kohorten, von denen
immerhin drei Metallrüstungen tragen, sind da-
her „augenblicklich“ über den gesamten Norden
Tsolyánu verteilt. Ihre Bewaffnung besteht aus
Kompositbögen, leichten Streitäxten und klei-
nen Schilden. Man kann sie wohl am besten mit
spättrömischen Auxiliar-Bogenschützen der Eli-
teklasse (*palatina*) vergleichen.

- 1.000 leichte Schleuderer (drei Kohorten?)
der *Legion of the Joyful Clan of Noble Vra-
yani*, den 3. kaiserlichen Schleuderern.

Offenbar werden auf Téकुmel Schleuderer mas-
siert eingesetzt, etwa so wie bei den Inka, also
ganz anders als in der klassischen Antike, wo

Schleuderer grundsätzlich Plänkler waren. Eine der ältesten Legionen des Reichs, die ebenfalls zur Elite zählt. Die Legionäre werden ausschließlich unter den Bewohnern der Insel Vrá (vor der Südküste Tsolyánu) rekrutiert und sind demzufolge mit Lederüstungen im typischen Stil dieses Eilandes ausgerüstet. Ihre Soldaten sind außer mit Schleudern mit Streitkolben oder Kurzschertern, sowie kleinen Rundschilden bewaffnet. Natürlich spielt diese Legion auch im Krieg mit Yán Kór wieder eine bedeutende Rolle.

- 3.000 Bauern aus den Dörfern des Südens.

Panzerung sucht man (natürlich) vergeblich, nur wenige von ihnen tragen Schwerter, die meisten sind mit improvisierten Waffen wie Sensen oder angespitzten Stöcken bewaffnet, halt die typischen Horden aus dem Regelheft.

Bei einem Figurenmaßstab von 1:400 bis 1:500 (bzw. dem Doppelten für **Pikeniere** und **Horden**) lässt sich daraus folgende **H&H**-Armee zusammenstellen:

1. General Tukolen hiMirkitani mit Gefolge – B(iii) @ 24 Pk. (bei einem der beiden unter (4) aufgeführten Elemente der 4. schweren kaiserlichen Infanterie).
 2. 2 Gruppen offensive Zauberer – Z(iii) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk. (jeweils bei einem der unter (4) oder (10) aufgeführten Elemente)
 3. 2 Gruppen defensive Zauberer (zählen als Priester) – K(iii) @ 12 Pk., zusammen 24 Pk. (jeweils bei einem der unter (4) oder (10) aufgeführten Elemente)
- Bitte beachten:** Da offensive und defensive Zauberer auf Téकुमल offenbar nicht in getrennten Gruppen aufgestellt werden, darf ausnahmsweise jeweils ein Paar (also ein defensiver und ein offensiver Zauberer) bei ein und demselben Element stehen, ggf. auch mit dem Oberbefehlshaber zusammen.
4. 2 Elemente 4. schwere Infanterie – AS(III/4) @ 42 Pk., zusammen 84 Pk.
 5. 2 Elemente 1. Pé-Chói-Legion – Sch(IV/3) @ 20 Pk., zusammen 40 Pk.

6. 2 Elemente 9. Hláká-Legion – Fw(III/2) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.
7. 2 × 1 Element meist mittelschwerer Ballisten (13. kaiserliche Artillerie) – Art(III/3) @ 42 Pk., zusammen 84 Pk.
8. 1 Element 3. Ahoggyá-Legion – Le(IV/4) @ 36 Pk. oder ET(IV/3) @ 36 Pk.
9. 2 Elemente 4. Shén-Legion – Sf(IV/4) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.
10. 4 Elemente 7. schwere Infanterie – Sp(III/3) @ 36 Pk., zusammen also 144 Pk., oder, falls als **Pikeniere** aufgestellt, 2 Elemente Pi(III/3) @ 48 Pk., zusammen 96 Pk.
11. 4 Elemente 18. kaiserliche mittelschwere Infanterie (Fanatiker) – AS(IV/3) @ 30 Pk., zusammen 120 Pk.
12. 1 Element 23. Bogenschützen – Sch(III/3) @ 24 Pk.
13. 2 Elemente 3. Schleuderer – Sch(III/3) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk.
14. 3 Elemente Bauern – Ho(IV/3) @ 12 Pk., zusammen 36 Pk.

