

Horden & Helden



Fantastische Scharen

Armeelisten für H&H

*Für Bodo, Welf, Martin und all die anderen fleißigen
Anmaler. Möge Ihnen dieses Buch ein Anreiz für
weitere tolle Armeen sein.*

*Der Chef fährt immer den dicksten Wagen: Barbarenhäu-
ptling auf schwerem, von zwei Nashörnern gezogenem Streit-
wagen. 10 mm-Modell der Firma Pendraken Miniatures,
nach Angaben des Verfassers vom Hersteller dankenswer-
terweise aus verschiedenen Figuren und Modellen des Sor-
timents zusammengestellt. Angemalt wurde es von Martin
Glos, Recklinghausen; das Foto schoss Helge Umierski, Bo-
chum.*

Gesetzt mit X_YL^AT_EX unter Verwendung der „public do-
main“ Schriftarten *Linux Libertine* und **Linux Biolinum**, so-
wie *WC Mano Negra Bta* für das **H&H**-Symbol und eine ei-
gene Variante des Fonts **Mosaic_Initials** für die Initialen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Hinweise zur Benutzung	2
Allgemeine Listen	3
Die Barbaren	3
Zwerge	4
Hochelfen	5
Waldelfen	6
Die Wichtel	7
Gnome	8
Goblinstämme	9
Rattenmenschen	11
Reptilienreich	12
Wilde Reptilienstämme	13
Die Armee der Toten	14
Das absolute Chaos	15
Die Korsaren	18
Kentauren und andere Tiermenschen	19
Varianten der Basislisten	21
Das Königreich der Lilie	21
Die Theokraten	22
Berittene Barbaren	22
Nordische Bronzezeit	23
Dunkelzwerge	24
“Hi-Tech”-Zwerge	25
Hügellandzwerge	27
Die Zwerge des Ostens	28
Keltische Zwerge	29
Dunklelfen	31
Nebelalbe	32
Feuerelfen	33
Meerelfen	34
Die Elfen der großen Ebene	36

Mediterrane Hochelfen	37
Mech-Gnome	38
Waldgnome	40
Die Koalition der Nebelberge	42
Goblins des Südens	43
Goblins des Nordens	44
Trogs oder: Die Orks aus der Höhle	45
Hobgoblins	46
Mittelalterliche Echsenmenschen	48
Reptilienreich, ganz spät	48
Untote – die spätsumerische Art	50
Hundsköpfe	51
Das Reich	53
Das Reich	53
Die Stadtstaaten	54
Das Grenzland	56
Die Marschen	57
Andere Reichsfürstentümer	59
Die Drei-Groschen-Armee	61
Orientalisches	64
Das Königreich der Katzen	64
Sandorks oder andere barbarische Wüstenvölker	65
Armeen aus 1001 Nacht	67
Perser	68
Die Ostlinge	69
Orientalische Zwerge	70
Das Reich des »Großen Ogers«	71
Das Königreich der Wüste	72
Indo-Amazonen	73
Pseudo-indische Fürstentümer	75
Fernöstliche Orks	76
Fantasy-China: Das Reich der Drachenkönige	77
Fantasy-China: Die Scharen der Chaos-Königin	78
Die Teufel der Steppe	80
Fantasy-Samurai	81
Mythische Japaner	82
Die Priester der vergessenen Götter	83
Südostasiatische Elefantenmenschen	84
Klassisches und (fast) Historisches	86
Klassische Amazonen	86
Atlantis	88

Atlantis à la Cinecittà	89
Pseudo-historische Kreter	90
Fantasy-Ägypter	91
Fantasy-Hethiter	92
Die letzten Ptolemäer – pseudohistorisch	94
Julius Cäsar – pseudohistorisch	95
Napoleon à la H&H	96
Frankreich (und Verbündete)	96
Großbritannien	97
Österreich	98
Preußen (ab 1808)	99
Russland	99
Spanien	100
Napoleons Orientfeldzug (1798–1801)	101
Französische Orientarmee	101
Mameluken	101
Osmanen	102
Im dunkelsten Afrika	103
Die Barbaren der Savannen	103
Das schwarze Königreich	103
Die kopflosen Menschen vom Ende der Welt	105
Dschungelstämme	105
Die Nashornmenschen	106
Die Löwenmenschen	107
Die Elefantenmenschen	108
Die (noch nicht) verlorene Stadt	108
Frühe Eingeborenenstämme	111
Fantasy-Pygmäen	112
Erdmännchen	113
Amerikanisches und Arktisches	114
Armeen für coole Typen	114
Inuit (Eskimos, Skrælinger)	114
Fantasy-Wikinger	116
Die Schrecken der Nordküste	116
Nomaden der Tundra	117
Mick Yarrow's fröhliche Eiszeit	118
Prähistorische Elfen	119
Mittel- und Südamerika à la H&H	120
Azteken	121
Toltekisch-chichimekische Stadtstaaten und Purépecha („Tarasken“)	121
Maya	122
Zapoteken/Mixteken	122

Südamerika, wie es auch hätte sein können	123
Graue Vergangenheit – graue Zukunft	125
Die Bewohner der Salzmarschen	125
Die Kraken von Nea Pangaia	126
Schlangenmenschen	127
Skuriles	131
Die Pasta des Grauens	131
Die Killertomaten	132
Enten-Typen	133
Das Herzogtum Rattonien	134
Das Froschvolk	135
Das große Krabbeln	136
Bajuwarische Goblinhorden	136
Zwerje	138
Die grimmen Pinguine von Antarktika	139
Schrecken der Antarktis	140
„Schweinchen-Orks“	141

Einleitung



a ich kein großer Freund von langen Einleitungen bin, in denen weit-schweifig dargelegt wird, aus welch mehr oder minder edlen Motiven heraus und unter welch großen Entbehrungen das Werk, das der Leser gerade in der Hand hält, entstanden ist, möchte ich mich hier nur kurz, aber herzlich bei all denen bedanken, die zu seiner Entstehung beigetragen haben, besonders aber den (erfreulich vielen) bekannten und unbekannten Spielern, die die Regeln auf diversen Cons oder zu hause ausprobiert haben.

Stellvertretend für alle seien hier Michael Heckmann von unserer Sprockhöveler Spielergruppe, meine Weggefährten aus uralten Follow- und Tabletop-Tagen Bernd Lindenberger und Jürgen Pecher mit ihrer Büdinger Gruppe, sowie Olaf Stieglitz und seine Wuppertaler Gruppe genannt. Der Enthusiasmus, mit dem gerade die beiden letztgenannten Gruppen *Horden & Hel-den* aufgenommen haben, hat sicher den Hauptanteil daran gehabt, dass dieses Armeelistenbuch viel umfangreicher geworden ist als ursprünglich geplant ('mal ganz abgesehen davon, dass so 'was natürlich auch ausgesprochen motivierend ist). Erwähnen möchte ich auch noch Karl-Heinz Ranitzsch, der bei der Zusammen-

stellung der fernöstlichen Listen tatkräftig geholfen, die Einleitung für das Regelheft verfasst und in der Anfangszeit obendrein noch seine Webpage sowohl für die Regeln als auch dieses Armeelistenbuch zur Verfügung gestellt hat. Und ich wage kaum hinzuzufügen, dass er seine eigene Armeelistensammlung auf dieser Webpage nun auch auf *H&H* ausgeweitet hat. Wer also unter den „Fantastischen Scharen“ partout nichts findet, das ihm zusagt, sollte einmal dort nachschauen.

Dank geht auch an David Pengilley von Pendraken Miniatures, der geduldig alle Sonderwünsche erfüllt hat (und glaubt mir, Leute, dass das nicht immer einfach war!) sowie an Frau Irma Berndt, die freundlicherweise unentgeltlich die meisten Fotografien sowohl für das Regelheft als auch für dieses Armeelistenbuch angefertigt hat. Weitere Fotos für dieses Armeelistenbuch (und für unsere Webpage) hat Helge Umierski geschossen.

Zum Schluss möchte ich noch betonen, dass ich die „Fantastischen Scharen“ keineswegs als abgeschlossenes Projekt auffassen. Vor allem hoffe ich, dass weitere Midgard-Quellenbücher noch weitere Midgard-Armeen mit sich bringen werden. Hilfe dabei ist stets willkommen.

Bochum, den 1. Dezember 2003

Bernd Lehnhoff

Hinweise zur Benutzung



Die folgenden Armeelisten sind für Armeen mit einer Gesamtgröße von 600 Pk. gedacht. Zu jeder Armee gibt es zwei Listen: zunächst die für die Basisregeln, dann die für die fortgeschrittenen Regeln.

In den Listen für die Basisregeln sind Truppentypen, bei denen der Befehlshaber (der generell 24 Pk. kostet) stehen darf, mit einem * gekennzeichnet. Zwei ** bedeuten, dass der Befehlshaber bei diesem Truppentyp stehen muss, wenn dieser aufgestellt wird. Bei den Kosten dieser Truppen sind die Befehlshaber ausnahmsweise bereits berücksichtigt. Sind mehrere Truppentypen so gekennzeichnet, kann logischerweise nur einer davon benutzt werden.

In den Listen für die fortgeschrittenen Regeln sind die Befehlshaber als eigener Listeneintrag aufgeführt.

Für die Truppentypen selbst werden folgende Abkürzungen verwendet: Art – Artillerie; AS – Axt/Schwertkämpfer; B – Befehlshaber (falls aufgelistet); Be – Bestien; Bo – Boote; BSch – Büchschützen; ESch – Elfenschützen; ET – Entbehrliche Truppen; Fw – Flugwesen; G – Gottheit; Gf – Großflieger; H – Held; Hi – Hilfstuppen; Ho – Horden; K – Kleriker; Km – Kamelreiter; Kw – Kriegswagen; La – Lanzenrei-

ter; Le – Legionäre; LI – leichte Infanterie; LR – leichte Reiter; LS – Luftschiffe; LSch – Leichte Schützen; LSp – Leichte Speerträger; LSt – leichte Streitwagen (zählen als Reiter); MSt – mittlere Streitwagen (zählen als Lanzenreiter); Pe – Petardiere; Pi – Pikeniere; Re – Reiter; Ri – Ritter; Rw – Riesenwesen; Sf – Stammesfußvolk; Sk – Stammeskrieger; Sp – Speerträger; SSch – Schwere Schützen; SSSt – schwere Streitwagen (zählen als Ritter); VW – verborgene Wesen (in eckigen Klammern wird dahinter die Geländeart angegeben, in der sie sich aufhalten dürfen); W – Wagen und Sänften (hinter dem Schrägstrich wird der Truppentyp der Eskorte angegeben); Z – Zauberer.

In den Armeelisten für die fortgeschrittenen Regeln geben die Zahlen hinter dem Kürzel für den Truppentyp in großen römischen Ziffern die Beweglichkeit und in arabischen Ziffern die Kampfstärke an; Re(III/2) ist also ein Reiterelement mit Beweglichkeit (III) und Kampfstärke (2). Ebenso ist hinter den Einzelfiguren und den Befehlshabern in kleingeschriebenen römischen Ziffern der Grad aufgeführt.

Bitte denken Sie daran, dass eine Armee mit einer Größe von 600 Pk. nicht mehr als drei Einzelfiguren oder Einheiten mit Eigenschaften von Einzelfiguren haben darf.

Allgemeine Listen



In diesem Abschnitt finden Sie eine Anzahl Listen, die nicht für eine bestimmte Fantasy-Welt gedacht sind und einige Völker oder Reiche abdecken, die in vielen, wenn nicht gar in den meisten Spielen, Romanen und Erzählungen aus

dem Fantasybereich vorkommen. Sie bieten damit auch eine gute Ausgangsbasis für eigene Listen. Ursprünglich gehörten auch die beiden ersten Listen des Abschnitts »Das Reich« (S. 53) zu den allgemeinen Listen.

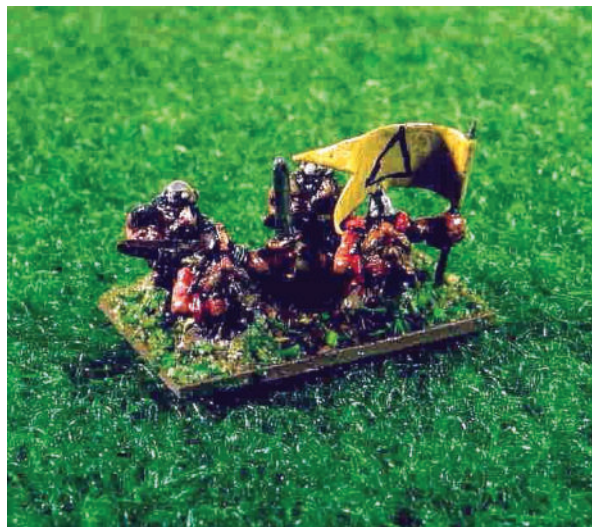
Die Barbaren

Mammute mit zwei oder drei Mann Besatzung* – Rw @ 54 Pk.	0–1
Streitwagen* – mit zwei Mann Besatzung: MSt @ 42 Pk. oder mit drei Mann Besatzung:	
SSt @ 42 Pk.	0–1
Kentauren – LR @ 30 Pk.	0–3
Krieger* – Sk @ 30 Pk.	6–12
Schamane bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, auf Streitwagen oder bei Kriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Sklaven, Krieger unterworfenen Stämme etc. – Ho @ 12 Pk.	6–12
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk. oder Plänkler mit Wurfspeeren – LI @	
18 Pk.	0–4
Minotauren, Schneemenschen u.s.w. – AS @ 36 Pk.	0–2
Durchgehende Rinderherde – ET @ 36 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber auf Streitwagen mit zwei Mann Besatzung – B(ii) + MSt(IV/3) @ 47 Pk.	
oder mit drei Mann Besatzung – B(ii) + SSt(IV/3) @ 47 Pk. oder auf Mammute – B(ii)	
+ Rw(IV/4) @ 66 Pk.	1
Mammute mit zwei oder drei Mann Besatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Streitwagen mit zwei Mann Besatzung – MSt(IV/3) @ 35 Pk. oder mit drei Mann Besatzung	
– SSt(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Kentauren mit Bogen – LR(II/3) @ 35 Pk.	0–1
Kentauren mit Speer – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Krieger – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	6–12
Schamane bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, auf Streitwagen oder bei Kriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii)	
@ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–4
Plänkler mit Wurfspeeren – LI (III/4) @ 21 Pk.	0–2
Sklaven, Krieger unterworfenen Stämme etc. – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	6–12
Minotauren, Schneemenschen u.s.w. – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Durchgehende Rinderherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1

Bitte beachten Sie, dass insgesamt nur ein Element Mammute aufgestellt werden darf.