Dies sind je nach Einstufung der 7. schwere Infanterie 784 Pk. mit 23 Elementen bzw. 832 Pk. mit 25 Elementen, also 30% bis 40% mehr als für gewöhnlich. Man sollte daher den Punktwert der Truppen, die geschlagen werden müssen, um diese Armee zu besiegen, auf 375 Pk. bzw. 400 Pk. erhöhen.

Mu'ugalavyá

Die mu'ugalavyánische Armee steht unter dem Kommando von General (dü'ümünish) Hekku'u Buruchenish. Bis auf zwei Ausnahmen setzt sie sich nur aus Legionen des 1. Palastes zusammen. Im Einzelnen handelt es sich um folgende Verbände:

- »beinahe« 300 Magiere und Priester.

Obwohl das mu'ugalavyánische Kontingent seinem Gegenüber zahlenmäßig überlegen ist, wird doch ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die magischen Fähigkeiten beider Seiten ziemlich ausgeglichen waren.

- 500 Hláka (eine Kohorte) der 15. Legion „*Slay on High*“ des 1. Palastes.

Diese Einheit entspricht ihrem Pendant auf der Gegenseite. Die 15./1. Legion ist „heute“ nicht mehr aktiv⁶

- 500 Shén (eine Kohorte) der 9. Legion „*Iridescent Egg*“ des 3. Palastes.

Diese Legion besteht aus schwergepanzerten Shén mit doppelhändig geführten Äxten, Schwertern und Schilden. Einige sind mit leichten Armbrüsten shén'scher Bauart ausgerüstet.

- 1.500 Pé Chói (drei Kohorten) der 12. Legion „*Mandibles of Iron*“ des 1. Palastes.

Mittelschwer gepanzerte Infanterie mit stählernem Brustkürass, leichten Wurfspießen und langen Schwertern. Diese drei Kohorten werden als **Hilfstruppen** eingestuft.

Die drei Pé-Chói-Kohorten sind in der Schlacht nicht geschlossen eingesetzt worden, sondern als zwei unabhängige Gruppen zu zwei bzw. einer Kohorte.

- 3.000 schwer gepanzerte Infanteristen (6 Kohorten) der 1. Legion „*Destroy in Glory*“ des 2. Palastes.

Eine der besseren mu'ugalavyánischen Legionen. Alle tragen Plattenpanzer, die eine Hälfte aus Metall, die andere aus Chlén-Leder. Die Bewaffnung besteht aus langen Schwertern oder zweihändig geführten Äxten und einem Ovalschild; einige sind mit Kompositbögen bewaffnet.

- 5.000 schwer gepanzerte Infanteristen (also die volle Stärke von zehn Kohorten) der 1. Legion „*Victorious in Vimuhla*“ des 1. Palastes.

Eine weitere mu'ugalavyánische Elitelegion. Alle Angehörigen dieses Verbandes tragen Metallrüstungen und -helme. Die Bewaffnung besteht aus kleinen Rundschilden, schlanken geraden Schwertern und langen „Piken“, deren Spitzen mit Widerhaken versehen sind. Eine der Einheiten, die als **Pikeniere** eingestuft werden könnten.

- 2.500 leichte Bogenschützen (fünf Kohorten) der 8. Legion „*Long Arrow*“ des 1. Palastes.

Die Ausrüstung besteht aus Lederrüstungen mit einfachen Käppchen aus Chlén-Leder; neben einem Langbogen werden Keulen als Nahkampfwaffe geführt.

- 1.000 mittelschwere Infanteristen (zwei Kohorten) der 4. Legion „*Strike!*“ des 1. Palastes.

Gepanzert in leichten Rüstungen aus Chlé-Haut und mit einfachen Metallhelmen, sind die Angehörigen dieser Legionen mit kurzen Stoßspießen, gebogenen oder geraden Schwertern und mittelgroßen Rundschilden bewaffnet.

- 1.000 ungepanzerte Infanteristen (zwei Kohorten) der 13. Legion „*The Band of Hlkéksh*“ des 1. Palastes.

Diese Einheiten bestehen aus N'lüss-Barbaren aus dem Norden der bekannten Welt, die dem allgemein beliebten Barbarenklischee entsprechen: tapfer, aber undiszipliniert. Und natürlich besteht ihre Bewaffnung aus Bihändern und großen Schwertern. Unter den „heutigen“ Militärexperten ist man im Allgemeinen der Ansicht, dass die Schlacht anders ausgegangen wäre, hätte General Hekku'u Buruchenish der 18. mittelschweren tsolyánischen Legion und den Ahoggyá schwere Infanterie gegenübergestellt statt dieser beiden Kohorten. Eines der Dinge, die man beim Nachspielen selbst herausfinden kann.

Legen wir wieder einen Figurenmaßstab von 1:400 bis 1:500 (bzw. dem Doppelten für **Pikeniere** und **Horden**) zugrunde, so resultiert daraus folgende **H&H**-Armee:

- (a) General Hekku'u Buruchenish mit Gefolge – B(ii) @ 12 Pk. (bei einem der unter (g) oder (h) aufgeführten Elemente).

Der General muss mit seinem Element im Zentrum des „Feldherrnhügels“ aufgestellt werden.

⁶Legionen in den großen Reichen werden nicht einfach aufgelöst, sondern „deaktiviert“. Ihre Nummer in der Liste wird nicht wieder vergeben, was die vielen Lücken erklärt. Tatsächlich kann es vorkommen, dass eine deaktivierte Legion nach langer Zeit wieder reaktiviert wird.

(b) 2 Gruppen offensive Zauberer – Z(iii) @ 24 Pk., zusammen 48 Pk. (jeweils bei einem der unter (g) oder (h) aufgeführten Elemente)

(c) 2 Gruppen defensive Zauberer (zählen als Priester) – K(iii) @ 12 Pk., zusammen 24 Pk. (jeweils bei einem der unter (g) oder (h) aufgeführten Elemente)

Bitte beachten: Da offensive und defensive Zauberer auf Tékumel offenbar nicht in getrennten Gruppen aufgestellt werden, darf ausnahmsweise jeweils ein Paar (also ein defensiver und ein offensiver Zauberer) bei ein und demselben Element stehen, ggf. auch mit dem Oberbefehlshaber zusammen.

(d) 1 Element der 15. Legion des 1. Palastes (Hláka) – Fw(III/2) @ 30 Pk.

(e) 1 Element der 9. Legion des 3. Palastes (Shén) – Sf(IV/4) @ 30 Pk.

(f) 3 Elemente der 12. Legion des 1. Palastes (Pé Chói) – Hi(IV/3) @ 20 Pk., zusammen also 60 Pk.

(g) 6 Elemente der 1. Legion des 2. Palastes – AS(III/3) @ 36 Pk., zusammen 216 Pk.

(h) 10 Elemente der 1. Legion des 1. Palastes – Sp(III/3) @ 36 Pk., zusammen 360 Pk., oder, falls als **Pikeniere** aufgestellt, 5 Elemente Pi(III/3) @ 48 Pk., zusammen 240 Pk.

(i) 5 Elemente der 8. Legion des 1. Palastes – Sch(III/2) @ 20 Pk., zusammen 100 Pk.

(j) 2 Elemente der 4. Legion des 1. Palastes – Sp(III/2) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.

(k) 2 Elemente N'lüss-Söldner (13. Legion des 1. Palastes) – AS(IV/3) @ 30 Pk., zusammen 60 Pk.

Dies ergibt, je nach Einstufung der 1./1. Legion als **Pikeniere** oder **Speerträger** 880 Pk. mit 25 Elementen bzw. 1000 Pk. mit 30 Elementen, also etwa ein Achtel bis ein Sechstel mehr als die tsolyánische Armee (falls man die entsprechende Einstufung auch dort vornimmt, was m.E. unbedingt zu empfehlen ist). Der Punktwert der Truppen, die geschlagen werden müssen, um diese Armee zu besiegen, sollte auf 425 Pk. bzw. 475 Pk. erhöht werden, etwas geringer als üblich, um die unterschiedlichen Ausgangsstärken wenigstens ein bisschen auszugleichen. Auf alle Fälle sollte der bessere Spieler die tsolyánische Armee übernehmen.

Besondere Regeln

1. Für die Aufstellung ersetzt die Mitte des Flusses die (abstrakte) Mittellinie des Spielfeldes. Die 6 LE Abstand von der Mitte werden also von der Flussmitte aus gemessen.
2. Die Mu'ugalavyáni zählen als Verteidiger.
3. Die Zaubersprüche „Beschwören von Untoten“ und „Geister der Ahnen“ sind nicht erlaubt, da die Verwendung von Untoten im Krieg illegal ist. Und im Gegensatz zur „heutigen Zeit“ scheint man sich damals tatsächlich an dieses Verbot gehalten zu haben.
4. Shén bekämpfen sich niemals gegenseitig (wenigstens nicht auf dem Schlachtfeld).
5. Ahoggyá und Shén zählen als Verbündete, die sich gegenseitig mit Misstrauen betrach-

ten, und geben sich daher bei Überlappungen gegenseitig keine Unterstützung.