10mm-Zwergen-Armbrustschützen, bemalt von Bodo Vaas, Duisburg, aus der Sammlung des Autors. Hersteller: Pendraken Miniatures, Foto: Foto-Fachlabor Irma Berndt, Bochum.

Zwerge

Flugmaschinen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Verbündete Hügel- oder Felsriesen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Zwergenkrieger (aber auch Schildmaiden) mit Axt, Kriegshammer etc.* – AS @ 36 Pk.	2–12
Axtkämpfer mit Ponys ausstatten*: +6 Pk.	0–6
Ponyreiter (aber nicht den Befehlshaber) durch Zwerge auf großen Bären oder dgl. ersetzen – Be @ 48 Pk.	0–2
Held* bei Zwergenkriegern mit Axt etc. oder Heldin bei Schildmaiden – H @ +24 Pk.	0–1
Zwergenkrieger mit Speeren oder Zwergenpiken – Sp @ 36 Pk.	2–12
Zwergenkrieger mit Axt oder Speer durch Berserker ersetzen – Sk @ 30 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	2–6
Zwergenkrieger mit Arkebusen – BSch @ 30 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Donnerbüchse oder Hochland-Kundschafter – LI @ 18 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Granaten – Pe @ 36 Pk.	0–1
Befreundete Abenteurer – Hi @ 24 Pk.	0–2
Zwergenmagier oder -priester bei Zwergenkriegern, Zwergenpriesterin bei Schildmaiden oder menschlicher Magier bei den Abenteurern – Z @ +24 Pk. oder Runenstein auf Trage mit Trägern, Leibwächtern und Runenpriester – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Gut ausgerüstete Hochlandbewohner – SSch @ 24 Pk.	0–2
Schlecht ausgerüstete Hochlandbewohner – Ho @ 12 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

König mit Zwergengarde: auf Thron – B(iii/iv) + W/AS(II/4) @ 64 Pk. bzw. 88 Pk. oder zu Fuß – B(iii/iv) + AS(II/4) @ 72 Pk. bzw. 96 Pk., oder anderer Befehlshaber zu Fuß mit besonders gut ausgerüsteten Zwergen – B(iii/iv) + AS(III/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.	1
Flugmaschinen – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Verbündete Hügelriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Felsriesen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Zwergenkrieger mit Axt, Kriegshammer etc. – AS(III/3) @ 36 Pk.	2–12

Zwergenkrieger mit Axt, Kriegshammer etc. durch Schildmaiden ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Axt, Kriegshammer etc. besonders gut ausrüsten: als Garde, falls der König aufgestellt wird – AS(II/4) @ 48 Pk., sonst – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Oberbefehlshaber und Axtkämpfer mit Ponys ausstatten: +6 Pk.	0–6
Zwergenkrieger auf Ponys (aber nicht den Befehlshaber) durch Zwerge auf großen Bären oder dgl. ersetzen – Be(IV/4) @ 48 Pk. oder Be(III/4) @ 56 Pk.	0–2
Held bei Zwergenkriegern mit Axt etc. oder als Oberbefehlshaber – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk. oder Heldin bei den Schildmaiden – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Zwergenkrieger mit Speeren oder Zwergenpiken – Sp(III/3) @ 36 Pk.	2–12
Zwergenkrieger mit Axt oder Speer durch Berserker ersetzen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Armbrust – alle: SSch(III/3) @ 24 Pk. oder alle: SSch(III/4) @ 28 Pk.	2–6
Zwergenkrieger mit Arkebusen – alle: BSch(III/3) @ 30 Pk. oder alle: BSch(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Donnerbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Zwergenkrieger mit Granaten – Pe(III/3) @ 36 Pk. oder Pe(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Befreundete Abenteurer – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–2
Zwergenmagier oder -oberpriester bei Zwergenkriegern oder menschlicher Magier bei den Abenteurern – Z(iii) @ +24 Pk. oder Zwergenpriester bei Zwergenkriegern bzw. Zwergenpriesterin bei den Schildmaiden – Z(ii) @ +16 Pk. oder Runenstein auf Trage mit Trägern, Leibwächtern und Runenpriester – W/AS(III/3) + Z(iii) @ 54 Pk. oder W/AS(III/4) + Z(iii) @ 59 Pk.	0–1
Geschütze – Art(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Gut ausgerüstete Hochlandbewohner – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Schlecht ausgerüstete Hochlandbewohner – alle: Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder alle: Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–2
Hochland-Kundschafter – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Hochelfen

Greife mit oder ohne Reiter – Gf @ 60 Pk.	0–1
Elfenadel* – Ri @ 42 Pk.	2–4
Ritter durch niedere Adelige – Re @ 36 Pk., durch Einhörner – LR @ 30 Pk. oder durch Elfen auf Flügelpferden – Fw @ 36 Pk. ersetzen	0–1
Magier bei Rittern* oder magische Fähigkeiten für Einhörner – Z @ +24 Pk.	0–2
Elfengarde* – AS @ 36 Pk.	0–2
Held* bei Greifen, Adeligen oder Elfengarde – H @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	4–8
Bogenschützen – ESch @ 30 Pk.	4–8
Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk. beliebig	
Pferde für Bogenschützen @ 6 Pk.	0–4
Plänkler mit Langbögen – LI @ 18 Pk.	0–2
Geschütz – Art @ 42 Pk.	0–1
Meerelfen – SSch @ 24 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	0–2
Meerelfenschützen mit Pavisen ausrüsten @ +4 Pk.	0/alle
Boote für Meerelfen – Bo @ 18 Pk.	0–1 pro Meerelf

Befehlshaber zu Pferd – B(iii/iv) + Ri(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + AS(IV/4) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk.	1
Greife ohne Reiter – Gf(IV/3) @ 50 Pk. oder mit Reitern – Gf(III/3) @ 60 Pk.	0–1
Elfenadel – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	1–2
Niedere Adelige zu Pferd – Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Einhörner – LR(II/4) @ 40 Pk. oder Elfen auf Flügelpferden – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Magier bei Rittern oder als Oberbefehlshaber – Z(iv) @ +32 Pk. oder magische Fähigkeiten für Einhörner – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Elfengarde mit Mithrilschwertern – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Held bei Greifenreitern, Adelligen oder Elfengarde – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Speerträger – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	4–8
Bogenschützen – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	4–8
Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk. beliebig	
Pferde für Bogenschützen @ 6 Pk.	0–4
Plänkler mit Langbögen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Pfeilgeschütz – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Steinschleuder – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Meerelfen – SSch(IV/4) @ 24 Pk. oder Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–2
Meerelfenschützen mit Pavisen ausrüsten @ +4 Pk.	0/alle
Boote für Meerelfen – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–1 pro Meerelf

In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln sind (inkl. einem entsprechend ausgerüsteten Befehlshaber) nicht mehr als zwei Elemente AS(IV/4) erlaubt.

Waldelfen

Riesenadler mit oder ohne Reiter – Fw @ 36 Pk. oder berittene Kundschafter – LR @ 30 Pk.	0–2
Baumriesen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Adelsreiter* – alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk.	0–2
Schwertkämpfer* – AS @ 36 Pk.	2–6
Speerträger – LSp @ 36 Pk.	2–6
Bogenschützen – ESch @ 30 Pk.	4–12
Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk. beliebig	
Magier* bei Adelligen oder Elfeninfanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
Held bei Waldelfen-Reitern oder Waldelfen-Infanterie – H @ +24 Pk.	0–1
Waldläufer, Halbelfen etc. – LI @ 18 Pk.	0–2
Waldläufer, Halbelfen etc. – Hi @ 24 Pk.	0–4
Druide bei Waldläufern – K @ +12 Pk.	0–1
Werbären – Sk @ 30 Pk. oder Be @ 48 Pk.	0–1
Held bei Waldläufern oder Werbären – H @ +24 Pk.	0–1

– *H&H* –

Befehlshaber als Adelsreiter – B(iii) + La(IV/4) @ 66 Pk. bzw. B(iii) + Re(IV/4) @ 60 Pk. oder als Schwertkämpfer – B(iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk.	1
Riesenadler mit oder ohne Reiter – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder berittene Kundschafter – LR(III/3) @ 30Pk.	0–2
Baumriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Adelsreiter – alle La(IV/4) @ 42 Pk. oder alle Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	2–6

Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	2–6
Bogenschützen – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	4–12
Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk. beliebig	
Magier als Oberbefehlshaber oder bei Adelsreitern oder Elfeninfanterie – Z(iii) @ +24 Pk.	
0–1	
Held bei Waldelfen-Reitern oder Waldelfen-Infanterie – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @	
+24 Pk.	0–1
Waldläufer, Halbelfen etc. mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren und Schild	
– LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Waldläufer, Halbelfen etc. – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–4
Druide bei Waldläufern – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Werbären – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–1
Held bei Waldläufern oder Werbären – H(iii) @ +24 Pk.	0–1

Die Wichtel

Zugegeben, eine Armee, die hauptsächlich aus Hilfstruppen und leichter Infanterie besteht, mag auf den ersten Blick hin nicht besonders toll erscheinen. Aber erstens hat das die Freunde thrakischer Armeen (um einmal eines von vielen historischen Beispielen aufzuführen) auch noch nie gestört, und zum anderen ist eine Wichtelarmee für jemanden, der auf (nicht in!) Wich(t)linghausen aufgewachsen ist, geradezu eine vaterländische Pflicht. (Für alle, die es immer noch nicht wissen sollten: Wichlinghausen ist ein Bezirk von Barmen, was wiederum ein Stadtteil der wunderschönen Stadt Wuppertal ist, und liegt hoch über dem Tal der Wupper an der Grenze zwischen dem Rheinland und Westfalen.) Außerdem kann sich so eine Armee in ihrem heimatischen Gelände – steile Hügel (und ich meine „steil“!) und Wälder – unvermutet als ziemlich bissiger Gegner herausstellen, wobei die Verbündeten – Waldelfen (aus Elberfeld?) und Hügellandzwerge – hie und da von einem gewissen Nutzen sein mögen. Die Zwerge des Hügellandes stellen eine etwas „rustikalere“ Variante der üblichen Zwerge dar. Bei ihnen ist das Berserkertum noch verbreitet, Speer- und Axtkämpfer sind noch nicht getrennt, und es existiert sogar eine Art von Reiterei.

Riesenfalken oder -adler – Fw @ 36 Pk.	0–1
Wichtel auf Pony* – LR @ 30 Pk.	0–2
Verbündete Waldelfenreiter – La @ 42 Pk. oder Re @ 36 Pk.	0–1
Verbündete Hügellandzwerge auf Ponys – Re @ 36 Pk.	0–1
Bären – Be @ 48 Pk.	0–1
Wichtel mit Nahkampfwaffen (hauptsächlich Speere)* – Hi @ 24 Pk.	8–16
Wichtel mit Bogen oder Schleuder – LI @ 18 Pk.	4–12
Älterer menschlicher Zauberer bei Wichtelinfanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
Wichteldruide (oder -druidin) bei Wichtelinfanterie – K @ + 12 Pk.	0–1
Wichtelheld bei Riesenfalken oder -adlern, Wichtelreitern* oder -infanterie* – H @	
+24 Pk.	0–1
Fallensteller – VW [Wälder, Gebüsch, Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2
Waldfeen – VW [Wälder] + Z @ 42 Pk.	0–1
Verbündete Waldelfen-Bogenschützen – ESch @ 30 Pk.	*2–4
Waldelfen-Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk.	beliebig
Verbündete Waldelfen-Speerträger – LSp @ 36 Pk. oder -Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk.	
*1–2	
Verbündete Hügellandzwerg-Nahkämpfer – bis zu ½ Berserker – Sk @ 30 Pk., der Rest	
(halbwegs) normale Krieger – AS @ 36 Pk.	**2–4
Verbündete Hügellandzwerge: Plänkler – LI @ 18 Pk. oder Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1

Erdwall, Dornengebüsch oder verflochtenes Buschwerk zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.

0/4

- *H&H* -

Befehlshaber, auf Pony – B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + Hi(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk.	1
Riesenfalken oder -adler – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Wichtel auf Pony – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Verbündete Waldelfenreiter – La(IV/4) @ 42 Pk. oder Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Verbündete Hügellandzwerge auf Ponys – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Bären – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Wichtel mit Nahkampfwaffen (hauptsächlich Speere) – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	7–18
besser ausgerüstete Wichtel mit Nahkampfwaffen als Hi(IV/4) aufstellen @ 24 Pk.	0–6
Wichtel mit Bogen oder Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	4–12
Älterer menschlicher Zauberer bei Wichtelinfanterie – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Wichteldruide (oder -druidin) bei Wichtelinfanterie – K(iii) @ + 12 Pk.	0–1
Wichtelheld als Befehlshaber oder bei Wichtelreitern oder -infanterie – H(ii) @ +16 Pk. oder auf besonders großem Riesenadler – Fw(III/3) + H(ii) @ 52 Pk. (ersetzt die oben aufgeführten Riesenfalken oder -adler)	0–1
Fallensteller – VW(III/4) [Wälder, Gebüsche, Hügel aller Art] @ 21 Pk.	0–2
Waldfeen – VW(III/3) [Wälder] + Z(ii) @ 34 Pk.	0–1
Verbündete Waldelfen-Bogenschützen – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	•2–4
Waldelfen-Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk.	beliebig
Verbündete Waldelfen-Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk. oder -Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	•1–2
Verbündete Hügellandzwerge-Nahkämpfer – bis zu ½ Berserker – Sk(IV/4) @ 30 Pk., der Rest (halbwegs) normale Krieger – AS(III/3) @ 36 Pk.	••2–4
Verbündete Hügellandzwerge: Plänkler mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk. oder leichte oder mittlere Geschütze – Art(II/2) @ 42 Pk. bzw. Art(II/3) @ 49 Pk.	0–1
Erdwall, Dornengebüsch oder verflochtenes Buschwerk zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	
0/4	

Die Maxima für Wichtelreiter und für normal und besser ausgerüstete Wichtelnahkämpfer in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. Befehlshaber nicht überstiegen werden. Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls Waldelfen verwendet, das mit (••) markierte Minimum ist es nur, falls Hügellandzwerge verwendet werden. Nur jeweils einer der beiden Verbündeten ist erlaubt.