Nähert sich ein Shén-Element auf 3 LE (oder weniger) einem gegnerischen Ahoggyá-Element, so will es von selbst auf dem kürzesten Weg auf dieses losstürmen. Diese Bewegung muss nicht „bezahlt“ werden, folgt aber ansonsten den normalen Regeln. Eigene Elemente, die dabei im Weg stehen, werden durchdrungen (kommt es im gleichen Zug zu einem Nahkampf, so erhält das Shén-Element für jedes so durchdrungene Element einen Malus von „-2“), gegnerische Elemente bekämpft. Will der Spieler diese Bewegung verhindern, so muss er dafür AP ausgeben, als wolle er sich normal bewegen, wenn sich das betroffene Element

gar nicht bewegen soll, oder den *doppelten* Betrag, wenn es irgendeine andere Bewegung als die beschriebene machen soll. Diese Regel gilt *nicht* auch entsprechend für die Ahoggyá!

6. Kontingente, die in den Listen für die *H&H*-Armeen unter derselben Nummer aufgeführt werden, müssen zu Beginn des Spieles

eine Gruppe bilden, dürfen also nicht gleich getrennt voneinander aufgestellt werden. Natürlich dürfen diese Gruppen mit anderen zusammen eine größere Gruppe bilden. Ausgenommen sind von diesem „Gruppenzwang“ neben den Magiern die Geschütze in der tsolyánischen Armee und die Pé Chói in der mu'ugalavyánischen, die beliebig verteilt werden dürfen.

Die Folgen

Die Schlacht am Tempel von Chánis endete mit einer völligen Niederlage der mu'ugalavyánischen Armee und beendete damit jegliche Hoffnung auf einen Sieg der Invasoren im Süden. Das Einsetzen der Regenzeit machte die Positionen der Mu'ugalavyáni völlig unhaltbar. Die Fürsten der vier Paläste befahlen daher einen geordneten Rückzug in der Hoffnung, so wenigstens ei-

nen Teil der neu eroberten Gebiete halten zu können. Doch nach einer weiteren Niederlage wurde aus dem Rückzug eine kopflose Flucht, und die siegreiche tsoly'anische Armee besetzte ihrerseits mu'ugalavyánische Grenzgebiete, die heute noch existierenden Cháka-Protectorate, ewige Zankäpfel zwischen den beiden Reichen.

Nachschlag

Dieser Abschnitt richtet sich an diejenigen, die einmal die „Big-Battle-Rules“ im Anhang der *H&H*-Regeln ausprobieren wollen. Für die Listen oben wurde ein doppelt so großer Figurenmaßstab zugrunde gelegt wie gewöhnlich, und selbst damit sind die Armeen bereits deutlich größer ausgefallen als gewöhnlich (600 Pk.). Für „große“ Armeen bietet es sich also an, den normalen Maßstab zu verwenden. Dies bedeutet, dass man im Prinzip einfach nur doppelt so viele Elemente und Einzelfiguren aufstellen muss, wie oben aufgelistet, so dass ich den Lesern und mir hier weitere lange Listen ersparen kann. Davon ausgenommen sind:

- *Die Befehlshaber.* Hier sollten neben dem Oberbefehlshaber noch zwei Unteranführer haben. Diese sollten denselben Grad haben wie ihr Vorgesetzter, also B(iii) bei den Tsolyáni und B(ii) bei den Mu'ugalavyáni. Als Variante könnte man überlegen, einen der mu'ugalavyánischen Unteranführer ebenfalls den Grad (iii) zu erlauben. Die Unteranführer dürfen bei denselben Truppentypen stehen wie die Magere. Jede Armee muss in drei Kontingente von

400–800 Punkten aufgeteilt werden, die von jeweils einem der Befehlshaber angeführt werden. Das Kontingent des Oberbefehlshaber darf nicht kleiner sein als die seiner Untergebenen. Truppen, die in den Listen für die *H&H*-Armeen unter derselben Nummer aufgeführt werden, müssen auch demselben Kontingent angehören. Ausgenommen sind wieder die Magier, Elemente mit Befehlshabern, die Geschütze in der tsolyánische Armee und die Pé Chói in der mu'ugalavyánischen. Falls ein Element mit einem Magier oder einem Befehlshaber aus **Speerträgern** besteht, darf noch ein zweites Element derselben Legion in dasselbe Kommando übernommen werden, um das erste Element aus der zweiten Reihe unterstützen zu können.