Diese Liste kann mit geringen Änderungen auch für eine Halblingarmee verwendet werden.

Gnome

Gnome gibt's in der einschlägigen Literatur und in Rollenspielen in allen möglichen Größen und Farben. Die Gnome in *H&H* gehören zu weitgehend unterirdisch lebenden Völkern und sind etwa so groß wie Zwerge, aber sehr viel schwächer und eher von dusterem Aussehen. Wie die Zwerge sind sie sehr legalistisch ausgerichtet: böse oder nicht, sie pflegen ihre Verträge bis auf das letzte i-Tüpfelchen einzuhalten, auch wenn ihre buchstabengetreue Auslegung nicht immer auf die uneingeschränkte Zustimmung ihrer Vertragspartner stößt. Anderen Völkern der dunklen Seite, die ja doch eher etwas chaotisch veranlagt sind, stehen sie daher auch eher misstrauisch gegenüber. Da sie jedoch ihren Söldnern den (gewiss nicht schlechten) Sold (natürlich)

pünktlich zahlen (Zuschläge freilich nur bei vorheriger Vereinbarung!), ist der Söldnerdienst bei ihnen sehr attraktiv, und sie haben die Auswahl unter vielen Bewerbern, was beispielsweise dazu führt, dass die Goblins in ihren Diensten höher eingestuft sind als anderswo.

Wegen der oben erwähnten Uneindeutigkeit ihrer Erscheinung können Goblins leider den zweifelhaften Ruf für sich in Anspruch nehmen, von allen „normalen“ Fantasy-Völkern dasjenige zu sein, das von den Figurenherstellern am meisten vernachlässigt wird, ganz gleich, in welchem Maßstab! Eigentlich schade, denn sie haben im Prinzip eine gut spielbare Armee, die so eine Art Hoplitenarmee mit starker Bogenschützen-Unterstützung darstellt. Also, falls ein Figurenhersteller dies lesen sollte: statt der -zigsten Ork-Variante bitte, bitte 'mal zur Abwechslung ein paar Gnome produzieren!

Fledermausschwärme – Fw @ 36 Pk.	0–1
Berg- oder Hügelriesen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Goblin-Söldner auf großen Wölfen – LR @ 30 Pk.	0–2
Oger oder Trolle – AS @ 36 Pk.	0–2
Speerträger: bis zu ⅓ Jugendliche – LSp @ 36 Pk., der Rest Erwachsene* – Sp @ 36 Pk.	3–12
Held bei jugendlichen Speerträgern – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen: bis zu ⅓ Jugendliche – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk., der Rest Erwach-	
sene – SSch @ 24 Pk.	3–12
Goblinsöldner: bis zu ½ mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk., der Rest mit Schwert	
und Schild („Adelige“) – AS @ 36 Pk.	0–3
Hobgoblin- oder Schwarz-Ork-Söldner – Sk @ 30 Pk.	0–2
Kobolde – VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Pfeilgeschütz – Art @ 42 Pk.	0–1
Palisaden für das Lager @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaber – Sp(III/4) + B(iii) @ 66 Pk.	1
Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Berg- oder Hügelriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Oger – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder AS(IV/4) @ 36 Pk. oder Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Goblin-Söldner auf großen Wölfen – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Speerträger: bis zu ⅓ Jugendliche – LSp(III/3) @ 36 Pk., der Rest Erwachsene – Sp(III/3) @	
36 Pk.	2–11
Erwachsene Speerträger als Garde aufstellen – Sp(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Held bei jugendlichen Speerträgern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Bogenschützen: bis zu ⅓ Jugendliche – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest	
Erwachsene – SSch(III/3) @ 24 Pk.	3–12
Kobolde – VW(III/2) [Hügel aller Art] @ 15 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Goblinsöldner: bis zu ½ mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest	
mit Schwert und Schild („Adelige“) – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–4
Hobgoblin- oder Schwarz-Ork-Söldner – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Pfeilgeschütz – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Palisaden für das Lager @ 6 Pk.	0/4

Bei der Ermittlung der maximal erlaubten Anzahl jugendlicher Speerträger in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln zählt der Befehlshaber mit.

Goblinstämme

Dies sind die klassischen Bösewichte der Fantasy-Literatur, die in einer Vielzahl von Varianten unzählige Welten bevölkern: „Die Orks“. Diese Version hier entspricht in etwa der, wie sie im allgemeinen Bewusstsein

existiert, weniger der, wie sie z. B. in den Werken J. R. R. Tolkiens beschrieben wird. Die eigentlichen Goblins sind hier schwach, aber zahlreich; die Orks sind so etwas wie ihre größeren Vettern, böser, wilder und vor allem extrovertierter, gewissermaßen die Halbstarken unter den Fantasy-Völkern. Und so werden sie auch von vielen Herstellern dargestellt: eine Mischung aus Fantasywesen und Punkern, und möglicherweise liegt darin auch ihre große Beliebtheit gerade bei Jugendlichen. Halborks sind Nachkommen von Menschen und Orks, die zwar in der Regel von beiden Völkern gemieden werden, bei den Orks aber immerhin einen Status als Elitekämpfer haben. Hobgoblins sind – trotz ihres Namens, der eher auf das Gegenteil schließen lässt – noch größere Verwandte von Orks und Goblins. Trolle tauchen bisweilen als Verbündete auf; wenn sie nicht kämpfen, so fungieren sie als so eine Art Zugtiere (oder eher “Schubtiere”) für Belagerungstürme und anderes schweres Gerät. In den zahlreichen Gefechten, die ich mit dieser Armee geschlagen habe, stellten sie oft die letzte Reserve dar, die schon manch verloren geglaubte Schlacht herumgerissen hat. Die Zahl der Varianten auf dem Figurenmarkt ist Legion; wir haben uns bemüht, diese Liste so anzulegen, dass sie möglichst vielen gerecht wird. Wer aber absolut nichts Passendes für seine Figuren findet, sollte sie als Grundlage für eine entsprechend abgeänderte eigene verwenden. Weiter unten und in folgenden Armeelistenbüchern gibt es übrigens auch noch weitere “Ork”-Armeen.

Menschlicher Befehlshaber auf Flugwesen** – B + Z + Fw @ 84 Pk.	0–1
Geflügelte Goblins – Fw @ 36 Pk.	0–2
Orks auf Wolf- oder Keilerstreitwagen* – MSt @ 42 Pk.	0–1
Orks auf Wölfen* – Km @ 36 Pk. oder auf Keilern* – La @ 42 Pk.	1–2
Goblins auf Wolfsstreitwagen – LSt @ 36 Pk.	0–1
Goblin-Wolfsreiter – LR @ 30 Pk.	0–2
Wolfsrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Halborks*, große Orks und Ähnliches oder Trolle – AS @ 36 Pk.	1–2
Orkkrieger – Sk @ 30 Pk.	2–6
schlechter ausgebildete oder motivierte Orkkrieger – Hi @ 24 Pk. oder Ho @ 12 Pk.	*3–10
Orkambrustschützen – SSch @ 24 Pk. oder Ork- oder Goblinbogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–4
Orkschamane bei großen Orks, Orkkriegern oder Orkschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Goblinspeerträger – Sp @ 36 Pk.	**2–6
schlecht bewaffnete Goblins – Ho @ 12 Pk.	**2–6

– *H&H* –

Menschlicher Befehlshaber auf Flugwesen – B(iii) + Z(iv) + Fw(III/2) @ 86 Pk. oder Orkbe- fehlshaber auf (zweispännigem) Wolfstreitwagen – B(ii) + LSt(IV/3) @ 42 Pk., auf Wolf – B(ii) + Km(IV/3) @ 42 Pk., auf Keilerstreitwagen oder vierspännigem Wolfstreitwagen – B(ii) + MSt(IV/3) @ 47 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Halborks, großen Orks oder dgl. – B(ii) + AS(IV/3) @ 42 Pk.	1
Geflügelte Goblins – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Orks mit Speeren auf Wölfen – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder auf Keilern – La(IV/2) @ 28 Pk.	1–2
Goblins auf Wolfsstreitwagen – LSt(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Goblin-Wolfsreiter oder Ork-Bogenschützen auf Wölfen – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Wolfsrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Halborks, große Orks und Ähnliches – AS(IV/3) @ 30 Pk.	1–2
Halborks, große Orks und Ähnliches durch Trolle ersetzen – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Orkkrieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	2–8
Orkplänkler mit Wurfspeer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
schlechter ausgebildete oder motivierte Orkkrieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk.	*4–12
Orkbogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	*2–6
Orkbogenschützen durch Armbrustschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. oder besser ausge- bildete oder motivierte Bogenschützen ersetzen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4

Orkschamane bei großen Orks, Orkkriegern oder Orkschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Goblinspeerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	**2–8
Goblinbogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
schlecht bewaffnete Goblins – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	**2–8

Berittene Orks und solche auf Streitwagen müssen entweder alle Wölfe oder alle Keiler als Reit- bzw. Zugtiere verwenden! Als Km eingestufte Ork-Wolfreiter betrachten Gebüsche als offenes Gelände, während die Goblin-Wolfreiter und die Ork-Bogenschützen auf Wölfen ein Beispiel für leichte Kamelreiter sind, die zwar als LR zählen, aber ebenfalls Gebüsche als offenes Gelände betrachten. – Mit (*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls **keine** Goblins aufgestellt werden, mit (**) markierte hingegen nur, falls Goblins verwendet werden. Maximal dürfen inkl. Befehlshaber zwei Elemente AS aufgestellt werden.

Rattenmenschen

Dies ist wieder eine dieser Armee, die zwar häufig angeboten wird, für die es aber so etwas wie einen Standard nicht gibt. Dies gilt besonders für die berittenen Truppen. Die Listen versucht daher, möglichst vielen Anbietern gerecht zu werden.

Schwebende Schiffe* – LS @ 48 Pk.	0–2
Riesenhafter Rattenkönig mit sieben Köpfen mit entsprechend großem Gefolge** – B + Rw @ 78 Pk.	0–1
Befehlshaber auf schwerem Streitwagen** – B + SSt @ 66 Pk.	0–1
Berittene Rattenmenschen auf Riesenratten* – Be @ 48 Pk.	1–3
Fahrbarer Glockenturm mit Eskorte und Priester – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Scharen großer Ratten mit Treibern – Be @ 48 Pk.	0–1
„Sturmtruppen“* – Sk @ 30 Pk.	2–5
„Sturmtruppen“ durch Ratten-Oger ersetzen – Rw @ 54 Pk. oder AS @ 36 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber oder bei „Sturmtruppen“ – H @ +24 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger – Hi @ 24 Pk.	5–15
Gewöhnliche Krieger durch (menschliche) Sklaven oder kleinwüchsige Rattenmenschen mit Speeren oder Ähnlichem ersetzen – Ho @ 12 Pk.	0– ² / ₃
Held als Befehlshaber oder bei Kriegeren – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane auf schwebendem Schiff oder bei Kriegeren – Z @ +24 Pk.	0–1
Schützen mit Bögen – LSch @ 24 Pk. oder mit Handbüchsen oder Arkebusen – BSch @ 30 Pk. oder als Plänkler – LI @ 18 Pk.	2–5
Schützen durch Ratten mit Granaten, Flammenwerfern oder dgl. ersetzen – Pe @ 36 Pk.	0–1
Tunnelgräber – VW [bebaute Flächen, Gebüsche] @ 18 Pk.	0–2
Geschütz mit Rattenbesatzung – Art @ 42 Pk.	0–1

- H&H -

Riesenhafter Rattenkönig mit sieben Köpfen und entsprechend großem Gefolge – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. oder normal großer Befehlshaber zu Fuß mit Leibgarde aus Axtkämpfern oder dgl. – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder auf schwerem Streitwagen – B(ii/iii) + SSt(IV/2) @ 40 Pk. bzw. 52 Pk. oder auf Riesenratte – B(ii/iii) + Be(IV/3) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk. oder auf schwebendem Schiff – B(ii/iii) + LS(IV/3) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk.	1
Schwebende Schiffe – LS(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Berittene Rattenmenschen auf Riesenratten – Be(IV/3) @ 40 Pk.	1–3
Fahrbarer Glockenturm mit Eskorte und Priester – W/AS(IV/4) + Z(iii) @ 54 Pk.	0–1

Scharen großer Ratten mit Treibern – Be(IV/2) @ 32 Pk.	0–2
„Sturmtruppen“ – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	2–6
„Sturmtruppen“ durch Fanatiker mit Giftgaskugeln oder dgl. – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder durch Ratten-Oger ersetzen – alle Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder alle AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei „Sturmtruppen“ – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	6–18
Gewöhnliche Krieger durch (menschliche) Sklaven oder kleinwüchsige Rattenmenschen mit Speeren oder Ähnlichem ersetzen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0– ² / ₃
Held als Befehlshaber oder bei Kriegeren – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schamane auf schwebendem Schiff oder bei Kriegeren aller Art – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schützen mit Bögen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüch- sen oder Arkebusen – BSch(IV/2) @ 20 Pk. oder BSch(IV/3) @ 25 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	2–6
Schützen durch Ratten mit Granaten, Flammenwerfern oder dgl. ersetzen – Pe(III/2) @ 30 Pk. oder Pe(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Tunnelgräber – VW(III/3) [bebaute Flächen, Gebüsche] @ 18 Pk.	0–2
Geschütz mit Rattenbesatzung – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inklusive Befehlshaber höchstens zwei Elemente Luftschiffe, drei Elemente Berittene auf Riesenratten und sechs Elemente „Sturmtruppen“ (einschließlich Ratten-Oger und Krieger mit Giftgaskugeln) aufgestellt werden.

Reptilienreich

Reiter auf zweibeinigen Echsen* – La @ 42 Pk.	1–2
Reiter mit vierbeinigen und/oder besonders gepanzerten Echsen ausrüsten* – Ri @ 42 Pk. ...	0/A
Reiter auf besonders schnellen zweibeinigen Echsen – LR @ 30 Pk. oder auf Flugsauriern – Fw @ 36 Pk.	0–1
Riesenschildkröte mit Besatzung* – Kw @ 36 Pk. oder Großsaurier mit Turm – Rw @ 54 Pk.	0–1
Hofmagier bei Reitern oder auf Riesenschildkröte – Z @ +24 Pk.	0–1
Schwere Infanterie – Le @ 36 Pk.	2–8
schwere Infanterie mit Annäherungshindernissen ausrüsten: +6 Pk.	beliebig
Held bei schwerer Infanterie – H @ +24 Pk.	0–1
leichte Infanterie – Hi @ 24 Pk.	2–8
Armbrust- oder Bogenschützen – SSch @ 24 Pk.	0–4
jedes Schützelement darf gegen zwei Elemente LI @ 18 Pk. umgetauscht werden ...	beliebig
Lurch-Infanterie – Hi @ 24 Pk.	*2–4
Lurch-Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–4
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Wall und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

Befehlshaber auf Riesenschildkröte mit Besatzung – B(iii) + Kw(IV/4) @ 60 Pk. oder auf zweibeiniger Echse – B(iii) + La(III/3) @ 66 Pk. oder auf vierbeiniger Echse – B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk. oder als schwerer Infanterist – B(iii) + Le(III/3) @ 60 Pk. oder wie die Garde, also B(iii) + Le(II/3) @ 66 Pk. oder B(iii) + Le(III/4) @ 66 Pk.	1
Reiter auf zweibeinigen Echsen – La(III/3) @ 42 Pk.	1–2
Reiter mit vierbeinigen oder gepanzerten Echsen ausrüsten – Ri(III/4) @ 49 Pk.	0/A

Reiter auf besonders schnellen zweibeinigen Echsen – LR(III/3) @ 30 Pk. oder LR(III/4) @ 35 Pk. oder auf Flugsauriern – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Riesenschildkröte mit Besatzung – Kw(IV/4) @ 36 Pk. oder Großsaurier mit Turm – Rw(III/4) @ 63 Pk.	0–1
Hofmagier bei Reitern oder auf Riesenschildkröte – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schwere Infanterie – Le(III/3) @ 36 Pk.	2–8
Held bei schwerer Infanterie – H(iii) @ +24 Pk.	0–2
schwere Infanterie als Garde aufstellen – Le(II/3) @ 42 Pk. oder Le(III/4) @ 42 Pk.	0–1
schwere Infanterie mit Annäherungshindernissen ausrüsten: +6 Pk.	beliebig
leichte Infanterie – Hi(III/4) @ 28 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk.	2–8
Armbrust- oder Bogenschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–4
jedes Schützelement darf gegen zwei Elemente LI(III/3) @ 18 Pk. umgetauscht werden	beliebig
Lurch-Infanterie – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	*2–4
Lurch-Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–4
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Wall und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Lurche aufgestellt werden. Diese zählen für ihre Bewegung sumpfiges Gelände als offenes. Die leichten Reiter zählen zwar als LR, betrachten aber Gebüsche als offenes Gelände. – Wird der Befehlshaber auf der Riesenschildkröte aufgestellt, darf kein Dinosaurier und keine weitere Riesenschildkröte benutzt werden.

Wilde Reptilienstämme

Großsaurier mit Turm* – Rw @ 54 Pk.	0–1
Reiter auf zweibeinigen Echsen* – La @ 42 Pk.	1–3
Reiter auf Flugsauriern oder verbündete geflügelte Echsenmenschen („Gargoylen“) – Fw @ 36 Pk.	0–1
Herde pflanzenfressender Saurier – ET @ 36 Pk. oder Rudel kleiner fleischfressender Saurier – Be @ 48 Pk.	0–1
Elitekrieger – AS @ 36 Pk.	1–2
andere Krieger – Sk @ 30 Pk.	4–8
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	2–4
Schamane bei den zuvor aufgelisteten Truppentypen – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Bögen – LI @ 18 Pk. oder Krieger mit Blasrohren – VW [Wälder und Gebüsche] @ 18 Pk.	1–2
Lurch-Infanterie – Hi @ 24 Pk.	*2–4
Lurch-Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–4
Große Sumpf- oder Höhlenbewohner – Sk @ 30 Pk.	0–2

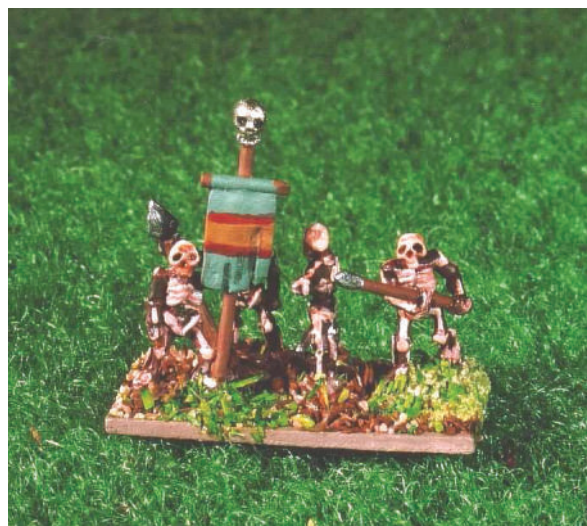
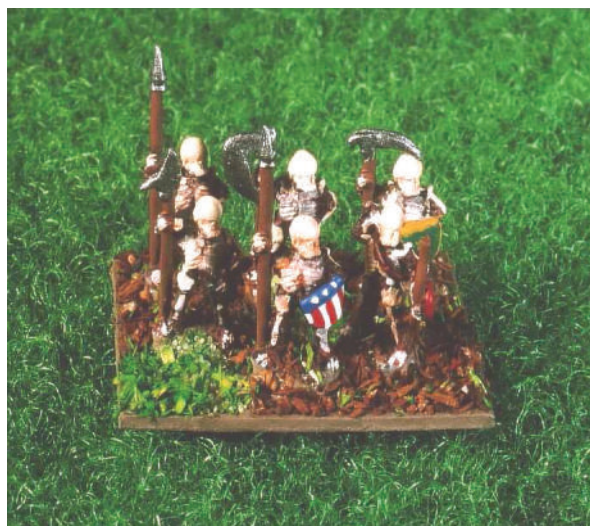
- H&H -

Befehlshaber und Gefolge auf Großsauriern – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk. oder auf zweibeinigen Echsen – B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk.	1
Großsaurier mit Turm – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Adelsreiter auf zweibeinigen Echsen – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Gefolgsleute auf zweibeinigen Echsen – La(IV/2) @ 28 Pk.	1–2
Reiter auf Flugsauriern oder verbündete geflügelte Echsenmenschen („Gargoylen“) – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–1

Herde pflanzenfressender Saurier – ET(IV/4) @ 42 Pk. oder Rudel kleiner oder großer fleischfressender Saurier – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Be(IV/4) @ 48Pk.	0–1
Elitekrieger – AS(IV/3) @ 30 Pk.	1–2
andere Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	4–12
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–4
Schamane bei den zuvor aufgelisteten Truppentypen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Krieger mit Blasrohren – VW(III/4) [Wälder und Gebüsche] @ 21 Pk.	1–2
Lurch-Infanterie – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	*2–4
Lurch-Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–4
Große Sumpf- oder Höhlenbewohner – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Lurche aufgestellt werden. Diese zählen für ihre Bewegung sumpfiges Gelände als offenes. – Wird der Befehlshaber auf dem Großsaurier aufgestellt, darf kein weiterer Großsaurier benutzt werden.

Diese Liste kann auch für die barbarischen Gegner des späten Reptilienreichs (S. 48) verwendet werden, wenn man die ›Elitekrieger‹ alle gegen Sf bzw. Sf(IV/4) @ 30 Pk. und die ›anderen Krieger‹ alle gegen Sf @ 30 Pk. bzw. Sf(IV/3) @ 25 Pk. austauscht.



Untote Horden (links) und Speerträger (rechts) aus der Sammlung des Autors. Hersteller: Pendraken Miniatures und Irregular Miniatures, Foto: Foto-Fachlabor Irma Berndt, Bochum.

Die Armee der Toten

Totenbeschwörer** auf Flugwesen – Fw + B + Z @ 84 Pk. oder zu Pferd mit Leibgarde aus Rittern – Ri + B + Z @ 90 Pk. oder auf schwerem Streitwagen – SSt + B + Z @ 90 Pk.	1
Riesenfledermäuse oder untote Flugwesen – Fw @ 36 Pk.	0–2
untotes Riesentier mit untoter Besatzung – Rw @ 54 Pk.	0–1
untote Reiter – Re @ 36 Pk. oder leichte Streitwagen mit untoter Besatzung und untoten Zugpferden – LSt @ 36 Pk.	1–2
untote Reiter durch untote Ritter – Ri @ 42 Pk. oder leichte Streitwagen durch mittlere – MSt @ 42 Pk. oder schwere Streitwagen – SSt @ 42 Pk. oder Sichelstreitwagen (alle ebenfalls mit untoter Besatzung) – ET @ 36 Pk. ersetzen	0–1
leichte untote Reiter – LR @ 30 Pk.	0–1
untote Krieger – Sk @ 30 Pk. oder Sf @ 30 Pk.	6–12

andere Untote – Ho @ 12 Pk.	6–12
untote Schützen mit Bogen oder Armbrust – SSch @ 24 Pk.	0–2
Söldner mit Pike – Pi @ 48 Pk.	0–1
Söldner mit Armbrust – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber als Ritter – B(iii) + Z(iii) + Ri(IV/4) @ 90 Pk., auf schwerem Streitwagen – B(iii) + Z(iii) + SSt(IV/4) @ 90 Pk. oder auf Flugwesen – B(iii) + Z(iii) + Fw(III/3) @ 84 Pk. ...	1
Riesenfledermäuse oder untote Flugwesen – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
untotes Riesentier mit untoter Besatzung – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
untote Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder leichte Streitwagen mit untoter Besatzung und untoten Zugpferden – LSt(IV/3) @ 30 Pk.	1–2
untote Reiter durch untote Ritter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder leichte Streitwagen durch mittlere – MSt(IV/3) @ 35 Pk. oder schwere Streitwagen – SSt(IV/3) @ 35 Pk. oder Sichelstreitwagen (alle ebenfalls mit untoter Besatzung und untoten Zugtieren) – ET(IV/3) @ 36 Pk. ersetzen	0–1
leichte untote Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
untote Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder Sf(IV/3) @ 25 Pk.	8–16
untote Scharen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	8–16
untote Schützen mit Bogen oder Armbrust – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
untergeordneter Magier bei einem der Krieger- oder Schützelemente – Z(ii) @ +16 Pk. 0–1	
Söldner mit Pike – Pi(III/3) @ 48 Pk.	0–1
Söldner mit Armbrust – SSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Ghoule oder Ähnliches – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Große Steinschleuder mit untoter Besatzung – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder leichtes Geschütz mit Söldnerbesatzung – Art(III/2) @ 35 Pk.	0–1

Alle hier ausdrücklich als „untot“ bezeichnete Truppentypen zählen auch als Untote im Sinne der Regeln. Bitte beachten Sie, dass der Befehlshaber **nicht** dazugehört!

Das absolute Chaos

Eine Armeeliste für eine Chaosarmee ist irgendwie ein Widerspruch in sich, denn ein geregeltes Chaos ist eben kein Chaos mehr. Nichtsdestotrotz scheint Bedarf für eine solche Liste zu bestehen, denn ich selbst bin schon mehrfach gebeten worden, doch eine zu schreiben, und fast in jedem Fantasy-Regelheft findet man in dieser oder jener Form eine solche Armee.

Um wenigstens ein bisschen das typische Durcheinander zu bewahren, ist es unumgänglich, möglichst viele Möglichkeiten offen zu lassen, d. h. viele Alternativen anzubieten und die Beschreibungen der Truppentypen so pauschal wie möglich zu halten. Was wiederum die unabwendbare Folge hat, dass diese Liste relativ lang wird. Und erwarten Sie bloß keine großen Führungsqualitäten für Ihren Befehlshaber: hätte er die Sache wirklich im Griff, gäbe es ja kein Chaos!