Das Element mit dem mu'ugalavyánischen Oberbefehlshaber muss nach wie vor im Zentrum des „Feldherrnhügels“ aufgestellt werden.

- *Die Geschütze in der tsolyánischen Armee.* Zwar wird die Zahl der Elemente auf vier

verdoppelt, nach den überlieferten Angaben bietet es sich aber an, diese in drei Elemente mittelschwere Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk. und ein Element leichte Infanterie – Art(II/2) @ 42 Pk. aufzuteilen. Wie man sieht, ist die leichte Artillerie zwar weniger kampfkraftig, dafür aber beweglicher.

Dies führt für die tsolyánische Armee auf eine Größe von 1640 Pk. mit 46 Elementen bzw. 1736 Pk. mit 50 Elementen, je nachdem ob die 7. schwere Infanterie als **Pikeniere** oder als **Speerträger** eingestuft wird, für die mu'ugalavyánische Armee auf eine von 1772 Pk. mit 50 Elementen bzw. 2012 Pk. mit 60 Elementen, je nach Einstufung der 1./1. Legion (oder jeweils 12 Pk. mehr, wenn einer der Unteranführer den Grad (iii) erhält, wie oben beschrieben). Die

mu'ugalavyánische Armee fällt also um etwa ein Zwölftel bzw. Sechstel größer als die tsolyánische aus.

Das Schlachtfeld sollte um drei oder vier Einheitsquadrate breiter ausfallen als oben angegeben. Die zusätzliche Breite sollte der freien Fläche zwischen den Wäldern zugute kommen. Es ist aber unbedingt darauf zu achten, dass das große Problem der mu'ugalavyánischen Armee, dass ihr Aufstellungsbereich viel zu schmal für ihre Truppen ist, erhalten bleibt, möglicherweise sogar in verschärfter Form.

Ich hoffe, dass dieses kleine Szenario nicht nur Spaß als Tabletop-Szenario macht, sondern auch das Interesse der Leser an der wirklich faszinierenden Welt Tékumel geweckt hat.

Counter













Auf dieser und den beiden folgenden Seiten finden Sie drei Bögen mit Countern, mit deren Hilfe man alle Truppen für die Schlacht an Tempel von Chánis ohne Figuren nachspielen kann. Die Größe der einzelnen Basen entspricht denen für 15mm-Figuren. Drucken Sie die drei Bögen mit einem Farbdrucker aus und kleben Sie die Blätter auf dicken Karton, z.B. 1,5 mm starke Graupappe (dicker als 2 mm sollte der Karton nicht sein). Anschließend können Sie die Counter dann mit einer Schere oder noch besser mit einer Büro-Schneidemaschine ausschneiden.

Beim „Countermix“ wurde in erster Linie die „kleine“ Version des Szenarios berücksichtigt. Um aber auch die große spielen zu können, sind auf dem ersten, kleineren, Blatt einige nur dort benötigte Truppen wie die Unterbefehlshaber und zusätzliche Magier in der tsolyánischen Armee berücksichtigt (die leichten tsolyánischen Ballisten, die eigentlich auch dorthin gehören, sind aus Platzgründen auf der folgenden Seite untergebracht worden). Die nötige Anzahl an anderen Truppen erhalten Sie, indem Sie die anderen beiden Seiten *zweimal* ausdrucken.

Für die tsplyánische Armee haben wir einen bläulichen, für die mu'ugalavyánische einen rötlichen

Hintergrund gewählt (nach der charakteristischen Farbe des jeweiligen Reichs, Blau bzw. Rot). Ein fünfzackiger schwarzer Stern kennzeichnet einen Befehlshaber, beim Oberbefehlshaber ist das Zentrum zusätzlich mit einem gelben Punkt markiert. Wir gehen davon aus, dass bei jedem Befehlshaber eine Gruppe defensiver *und* defensiver Magier steht, und haben deshalb keine weitere Markierung dafür angebracht (die Magier sind natürlich beim Truppentyp mit aufgeführt). Auch alle anderen Magier stehen jeweils paarweise, also offensiv/defensiv, bei einem Element; solche Elemente sind mit einem gelben Stern markiert.