Leidlich humanoider Befehlshaber** auf Sänfte mit Leibgarde aus Wesen mit Schwertern, Äxten, Hellebarden, gewaltigen Klauen oder dergleichen – W/AS + B @ 54 Pk., oder auf schwerem Streitwagen – SSt + B @ 66 Pk.	1
Held – H @ +24 Pk. oder Zauberer – Z @ +24 Pk. als Befehlshaber	0–1
Dämon*, Chaos-Drache oder andere riesige fliegende Ungeheuer, die jeder Beschreibung spotten – Gf + Z @ 84 Pk. oder Chaos-Gottheit – G @ 90 Pk.	0–1
Kleinere Dämonen, Harpyien oder andere kleinere fliegende Ungeheuer – Fw @ 36 Pk.	0–2
Riesenhafte Ungeheuer – Rw @ 54 Pk.	0–1

Schnelle vielbeinige intelligente Wesen oder Reiter auf diversen Reittieren* – Re @ 36 Pk., Km @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. oder Kämpfer auf leichten – LSt @ 36 Pk. oder schweren Streitwagen – SSt @ 42 Pk.	0–4
Höllenhunde, Säbelzahniger oder ähnliche Bestien – Be @ 48 Pk.	0–2
Durchgehende Herdentiere jeglicher Größe – ET @ 36 Pk.	0–2
Leidlich humanoide größere Wesen mit Schwertern, Äxten, Hellebarden, Klauen, Stachel- schwänzen und/oder Ähnlichem – AS @ 36 Pk.	2–4
Andere leidlich humanoide Wesen mit natürlichen oder künstlichen Waffen – Sk @ 30 Pk. 6–16	
magische Fähigkeiten für leidlich humanoide Wesen – Z @ +24 Pk.	0–2
Weniger kampfkraftige, dafür aber zahlreiche leidlich humanoide Wesen – Ho @ 12 Pk.	3–10
Sumpfungescheuer – VW [Sumpf, Moor], Riesenspinnen VW [Wald, Gebüsch], Rattenschwär- me – VW [bebaute Flächen] oder andere im Verborgenen lauernde Schrecken – VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2
Geschütze (so die denn bei dem Chaos überhaupt funktionieren) – Art @ 42 Pk.	0–1

- *H&H* -

Leidlich humanoider Befehlshaber auf Sänfte mit Leibgarde aus Wesen mit Schwertern, Äxten, Hellebarden, gewaltigen Klauen oder dergleichen – W/AS(IV/4) + B(ii) @ 42 Pk., oder auf Reittier – Re(IV/3) + B(ii) @ 42 Pk., Re(IV/4) + B(ii) @ 48 Pk., Km(IV/3) + B(ii) @ 42 Pk., Km(IV/4) + B(ii) @ 48 Pk. oder LR(III/3) + B(ii) @ 42 Pk., oder auf schwe- rem Streitwagen – SSt(IV/3) + B(ii) @ 47 Pk. oder SSt(IV/4) + B(ii) @ 54 Pk., oder auf fliegendem Wesen – Fw(III/3) + B(ii) @ 48 Pk., oder großer Dämon als Befehlshaber – Gf(IV/4) + B(ii) @ 72 Pk.	1
Held – H(iii) @ +24 Pk. oder Zauberer – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk. als Befehlshaber	0–1
Dämon, Chaos-Drache oder dgl. – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iv) @ 84 Pk. oder Chaos-Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Kleinere Dämonen, Harpyien oder andere kleinere fliegende Ungeheuer – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Riesenhafte Ungeheuer – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Schnelle vielbeinige intelligente Wesen oder Reiter auf diversen Reittieren – Re(IV/3) @ 30 Pk., Re(IV/4) @ 36 Pk., Km(IV/3) @ 30 Pk., Km(IV/4) @ 36 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. oder Kämpfer auf leichten – LSt(IV/3) @ 30 Pk. oder LSt(IV/4) @ 36 Pk. oder auf schweren Streitwagen – SSt(IV/3) @ 35 Pk. oder SSt(IV/4) @ 42 Pk.	0–4
Höllenhunde, Säbelzahniger oder ähnliche Bestien – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
Durchgehende Herdentiere jeglicher Größe – ET(IV/2) @ 30 Pk., ET(IV/3) @ 36 Pk. oder ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Leidlich humanoide größere Wesen mit Schwertern, Äxten, Hellebarden, Klauen, Stachel- schwänzen und/oder Ähnlichem – alle: AS(IV/4) @ 36 Pk. oder alle: Rw(IV/2) @ 36 Pk. 2–4	
Andere leidlich humanoide Wesen mit natürlichen oder künstlichen Waffen – bis zu $\frac{1}{3}$ Sk(IV/4) @ 30 Pk., der Rest Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–18
Weniger kampfkraftige, dafür aber zahlreiche leidlich humanoide Wesen – bis zu $\frac{1}{3}$ Ho(IV/4) @ 14 Pk., der Rest Ho(IV/3) @ 12 Pk.	3–12
magische Fähigkeiten für leidlich humanoide Wesen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Sumpfungescheuer – VW(III/3) [Sumpf] @ 18 Pk., Riesenspinnen – VW(III/4) [Wald, Ge- büsch] @ 21 Pk., Rattenschwärme – VW(III/2) [bebaute Flächen] @ 15 Pk. oder andere im Verborgenen lauernde Schrecken – VW(III/3) [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2

Geschütze (so die denn bei dem Chaos überhaupt funktionieren) – Art(IV/2) @ 28 Pk. 0–1

Die Korsaren

Korsaren mit Schwert oder Enterbeil – AS* @ 36 Pk.	2–5
Befehlshaber als Held aufstellen – H** @ +24 Pk.	0–1
Sturmdämonen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Korsaren mit unterschiedlichen Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	5–10
Korsaren mit Bogen oder Armbrust – LSch @ 24 Pk.	2–5
Fernkämpfer durch Elfen ersetzen – ESch @ 30 Pk.	0–2
Abtrünniger Zauberer bei Nah- oder Fernkämpfern – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Korsaren – LI @ 18 Pk.	0–4
von Riesenhummern gezogener Streitwagen mit Fischmenschen-Besatzung – SSt @ 42 Pk.	
0–1	
Fischmenschen-Krieger mit Dreizacken oder Speeren – Hi @ 24 Pk.	•2–6
Fischmenschen-Held auf Streitwagen oder bei Kriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Fischmenschen-Plänkler mit Harpunen und/oder Netzen – LI @ 18 Pk.	•1–2
Fischmenschen-Aufgebot – Ho @ 12 Pk.	0–2
Große Meeresschildkröten, Riesenkrabben oder im Meer lebende Krokodile – VW[Meer]	
@ 18 Pk.	0–3
Verborgene Wesen durch Riesenhummer, Riesenkrabben oder Ähnliches ersetzen – Be	
@ 48 Pk.	0–1
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–4

– **H&H** –

Befehlshaber – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Befehlshaber als Held aufstellen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Sturmdämonen – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Korsaren mit Schwert oder Enterbeil – AS(IV/3) @ 30 Pk.	1–5
Korsaren mit unterschiedlichen Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–12
Korsaren mit Bogen oder Armbrust – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–6
Fernkämpfer durch Elfen ersetzen – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Abtrünniger Zauberer bei Korsarennah- oder -fernkämpfern – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Korsaren mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Plänkelnde Korsaren mit Wurfspeer und Schild oder mit Handbüchse statt mit Bogen	
ausrüsten – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
von Riesenhummern gezogener Streitwagen mit Fischmenschen-Besatzung – SSt(IV/2) @	
28 Pk.	0–2
Fischmenschen-Krieger mit Dreizacken oder Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	•4–8
Fischmenschen-Schamane bei Fischmenschen mit Dreizacken oder Speeren – Z(ii) @ +16 Pk.	
0–1	
Fischmenschen-Held auf Streitwagen oder bei Kriegern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Fischmenschen-Plänkler mit Harpunen und/oder Netzen – LI(III/2) @ 15 Pk.	•1–2
Fischmenschen-Aufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Große Meeresschildkröten – VW(III/3) [Meer] @ 18 Pk. oder im Meer lebende Krokodile	
– VW(III/4) [Meer] @ 21 Pk.	0–4
Verborgene Wesen durch Riesenhummer, Riesenkrabben oder Ähnliches ersetzen –	
Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Schiffsgeschütz mit menschlicher Besatzung – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder mit Zwergenbe-	
satzung – Art(III/3) @ 42 Pk. oder kleines Geschütz mit Fischmenschenbesatzung –	
Art(IV/2) @ 28 Pk.	0–1
Boote – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–4

Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls Fischmenschen verwendet werden.

Da die Korsaren aus naheliegenden Gründen niemals weit entfernt von der Küste kämpfen, muss in Spielen mit dieser Armee eine der beiden Schmalseiten oder die Langseite der Spielfläche, auf der die Seeräuber aufgestellt werden, von einem Meeresstrand gebildet werden. Am besten würfelt der Gegenspieler die Lage des Gewässers mit einem zwanzigseitigen Würfel aus: bei 1–5 liegt es auf der linken Schmalseite (von ihm aus gesehen), bei 6–15 auf der Langseite, bei 16–20 auf der rechten Schmalseite.



Mein Freund hat Schuppen – und ein großes Auto! Fischmenschen-Streitwagen, gezogen von einem Riesenhummer (und das in diesen Zeiten!), aus der Sammlung von Michael Heckmann, bemalt von Bodo Vaas, Duisburg. Hersteller: Pendraken Miniatures, Foto: Foto-Fachlabor Irma Berndt, Bochum.

Regelvariante für Fischmenschen bei Verwendung der fortgeschrittenen Regeln

Fischmenschen-, Riesenhummer- und Riesenkrabben-Elemente können sich auf schiffbaren Gewässern wie Boote der nächstbesseren Bewegungsklasse bewegen und kämpfen und werden bekämpft wie Boote der gleichen Kampfstärke wie das Originalelement. Sie kosten bei Verwendung dieser Regel ein Sechstel des Grundpreises (d. h. 7 Pk. für Riesenhummer mit Reitern, 4 Pk. für Fischmenschen mit Dreizacken oder Speeren, 3 Pk. für Fischmenschen mit Harpunen und/oder Netzen, sowie die verborgenen Wesen, 8 Pk. für Riesenhummer, Riesenkrabben u.s.w. und 2 Pk. für das Aufgebot) mehr als oben angegeben.

Kentauren und andere Tiermenschen

Der Hauptzweck dieser Armee besteht, ehrlich gesagt, darin, all diese wunderschönen (und meist nicht gerade billigen) Figuren von Minotauern, ziegenköpfigen Halbwesen, Vogelmenschen, Kentauren und Ähnlichem unterzubringen, die man so auf dem Markt findet, aber nur selten in Tabletop-Spielen verwenden kann. Möglicherweise lässt sich die Zahl der Truppentypen bei der Durchsicht der Figurenangebote noch weiter vermehren. Aber auch jetzt sollte aus dieser Liste bereits ein ziemlich bunter Haufen herauskommen ...

Flugfähige Tiermenschen wie z. B. Vogelmenschen – Fw @ 36 Pk.	0–1
Riesenhafte Tiermenschen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Kentaurenadelige* – Re @ 36 Pk.	1–3
Kentaurenkrieger* – LR @ 30 Pk.	2–10
Leibgarde** mit Schwertern, Keulen u. dgl. – AS @ 36 Pk.	0–1
Krieger mit Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	4–12
Held als Befehlshaber, bei Kentauren oder bei Tiermenschenkriegern mit Nahkampfwaffen – H @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Bögen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3

Schamane bei Kentauren oder bei Tiermenscheninfanterie – Z @ +24 Pk. 0–1
 Kleinere Tiermenschen – VW [Gebüsch, Wald] @ 18 Pk. oder LI – 18 Pk. 0–2

- *H&H* -

Häuptling, zu Fuß mit Leibgarde – B(ii/iii) + AS(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder als Kentaur
 – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/4) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. 1
 Flugfähige Tiermenschen wie z.B. Vogelmenschen – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder Fw(III/3) @
 36 Pk. 0–1
 Riesenhafte Tiermenschen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. 0–1
 Kentaurenadelige – Re(III/3) @ 36 Pk. 1–3
 Kentaurenkrieger mit Speeren und ggf. zusätzlich mit Bogen – LR(III/4) @ 35 Pk. 2–8
 Kentaurenkrieger nur mit Bogen – LR(II/3) @ 35 Pk. 0–2
 Krieger mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. 4–12
 Held als Befehlshaber, bei Kentauren oder bei Tiermenschenkriegern mit Nahkampf-
 waffen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. 0–1
 Krieger mit Bögen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. 0–4
 Schamane bei Kentauren oder bei Tiermenschenkriegern – Z(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Kleinere Tiermenschen – VW(III/4) [Gebüsch, Wald] @ 21 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. 0–2

Varianten der Basislisten



Wie schon mehrfach erwähnt, können die Armeelisten im Abschnitt zuvor als Grundlage für eigene Listen verwendet werden. Um das an einigen Beispielen einmal vorzuführen, haben wir hier einige Varianten aufgeführt, wobei wir uns hier allerdings zugegebenermaßen einige größere Abweichungen vom Original erlaubt haben. Die Armeen, die dabei entstanden sind, sollten aber auch für sich allein von Interesse sein. Ei-

gene Listen hingegen sollten – wenigstens anfangs – nur so weit vom Original abweichen, dass man in der entstehenden Armee alle seine Figuren „unterbringen“ kann. Nur damit es nicht unerwähnt bleibt: bei besonders mächtigen Truppentypen wie z. B. Riesenwesen sollte man sich freilich auf ein oder zwei Modelle beschränken, selbst wenn man ein halbes Dutzend oder mehr davon besitzt. Andernfalls könnten einem schon 'mal die Gegner ausgehen ...

Das Königreich der Lilie

Das »Königreich der Lilie« war ursprünglich einfach nur als weiterer Gegner des Kaiserreiches gedacht gewesen, stellt aber eigentlich eine sehr schöne und attraktive Ritterarmee dar, die sich zudem auch noch problemlos für verschiedene Zwecke adaptieren lässt (z. B. für eine mittelalterliche Version der Artus-Sage). Die „leichten“ Reiter sind natürlich alles andere als leichte Reiter im Sinne der Regeln, „leicht“ sind sie bestenfalls im Vergleich zu den vollgepanzerten Rittern; sie sind sowohl mit leichteren Rüstungen als auch mit leichteren Lanzen als diese ausgerüstet. Misstrauen Sie Elfen, schwerem Gelände, vor allem aber Ihrer eigenen Infanterie!

Reisige* – Ri @ 42 Pk.	4–8
Held* bei Reisigen – H @ +24 Pk.	0–1
„leichte“ Reiter – La @ 42 Pk.	0–4
berittene Armbrustschützen – LR @ 30 Pk.	1–2
Pikeniere – Pi @ 48 Pk.	0–4
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk.	0–6
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	3–6
Bombarden – Art @ 42 Pk.	0–3

- H&H -

Befehlshaber – B(ii/iii) + Ri(III/4) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk.	1
Reisige – Ri(III/4) @ 49 Pk.	3–7
Held als Oberbefehlshaber oder bei Reisigen – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Held durch großen Helden ersetzen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
„leichte“ Reiter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–4
berittene Armbrustschützen – LR(III/2) @ 25 Pk.	1–2
Pikeniere – Pi(III/2) @ 40 Pk.	0–4
Bogenschützen – SSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–8
Armbrustschützen – SSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	4–10
Bombarden – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–3

Die Theokraten

Noch eine Ritterarmee, aber diesmal auf dem etwas düsteren Hintergrund eines von Klerikern beherrschten Staates, in dem jeder Einwohner beim kleinsten Verdacht auf Ketzerei von nahezu allmächtigen Inquisitoren hochnotpeinlich verhört werden kann. Natürlich bleibt auch die Armee von dieser Überwachung nicht verschont. Es ist somit nicht verwunderlich, dass der Dienst dort wenig beliebt ist und nur durch einen deutlich höheren Sold als anderswo einigermaßen schmackhaft gemacht werden kann. Zauberei ist auf Todesstrafe verboten; im Kriegsfall wird allerdings eine Form offensiver Magie mit Hilfe tragbarer Altäre, auf denen eine magische Flamme brennt, von Mönchsgelehrten ausgeübt, die ansonsten in abgelegenen Klöstern, streng abgeschottet von der Außenwelt, forschen und lehren.

Söldnerritter* – Ri @ 42 Pk.	3–6
Söldnerführer durch den Erztheokraten oder seinen Beauftragten** ersetzen – B + K	
+ Ri @ 78 Pk.	0–1
berittene Armbrustschützen – LR @ 30 Pk.	0–3
Standartenwagen – Kw @ 36 Pk.	0–1
Altar der wahrhaftigen Reinheit mit Eskorte aus Hellebardieren – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Milizen mit Armbrust – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–6
Milizen oder Söldner mit Handbüchse – LI @ 18 Pk. oder auch, falls Söldner, BSch @	
30 Pk.	0–4
Söldner mit Pike – Pi @ 48 Pk.	0–6
Söldner mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk.	0–2
Söldner mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	0–2
Bombarden – Art @ 42 Pk.	0–2
Inquisitoren bei einem der zuvor genannten Truppentypen – K @ +12 Pk.	1–2

– *H&H* –

Söldnerführer – B(iii) + Ri(II/3) @ 73 Pk. oder Beauftragter des Erztheokraten – B(ii/iii)	
+ K(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. bzw. 71 Pk.	1
den Beauftragten durch den Erztheokraten persönlich ersetzen – B(ii) + K(iv) + Ri(IV/3)	
@ 63 Pk.	0–1
Söldnerritter – Ri(II/2) @ 42 Pk.	3–5
berittene Armbrustschützen – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–3
Standartenwagen – Kw(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Altar der wahrhaftigen Reinheit mit Eskorte aus Hellebardieren – W/AS(III/3) + Z(iv) @	
62 Pk.	0–1
Milzarmbrustschützen – LSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–6
Milizen oder Söldner mit Handbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk. oder auch, falls Söldner, BSch(III/2)	
@ 25 Pk.	0–4
Söldner mit Pike – Pi(III/3) @ 48 Pk.	0–6
Söldner mit Schwert und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Söldner mit Armbrust – SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Bombarden – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Inquisitoren bei einem der zuvor genannten Truppentypen – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii)	
@ +12 Pk.	1–2

Berittene Barbaren

Diese Liste ist gewissermaßen die berittene Version der Barbaren in den Basislisten. Als historisches Vorbild dienten u.a. solche Völker wie die Goten, Gepiden und Langobarden, nicht aber Nomadenvölker wie Skythen, Hunnen oder Mongolen. Um über die historischen Vorbilder hinaus eine möglichst breite Palette (auch, was

das Figurenangebot betrifft) abdecken zu können, haben wir allerdings bei den berittenen Truppen eine größere Auswahl an Reittieren oder Streitwagen gelassen. Selbstverständlich müssen die berittenen Barbaren nicht unbedingt Menschen sein ...

Adelige**:	entweder alle zu Pferd oder alle auf exotischen Reittieren wie Bisons, Nashörnern oder dgl. – La @ 42 Pk. oder alle auf mittleren Streitwagen – MSt @ 42 Pk.	1–5
	Held* bei Adeligen – H @ +24 Pk.	0–1
Gefolgsleute:	entweder alle zu Pferd – Re @ 36 Pk. oder alle auf leichten Streitwagen – LSt @ 36 Pk. oder alle auf leichten, exotischen Reittieren wie Antilopen oder dgl. – LR @ 30 Pk.	2–6
Nomaden oder Kentauren	– LR @ 30 Pk.	0–2
Krieger zu Fuß	– Sf @ 30 Pk.	6–16
Bogenschützen	– LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–6
Schamane bei Gefolgsleuten oder Infanterie	– Z @ +24 Pk.	0–1
Palisaden oder Wagen (zum Aufbau einer Wagenburg) zur Befestigung des Lagers	@ 6 Pk. ...	0/4

- H&H -

Oberbefehlshaber:	als Adeliger, d. h. entweder zu Pferd – B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder auf mittleren Streitwagen – B(ii/iii) + MSt(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder auf irgendwelchen exotischen Reittieren wie Bisons, Nashörnern oder dgl. – B(ii/iii) + Ri(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk.	1
Adelige:	entweder alle zu Pferd – La(IV/3) @ 35 Pk. oder alle auf mittleren Streitwagen – MSt(IV/3) @ 35 Pk. oder alle auf exotischen Reittieren wie Bisons, Nashörnern oder dgl. – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0–5
	Held als Befehlshaber oder bei Adeligen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Gefolgsleute:	entweder alle zu Pferd – alle: La(IV/2) @ 28 Pk. oder alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle auf leichten Streitwagen – LSt(IV/3) @ 30 Pk. oder alle auf leichten, exotischen Reittieren wie Antilopen oder dgl. – LR(III/2) @ 25 Pk.	2–8
Nomaden oder Kentauren:	mit Bogen – LR(II/2) @ 30 Pk. oder mit Speer (und ggf. zusätzlich mit Bogen) – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Krieger zu Fuß	– Sf(IV/3) @ 25 Pk.	6–18
Bogenschützen	– LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–8
	Bogenschützen durch Plänkler mit Wurfspeer und Schild ersetzen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
	Schamane bei Gefolgsleuten oder Infanterie – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Palisaden oder Wagen (zum Aufbau einer Wagenburg) zur Befestigung des Lagers	@ 6 Pk. ...	0/4

Nordische Bronzezeit

Diese Armee ist nicht nur eine interessante Variante der Barbarenliste in den Basislisten, sondern auch durch einige sehr schöne Figuren sowohl im 15mm- als auch im 25mm-Maßstab angeregt und lehnt sich zudem lose an historische Armeen der nordeuropäischen Bronzezeit an, was den angenehmen Nebeneffekt hat, dass man das Gros der Elemente auch für historische Spiele verwenden könnte.

Nordische Gottheit	– G @ 90 Pk.	0–1
Riesen	– Rw @ 54 Pk. oder Lindwurm – Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Heiliger Sonnenwagen mit Priestern und Wächtern	– W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Adelige Krieger mit Panzerung und/oder Äxten*	– AS @ 36 Pk.	0–3
	Adelige Krieger auf Streitwagen* stellen – LSt @ 36 Pk.	0–1
Reiter	– Re @ 36 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren	– Hi @ 24 Pk.	8–20

Krieger mit Speeren durch nackte Fanatiker ersetzen – Sk @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei adeligen oder normalen Kriegeren oder bei Fanatikern – H @ +24 Pk.	0–2
Bogenschützen, Schleuderer oder Plänkler mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–6
Schlecht ausgerüstete oder motivierte Krieger oder im Notfall aufgebotene Zivilisten – Ho @ 12 Pk.	0–4
Druidenzirkel – Hi + Z @ 36 Pk.	0–1
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2

- *H&H* -

Befehlshaber auf Streitwagen – B(iii) + LSt(IV/3) @ 54 Pk. oder zu Fuß – B(iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk.	1
Nordische Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Hügelriese – Rw(IV/3) @ 45 Pk., Bergriese – Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder Lindwurm – Rw(IV/3) + Z(iii) @ 69 Pk. oder Rw(IV/4) + Z(iii) @ 78 Pk.	0–1
Heiliger Sonnenwagen mit Priestern und Wächtern – W/AS(IV/3) + Z(iii) @ 49 Pk.	0–1
Adelige Krieger mit Panzerung und/oder Äxten – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–3
Adelige Krieger auf Streitwagen stellen – LSt(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Großer Held als Befehlshaber oder bei adeligen Kriegeren – H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	8–20
Krieger mit Speeren durch nackte Fanatiker ersetzen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Held bei adeligen oder normalen Kriegeren oder bei Fanatikern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen oder Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–6
Bogenschützen oder Schleuderer durch Plänkler mit Wurfspeeren ersetzen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Schlecht ausgerüstete oder motivierte Krieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder im Notfall aufge- botene Zivilisten – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Druidenzirkel – Hi(IV/2) + K(iv) @ 32 Pk.	0–1
Boote – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Dunkelzwerge

Ich persönlich mag solche finsternen Abwandlungen von klassischen Fantasy-Armeen eigentlich gar nicht, und auch Dunkel- und Chaoszwerge bilden da keine Ausnahme (wozu gibt's schließlich Gnome und Orks?). Aber auf vielfachen Wunsch eines einzelnen Herrn habe ich mich dann doch breitschlagen lassen, diese Herrschaften hier aufzunehmen, zumal ja auch dieser Hersteller, der vor nichts zurückschreckt, Figuren dafür in seinem Angebot hat (und nicht nur der, wie ich der Fairness halber hinzufügen muss). Es ist ja nicht so, als ob ich kein Ohr für die Spieler hätte. Ich habe mich aber bemüht, die Dunkelzwerge einerseits halbwegs vernünftig zu strukturieren und andererseits viele Optionen offen zu lassen, um möglichst viele Interpretationen dieser Armee zu ermöglichen.

Finstere Gottheit – G @ 90 Pk.	0–1
diverse Kampfmaschinen – Rw @ 54 Pk. oder Kw @ 36 Pk.	0–1
verbündete Oger – AS @ 36 Pk.	0–2
Stierkentauren – Ri @ 42 Pk. oder ET @ 36 Pk.	0–1
verbündete Goblins auf großen Wölfen – LR @ 30 Pk.	0–2
Krieger mit Hieb Waffen* – AS @ 36 Pk.	6–12
Krieger mit Donnerbüchsen – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber* oder bei Kriegeren – H @ +24 Pk.	0–1

Priester der dunklen Gottheit bei Kriegerern – Z @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit einer	
Garde aus fanatischen Akolyten – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
verbündete Goblins mit Speeren und/oder anderen Nahkampfwaffen – Sf @ 30 Pk.	4–12
verbündete Goblins mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Sklaven der Goblins oder schlecht bewaffnete Goblin-Krieger – Ho @ 12 Pk.	0–6
Hobgoblin- oder Schwarz-Ork-Söldner – Sk @ 30 Pk.	0–4
Bombarden und Orgelgeschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaber mit Leibgarde aus Hellebardieren – B(iii/iv) + AS(III/4) @ 66 Pk.bzw. 90 Pk.	1
Finstere Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
diverse Kampfmaschinen – Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Kw(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
verbündete Oger – alle Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder alle AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Stierkentauren – Ri(IV/4) @ 42 Pk. oder ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
verbündete Goblins auf großen Wölfen – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Krieger mit Hieb Waffen – AS(III/3) @ 36 Pk.	5–11
Krieger mit Hieb Waffen als Garde-Hellebardiere aufstellen – AS(III/4) @ 42Pk.	0–1
Krieger mit Donnerbüchsen – BSch(III/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber oder bei Kriegerern – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Priester der dunklen Gottheit bei Kriegerern – Z(ii) @ +16 Pk. oder auf Sänfte mit einer	
Garde aus fanatischen Akolyten – W/AS(III/2) + Z(ii) @ 41 Pk.	0–1
verbündete Goblins mit Speeren und/oder anderen Nahkampfwaffen – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	6–18
verbündete Goblins mit Nahkampfwaffen als „Adelige“ mit Schwert und Schild aufstellen – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–2
verbündete Goblins mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–6
Sklaven der Goblins – Ho(IV/2) @ 10 Pk. oder schlecht bewaffnete Goblin-Krieger – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
Hobgoblin- oder Schwarz-Ork-Söldner – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–6
Bombarden – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Orgelgeschütze – Art(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Die dunkle Gottheit darf nur aufgestellt werden, wenn auch ihr Priester benutzt wird.

“Hi-Tech”-Zwerge

Wenn man so will, ist diese Liste so eine Art Kontrastprogramm zu all den naturverbundenen Elfenarmeen. Hier knallt, kreischt, zischt und faucht es, dass man sich diese Armee kaum anders als in dichten Rauchschwaden und wolken- (oder qualm-?) verhangenem Himmel vorstellen kann. In einer früheren Version dieser Sammlung gab es eine fernöstliche Zwergenarmee mit Kriegswagen, die mich aber nie so recht zufriedengestellt hat und daher durch eine Orkarmee ohne all den technischen Schnickschnack ersetzt wurde. Aber die Grundidee wollte ich doch irgendwie umsetzen, zumal es heutzutage einige Figuren und Modelle dafür gibt, offenbar also Interesse an einer solchen Armee besteht. Ein Tipp: statt teurer Fantasy-Modelle kann man auch wesentliche preiswertere historische Modelle für die diversen Maschinen verwenden, z. B. frühe Panzer und Flugzeuge aus dem 1. Weltkrieg, meist mit einem Minimum an Umbau.