Bei der Nennung des Namens einer Einheit wird das Wort „Legion“ stets fortgelassen. Für die tsolyánischen Armee werden Nummer und Typ der Legion angegeben; dabei steht SI für „schwer gepanzerte (Infanterie)“, MI für „mittelschwer gepanzerte (Infanterie)“ und „Bogen“ für Bogenschützen. Bei den mu'ugalavyánischen Legionen werden die laufende Nummer und nach einem Schrägstrich die Nummer des Palasts, der für sie zuständig ist, genannt, bei nicht-menschlichen Legionen folgt zusätzlich in Klammern dahinter die Rasse; »15/1 (Hláka)« ist also die aus Hláka bestehende 15. Legion des 1. Palasts.

Unteranführer (7. SI)  B(iii)+Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)	Magier (7. SI)  Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)	Unteranführer (1/1)  B(ii)+Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)	Magier (1/1)  Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)
Unteranführer (4. SI)  B(iii)+Z(iii)+K(iii)+AS(III/4)	Magier (4. SI)  Z(iii)+K(iii)+AS(III/4)	Unteranführer (1/2)  B(ii)+Z(iii)+K(iii)+AS(III/3)	Magier (1/2)  Z(iii)+K(iii)+AS(III/3)
Unteranführer (7. SI)  B(iii)+Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)	Magier (7. SI)  Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)	Unteranführer (1/1)  B(ii)+Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)	Magier (1/1)  Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)

Tukolen hiMirkítani (4. SI)  B(iii)+Z(iii)+K(iii)+AS(III/4)	Magier (4. SI)  Z(iii)+K(iii)+AS(III/4)	4. SI AS(III/4)	4. SI AS(III/4)
1. Pé Chói Sch(IV/3)	1. Pé Chói Sch(IV/3)	3. Schleuderer Sch(III/3)	3. Schleuderer Sch(III/3)
18. MI AS(IV/3)	18. MI AS(IV/3)	18. MI AS(IV/3)	18. MI AS(IV/3)
23. Bogen Sch(III/3)			
Mittelschwere Ballisten Art(III/3)	Mittelschwere Ballisten Art(III/3)	Leichte Ballisten Art(II/2)	3. Ahoggyá ET(IV/3)
9. Hláka Fw(III/2)	9. Hláka Fw(III/2)	7. SI Pi(III/3)	7. SI Pi(III/3)
Bauern Ho(IV/3)	Bauern Ho(IV/3)	Bauern Ho(IV/3)	Magier (7. SI)  Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)
7. SI Sp(III/3)	7. SI Sp(III/3)	7. SI Sp(III/3)	7. SI Sp(III/3)
4. Shén Sf(IV/4)	4. Shén Sf(IV/4)	3. Ahoggyá Le(IV/4)	Magier (7. SI)  Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)

Hekku'u Buruchenish (1/1)  B(ii)+Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)	Magier (1/1)  Z(iii)+K(iii)+Pi(III/3)	1/1 Pi(III/3)	1/1 Pi(III/3)
1/1 Pi(III/3)	1/1 Pi(III/3)	1/1 Pi(III/3)	15/1 (Hláka) Fw(III/2)
Hekku'u Buruchenish (1/2)  B(ii)+Z(iii)+K(iii)+AS(III/3)	Magier (1/2)  Z(iii)+K(iii)+AS(III/3)	1/2 AS(III/3)	1/2 AS(III/3)
1/2 AS(III/3)	1/2 AS(III/3)	1/2 AS(III/3)	1/2 AS(III/3)
8/1 Sch(III/2)	8/1 Sch(III/2)	8/1 Sch(III/2)	8/1 Sch(III/2)
8/1 Sch(III/2)	12/1 (Pé Chói) Hi(IV/3)	12/1 (Pé Chói) Hi(IV/3)	12/1 (Pé Chói) Hi(IV/3)
13/1 (N'lüss) AS(IV/3)	13/1 (N'lüss) AS(IV/3)		
Hekku'u Buruchenish (1/1)  B(ii)+Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)	Magier (1/1)  Z(iii)+K(iii)+Sp(III/3)	4/1 Sp(III/2)	4/1 Sp(III/2)
1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)
1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)
1/1 Sp(III/3)	1/1 Sp(III/3)	9/3 (Shén) Sf(IV/4)	