Große Flugapparate – LS @ 48 Pk.	0–1
Kleine Flugapparate – Fw @ 36 Pk.	0–2

Hügelriesen oder zum Nahkampf gedachte große humanoide Kampfmaschine – Rw @ 54 Pk.	0–1
Von Ochsen gezogene oder mit Dampfkraft betriebene Kriegswagen* mit Geschützen und/oder Besatzung aus Arkebusieren – Kw @ 36 Pk.	1–4
Zwergenkrieger mit Axt* – AS @ 36 Pk.	4–10
Zwergenkrieger mit Axt zusätzlich mit Annäherungshindernissen ausrüsten @ +6 Pk. beliebig	
Zwergenkrieger mit Arkebuse* – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	4–10
als BSch aufgestellte Zwergenkrieger mit Arkebuse zusätzlich mit Annäherungshindernissen ausrüsten @ +5 Pk.	beliebig
Zwerge mit Axt* oder mit Arkebuse mit Ponies ausstatten @ +6 Pk.	0–2
Zwerge mit Ponies als echte Reiter aufstellen – Re @ 36 Pk.	0/alle
Zwergenabenteurer – Hi @ 24 Pk. oder -berserker – Sk @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Ponyreitern, Kriegswagen, Krieger, Abenteurern oder Berserkern – H @ +24 Pk.	0–3
Zwergenpriester bei Krieger oder Abenteurern – Z @ +24 Pk.	0–1
Zwergengeschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- *H&H* -

Zwergenbefehlshaber zu Fuß – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder B(iii) + AS(II/4) @ 72 Pk. oder auf Pony – wie die Ponyreiter, also entweder B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. oder B(iii) + AS(III/4) + Pony @ 72 Pk. oder B(iii) + BSch(III/4) + Pony @ 65 Pk. oder auf Kriegswagen – B(iii) + Kw(III/4) @ 66 Pk.	1
Große Flugapparate – LS(III/3) @ 48 Pk.	0–1
Kleine Flugapparate – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Hügelriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder zum Nahkampf gedachte große humanoide Kampfmaschine – Rw(III/3) @ 54 Pk.	0–1
Von Ochsen gezogene oder mit Dampfkraft betriebene Kriegswagen mit Geschützen und/oder Besatzung aus Arkebusieren – Kw(III/4) @ 42 Pk.	1–4
Zwergenkrieger mit Axt – AS(III/3) @ 36 Pk.	3–10
Zwergenkrieger mit Axt zusätzlich mit Annäherungshindernissen ausrüsten @ +6 Pk. beliebig	
Zwergenkrieger mit Arkebuse – BSch(III/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	4–10
als BSch aufgestellte Zwergenkrieger mit Arkebuse zusätzlich mit Annäherungshindernissen ausrüsten @ +5 Pk.	beliebig
Zwerge mit Axt oder mit Arkebuse mit Ponies ausstatten @ +6 Pk.	0–2
Zwerge mit Ponies als echte Reiter aufstellen – Re(III/2) @ 30 Pk.	0/alle
Zwergenkrieger mit Axt oder Arkebuse als Garde aufstellen: solche mit Axt als AS(II/4) @ 48 Pk. bzw. beritten als AS(III/4) + Pony @ 48 Pk., solche mit Arkebuse als BSch(II/4) @ 40 Pk. bzw. beritten als BSch(III/4) + Pony @ 41 Pk. oder solche mit Ponies als echte Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Zwergenabenteurer – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder -berserker – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Ponyreitern, Kriegswagen, Krieger, Abenteurern oder Berserkern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–3
Held bei Befehlshabern, Ponyreitern, Kriegswagen oder Gardisten durch großen Helden ersetzen – H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Zwergenpriester bei Krieger oder Abenteurern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Zwergengeschütze: leichte – Art(II/2) @ 42 Pk., mittlere – Art(II/3) @ 49 Pk. oder schwere – Art(III/4) @ 49 Pk.	0–2
Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Die Garde darf nur aufgestellt werden, wenn ein Befehlshaber des gleichen Truppentyps verwendet

wird. inkl. Befehlshaber dürfen in Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, nur maximal vier Elemente Kriegswagen verwendet werden. Alle Ponyreiter, den Befehlshaber eingeschlossen, müssen dem gleichen Truppentyp angehören.

Hügellandzwerge

Die Zwerge der Mittelgebirge tauchten bereits als Verbündete in der Wichtelliste in den »Allgemeinen Listen« (S. 7) auf. Hier nun eine vollständige Liste für diese "rustikalere" Version der normalen Zwerge. Bei den Hügellandzwerge ist alles etwas leicht(füßig)er als bei ihren besser betuchten Vettern: Die Nahkämpfer sind in der Regel weniger komplett gepanzert und werden nicht in Speerträger und Axtkämpfer getrennt, die Schützen schießen nicht in Salven aus geschlossener Ordnung, das Berserkertum ist weit verbreitet, es gibt Zwerge-Waldläufer und – *horribile dictu* – es hat sich sogar eine Reiterei auf Ponys entwickelt, was für klassische Zwerge natürlich ganz und gar unmöglich ist. Selbst bei den Hügellandzwerge aber sitzt die moderne Zwergin von heute nicht mehr daheim in der Binge und häkelt Kettenhemden für ihren Herzallerliebsten, sondern unterstützt ihn nachdrücklich und zu Allem entschlossen in der Schlacht. Schlechte Zeiten für Orks und Nebelalbe ...

Zwergenkönig und Gefolge auf Ponys – B + Re @ 60 Pk.	0–1
Verbündete Hügelriesen – Rw @ 54 Pk.	0–2
Zwergenreiterei – Re @ 36 Pk.	0–2
Verbündete Wichtel auf Ponys – LR @ 30 Pk.	0–1
Zwergenkrieger* – AS @ 36 Pk.	4–12
Zwergenberserker – Sk @ 30 Pk.	2–6
Zwergen-Waldläufer – alle Hi @ 24 Pk. oder alle ESch @ 30 Pk.	0–2
Zwerginnen mit Speer – Hi @ 24 Pk.	0–2
Held* bei Reitern, Kriegern, Berserkern oder Waldläufern oder Heldin bei den Zwerginnen – H @ +24 Pk.	0–1
Plänkler – LI @ 18 Pk.	2–6
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Zwergenpriester bei Kriegern oder Geschützen oder Zwergenpriesterin bei den Zwerginnen – Z @ +24 Pk. oder Zwergen-Druide bei den Waldläufern – K @ +12 Pk.	0–1
Verbündete Wichtel: bis zu ½ mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder mit Bogen oder Schleuder – LI @ 18 Pk., der Rest mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk.	*2–4
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaber und Gefolge auf Ponys – B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. oder zu Fuß – B(iii) + AS(III/4) @ 66 Pk. oder B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk.	1
Verbündete Hügelriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
Zwergenreiter auf Ponies – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Verbündete Wichtel auf Ponys – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Zwergenkrieger, hauptsächlich mit zweihändig geführten Hieb Waffen ausgerüstet – AS(III/3) @ 36 Pk.	3–12
Zwergenkrieger mit Vollrüstung ausstatten (nur, falls der Befehlshaber nicht als AS(III/3) aufgestellt ist) – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Zwergenberserker – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	2–6
Zwergen-Waldläufer – alle Hi(III/4) @ 28 Pk. oder alle ESch(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Zwerginnen mit Speer – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Reitern oder Kriegern, oder max. <i>ein</i> Held bei Berserkern oder Waldläufern bzw. max. <i>eine</i> Heldin bei den Zwerginnen – H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Plänkler mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk.	2–6

leichte oder mittlere Geschütze – Art(II/2) @ 42 Pk. bzw. Art(II/3) @ 49 Pk.	0–2
Zwergenpriester bei Kriegeren oder Geschützen oder Zwergenpriesterin bei den Zwerg- ginnen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Zwergen-Druide bei den Waldläufern – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Verbündete Wichtel: bis zu ½ mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder mit Bogen oder Schleu- der – LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Speer und Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	*2–4
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

In Armeen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. Befehlshaber nicht mehr als zwei Elemente AS(III/4) aufgestellt werden. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn Wichtel aufgestellt werden.

Die Zwerge des Ostens

Dies sind die Zwerge, die sich am Rand der großen Steppe niedergelassen haben, um in den angrenzenden Hügeln nach seltenen Mineralien zu schürfen, in einigen Fürstentümern sogar mit Hilfe abgerichteter Greifen, die in Kriegszeiten dann auch als exotische Reittiere verwendet werden. Im Gegensatz zu ihren westlichen Vettern verlassen sich die östlichen Zwerge vor allem auf gut bis sehr gut ausgerüstete Speerträger, die mit ihren langen Speeren bestens geeignet sind, sich ihre meist berittenen Gegner vom Leibe zu halten. Dass sich ein Drache ausgerechnet mit Zwergen verbündet (sonst mehr als so eine Art kleine Zwischenmahlzeit betrachtet), mag verwundern, aber es handelt sich um ein sehr weises Exemplar seiner Art (das mag mit den vielen Köpfen zusammenhängen), das sehr wohl den Nutzen eines solchen Bündnisses zu schätzen weiß. Seine „Diener“ sind Kobolde, die es auch nicht so recht fassen können, auf einmal mit sonstigen Rivalen verbündet zu sein, und daher dem Braten nicht so recht trauen. Äußerlich unterscheiden sich die Zwerge des Ostens von ihren westlichen Vettern hauptsächlich durch die Verwendung von Lamellen- und Schuppenpanzern, sowie durch ihre aufwändig verzierten Helme und Schilde, vom Wesen her durch Trinkfestigkeit und ihren zwar herzlichen, aber womöglich noch rauerem, um nicht zu sagen grimmen, Humor.

Mehrköpfiger goldener Drache – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Verbündete Kentauren mit Bögen und ggf. Wurfspeeren – LR @ 30 Pk.	0–4
Verbündete Elfen der Großen Ebene: bis zu ½ Lanzenreiter – La @ 42 Pk., der Rest niedere Adelige – Re @ 36 Pk.	*2–4
Gefolgsleute* mit Äxten oder Kriegshämmern – AS @ 36 Pk.	1–4
Gefolgsleute als Greifenreiter* aufstellen – Gf @ 60 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Gefolgsleuten – H @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	6–12
Bogen- oder Armbrustschützen – LI @ 18 Pk.	0–6
Befehlshaber, Gefolgsleute, Speerträger oder Schützen mit Ponys ausrüsten @ +6 Pk.	0–4
Wald- oder Hügelland bewohnende Zwerge – LI @ 18 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	0–2
Zwergenpriester bei Gefolgsleuten oder Speerträgern – Z @ +24 Pk. oder Zwergend- ruide bei Waldland bewohnenden Zwergen – K @ +12 Pk.	0–1
Sehr große Bären (nur, falls der Zwergendruide verwendet wird) – Be @ 48 Pk.	0–1
Verbündete Elfen der Großen Ebene: Bogenschützen – SSch + Pa @ 28 Pk.	*1–2
Elfenbogenschützen mit „spanischen Reitern“ als Annäherungshindernis ausrüsten @ 4 Pk.	0–A
„Diener des Drachen“ (nur zusammen mit diesem erlaubt!) – LI @ 18 Pk.	0–1
Palisaden zur Befestigung von Ortschaften oder Waldrändern @ 12 Pk.	0–8
Palisaden zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

Befehlshaber zu Fuß, begleitet von Gefolgsleuten mit Axt oder Kriegshammer – B(iii) + As(III/3) @ 60 Pk.	1–4
Mehrköpfiger goldener Drache – Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.	0–1
Verbündete Kentauren mit Bögen – LR(III/3) @ 30 Pk. oder mit Bögen und Wurfspeeren – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–4
Verbündete Elfen der Großen Ebene: bis zu ½ Lanzenreiter – La(IV/3) @ 35 Pk., der Rest mit Speer, Bogen und Schild – Re(IV/3) @ 30 Pk.	*2–4
Weitere Gefolgsleute mit Äxten oder Kriegshämmern – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–3
Befehlshaber und Gefolgsleute als Greifenreiter aufstellen – B(iii) + Gf(III/3) @ 84 Pk., falls Befehlshaber, sonst Gf(III/3) @ 60 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Gefolgsleuten – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – alle Sp(III/3) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk.	6–12
Bogen- oder Armbrustschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–6
Befehlshaber, Gefolgsleute, Speerträger oder Schützen mit Ponys ausrüsten @ +6 Pk.	0–4
Wald- oder Hügelland bewohnende Zwerge – LI(III/4) @ 21 Pk. oder Hi(III/4) @ 28 Pk.	0–2
Zwergenpriester bei Gefolgsleuten oder Speerträgern – Z(ii) @ +16 Pk. oder Zwergendruide bei Waldland bewohnenden Zwergen – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Sehr große Bären (nur, falls der Zwergendruide verwendet wird) – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–1
Verbündete Elfen der Großen Ebene: Bogenschützen – SSch(IV/4) + Pa @ 28 Pk.	*1–2
Elfenbogenschützen mit „spanischen Reitern“ als Annäherungshindernis ausrüsten @ 4 Pk.	0–A
„Diener des Drachen“ (nur zusammen mit diesem erlaubt!) – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung von Ortschaften oder Waldrändern @ 12 Pk.	0–8
Palisaden zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

Es dürfen entweder nur Kentauren oder nur Elfen der Großen Ebene als Verbündete verwendet werden, nicht beide gemeinsam. Elfen, Zwerge und „Diener des Drachen“ werden hier als Verbündete eingestuft, die sich gegenseitig nicht vertrauen. Mit (*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls Elfen aufgestellt werden sollen.

Keltische Zwerge

Dies ist eine ungewöhnliche Armee aus der Ideenschmiede eines hierzulande noch relativ unbekannten englischen Herstellers namens CP Models. Nun kann man sich natürlich fragen, was die immer als typische Barbaren geltenden Kelten mit den wohl geordneten Zwergen gemeinsam haben. Nun, zunächst einmal sind beide für ihre Schmiedekunst berühmt; immerhin haben die Kelten beispielsweise das Kettenhemd erfunden, und nach der Eingliederung Galliens in das römische Reich wurden in der römischen Armee u. a. eiserne Helme der Standard, während zuvor fast ausschließlich Bronzehelme getragen wurden (diese Liste ließe sich beliebig verlängern). Was das Barbarentum betrifft, so beruht diese Einschätzung hauptsächlich auf der Darstellung ihrer Gegner, die ein Interesse daran hatten, sie als wilde gefährliche, wilde Krieger zu beschreiben, die nichts Besseres zu tun hatten, als zivilisierte Staaten zu zerstören. Zumindest für das zentrale Gallien trifft diese Beschreibung sicher nicht zu. Ob man gallische Armeen deshalb (zumindest teilweise) gleich als regulär einstufen sollte, ist natürlich eine ganz andere Frage, aber bei der zwergischen Variante kann man das sicher getrost tun, genauso wie man leider die gallische Reiterei weglassen muss, deren Ausrüstung und Taktiken die römische Reiterei der Kaiserzeit stark geprägt hat. Und nein, der »große Held« muss keine blau-weiß gestreifte Hose tragen (darf aber). – Als Gegner eignen sich Dunkelelfen, diverse Orks oder auch 'mal Caesars Römer aus der pseudohistorischen Abteilung.

Befehlshaber** zu Fuß mit Leibgarde aus Zwergen-Adeligen mit Kettenhemd, Schwert und Schild – B + AS @ 60 Pk.	1
Feen – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1

Baumriesen aus den Tieflandwäldern, Hügelriesen aus den Mittelgebirgen oder Felsriesen aus den Hochgebirgen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Zwergen-Magier bei oder als Befehlshaber oder bei Baumriesen – Z @ +24 Pk.	0–1
Zwergen-Krieger mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk.	3–11
Zwergen-Krieger mit Speer und Schild – Sp @ 36 Pk.	4–12
Zwergen-Krieger mit Nahkampfwaffen in gemischten Einheiten als Sf aufstellen @ 30 Pk.	0/A
Zwergen-Krieger mit Kettenhemd und Bogen – SSch @ 24 Pk.	2–6
Zwergen-Waldläufer – Hi @ 24 Pk. oder ESch @ 30 Pk. oder Zwergen-Vorkämpfer – Sk @ 30 Pk.	0–2
Zwergen-Vorkämpfer durch aufgebrachte Wildschwein-Rotten ersetzen (nur, wenn mindestens ein Druide aufgestellt wird) – ET @ 36 Pk.	0–2
Zwergen-Druide bei Baumriesen, Zwergen-Kriegern oder -Waldläufern – K @ +12 Pk.	0–2
Zwergen-Held bei oder als Befehlshaber oder bei Zwergen-Kriegern, -Waldläufern oder -Vorkämpfern – H @ +24 Pk.	0–3
Plänkelnde Bogenschützen oder Schleuderer – LI @ 18 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- *H&H* -

Befehlshaber zu Fuß mit Leibgarde aus Zwergen-Adeligen mit Kettenhemd, Schwert und Schild – B(iii/iv) + AS(III/3) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk.	1
Feen – Fw(III/2) + Z(iii) @ 54 Pk.	0–1
Baumriesen aus den Tieflandwäldern – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk., Hügelriesen aus den Mittelgebirgen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Felsriesen aus den Hochgebirgen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Zwergen-Magier bei oder als Befehlshaber oder bei Baumriesen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Zwergen-Krieger mit Schwert und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk.	3–11
Zwergen-Krieger mit Speer und Schild – Sp(III/3) @ 36 Pk.	4–12
Zwergen-Krieger mit Nahkampfwaffen in gemischten Einheiten als Sf(III/4) aufstellen @ 35 Pk.	0/A
Zwergen-Krieger mit Kettenhemd und Bogen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	2–6
Zwergen-Waldläufer – Hi(III/4) @ 28 Pk. oder ESch(III/3) @ 30 Pk. oder Zwergen-Vorkämpfer – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Zwergen-Vorkämpfer durch aufgebrachte Wildschwein-Rotten ersetzen (nur, wenn mindestens ein Druide aufgestellt wird) – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Zwergen-Druide bei Baumriesen, Zwergen-Kriegern oder -Waldläufern – K(iii) @ +12 Pk.	0–2
Zwergen-Held bei oder als Befehlshaber oder bei Zwergen-Kriegern, -Waldläufern oder -Vorkämpfern – H(iii) @ +24 Pk.	0–3
Zwergen-Held durch großen Helden ersetzen – H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Plänkelnde Bogenschützen oder Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Auch in dieser Armeen darf natürlich nur eine Einzelfigur pro vollständige 200 Pk. aufgestellt werden.

Dunkel elfen

Auch wenn sich Dunkel elfen in den letzten Jahrzehnten einer gewissen Beliebtheit erfreuen, sind sie doch keine „klassische“ Fantasy-Armee und werden aus diesem Grunde hier bei den Varianten aufgeführt. Die Tatsache, dass sie nicht zu den Klassikern gehören, bringt mit sich, dass jeder Figurenhersteller, der Dunkel elfen produziert (und davon gibt's mittlerweile eine ganze Anzahl) eine andere Vorstellung von ihnen hat, was sich dann im Figurenangebot niederschlägt. Um ein möglichst breites Spektrum abzudecken, werden hier für einige Truppentypen mehrere Alternativen angegeben.

Adelige des Spinnenstamms auf gigantischer Arachnide** – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	*1–2
Adelige anderer Stämme*, alle zu Pferd – Ri @ 42 Pk. oder alle auf zweibeinigen Echsen –	
La @ 42 Pk.	**1–2
Kundschafter anderer Stämme auf den gleichen Reittieren wie ihre Adeligen – LR @ 30 Pk.	
0–1	
Armbrust- oder Bogenschützen – ESch @ 30 Pk.	4–8
Schützen mit Fußangeln etc. als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk.	beliebig
Nahkämpfer: bis zu ½ Schwertkämpfer* – AS @ 36 Pk., der Rest Speerträger – Sk @	
30 Pk.	4–8
je zwei Elemente Speerträger durch jeweils ein Element LSp @ 36 Pk. ersetzen	0/alle
Held bei Adeligen, Armbrust- oder Bogenschützen, Schwertkämpfern oder Speerträgern – H @ +24 Pk.	0–1
Hexe als Befehlshaberin, bei Adeligen, Armbrust- oder Bogenschützen, Schwertkämpfern oder Speerträgern – Z @ +24 Pk.	0–2
Plänkelnde Armbrust- oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Sklaven, Kriegsgefangene oder menschliche Untertanen – Ho @ 12 Pk.	2–4
Kolonien kleinerer Riesenspinnen – VW [Wälder, steile Hügel] @ 18 Pk.	0–1
Trolle – AS @ 36 Pk.	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1

- H&H -

Anführer/-in des Spinnenstamms auf gigantischer Arachnide – B(iii) + Rw(IV/4) @ 78 Pk.	
oder Anführer/-in eines anderen Stammes, ausgerüstet als Adelsreiter, d. h. entweder	
Ri(IV/3) + B(iii) @ 59 Pk. oder als La(IV/3) + B(iii) @ 59 Pk., oder zu Fuß – AS(IV/3)	
+ B(iii) @ 54 Pk.	1
Adelige des Spinnenstamms auf gigantischen Arachniden – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Adelige anderer Stämme, alle zu Pferd – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder alle auf zweibeinigen Echsen –	
La(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Erzhexe als Befehlshaberin oder bei Adeligen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Kundschafter anderer Stämme auf den gleichen Reittieren wie ihre Adeligen – LR(III/3) @	
30 Pk.	0–1
Armbrust- oder Bogenschützen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	4–12
Armbrust- oder Bogenschützen als Garde aufstellen – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Schützen mit Fußangeln etc. als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk.	beliebig
Nahkämpfer: bis zu ½ Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Sk(IV/3)	
@ 25 Pk.	4–12
je zwei Elemente Speerträger durch jeweils ein Element LSp(IV/3) @ 30 Pk. ersetzen	0/alle
Held bei Adeligen, Armbrust- oder Bogenschützen, Schwertkämpfern oder Speerträgern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Hexe bei Armbrust- oder Bogenschützen, Schwertkämpfern oder Speerträgern – Z(ii)	
@ +16 Pk.	0–2
Plänkelnde Armbrust- oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Sklaven, Kriegsgefangene oder menschliche Untertanen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	2–4
Kolonien kleinerer Riesenspinnen – VW(III/4) [Wälder, steile Hügel] @ 21 Pk.	0–1
Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Geschütze: leichtes Pfeilgeschütz – Art(IV/2) @ 28 Pk. oder Steinschleuder – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Arachniden (nicht aber die Kolonien kleinerer Riesenspinnen) und andere Reittiere dürfen nicht zusammen aufgestellt werden, auch sollten Bogen- und Armbrustschützen nicht gemeinsam verwendet werden. Der Spieler muss sich jeweils für einen Typ entscheiden, eine Entscheidung, die ihm in der Regel vom Figurenangebot abgenommen werden wird. Echsenreiter zählen Gebüsche als offenes Gelände, entsprechend stellen Kundschafter auf Echsen einen Fall von LR dar, die Gebüsche als offenes Gelände zählt. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Reiter auf Arachniden, das mit (**), falls Reiter auf anderen Reittieren benutzt werden sollen. Beides schließt sich – wie anfangs gesagt – gegenseitig aus.

Nebelalbe

Die Nebelalbe leben, abgeschieden vom Rest der Welt, in den unzugänglichen Hochtälern der Nebelberge, einem schroffen, hoch aufragenden Gebirge jenseits der Grenzen des Reichs und dem Land der Hügellandzwerge. Nach Meinung einiger handelt es sich um eine den dunklen Mächten verfallene Elfensippe, nach der anderer um eine unheilige Mischung von Elfen mit Orks oder Gnomen. Für letzteres mag sprechen, dass die Nebelalbe in ihren Bergen mit Hilfe von Sklaven, meist Menschen und Zwergen, Eisen und andere Metalle abbauen und verarbeiten. Manch dunkle Zauberklinge hat somit ihren Ursprung in den Schmieden in den Hochtälern der Nebelberge. Im Gegensatz zu anderen Elfen sind alle Nebelalbe Bogenschützen, für die „Handarbeit“ greifen sie auf ihre Verbündeten in den tiefer gelegenen Regionen zurück. Schattenreiter werden ihre wenigen Reiter genannt, weil sie sich schnell und geräuschlos – schattengleich – auf ihren dämonischen Pferden durch den ewigen Nebel ihrer Heimat bewegen. „Nebelgeister“ sind sehr große fledermausartige Bewohner der Gipfelregionen mit scharfen Krallen und langen Fangzähnen, die dank ihrer pelzbesetzten Schwingen ebenso lautlos wie die Schattenreiter dahingleiten und auch im dichtesten Nebel sicher ihre Beute finden. Nebelhexen werden besonders mächtige Hexen genannt, die selbst von anderen Nebelalben mit einer gewissen Scheu angesehen werden. Sie sind unabhängig genug, um sich bisweilen auch ohne ihre Landsleute den Heeren der Koalition der Nebelberge anzuschließen. „Nebeltrolle“ sind große Humanoide, die hie und da im Gefolge von Nebelhexen gesehen werden; ob es sich wirklich um Trolle handelt, ist nicht bekannt. – Nebelalbe sind traditionelle Todfeinde der Hügellandzwerge.

„Nebelgeister“ – Fw @ 36 Pk.	0–1
Schattenreiter – LR @ 30 Pk.	0–1
Nebelwölfe – Be @ 48 Pk.	0–2
Nebelhexe bei Nebelwolfsrudel – Z @ +24 Pk.	0–1
Hobgoblin-Garde ** mit Hellebarden oder ähnlichen Waffen – AS @ 36 Pk.	0–1
Bogenschützen* – ESch @ 30 Pk.	7–18
Bogenschützen* mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk. beliebig	
Plänkler mit Elfenbögen – LI @ 18 Pk.	0–2
Verbündete Bergorks: Nahkämpfer – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk.	*2–4
Held bei Bergork-Nahkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Verbündete Bergorks: Schützen mit Armbrust oder Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Hexe oder Hexer als Befehlshaber/in, bei Schattenreitern oder Bogenschützen oder Schamane bei Bergork-Nahkämpfern oder als LSch eingestuft Bergork-Schützen – Z @ +24 Pk.	0–2
Verbündete Kobolde – LI @ 18 Pk. oder VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2
Weitere Verbündete: Hobgoblins – Sk @ 30 Pk. oder Trolle – AS @ 36 Pk.	0–2

Verbündete Hobgoblins oder Trolle durch verbündete Oger oder Bergriesen ersetzen –
 Rw @ 54 Pk. 0–1

- H&H -

Befehlshaber/in zu Fuß mit Gefolge aus Bogenschützen – B(iii) + ESch(IV/4) oder mit
 Leibwache aus Hobgoblin-Söldnern mit Hellebarden oder ähnlichen Waffen – B(iii) +
 AS(IV/3) @ 30 Pk. 1
 „Nebelgeister“ – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk. 0–1
 Verbündete Bergriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk. 0–1
 Schattenreiter – LR(II/4) @ 40 Pk. 0–1
 Nebelwölfe – Be(IV/3) @ 40 Pk. 0–2
 Nebelhexe bei Nebelwolfsrudel – Z(iii/iv) @ +24 Pk. bzw. +32 Pk. oder verbündete Berg-
 riesen durch eine besonders mächtige Nebelhexe mit Gefolge aus „Nebeltrollen“ er-
 setzen – Z(iv) + Rw(IV/2) @ 68 Pk. 0–1
 Bogenschützen – ESch(IV/4) @ 30 Pk. 7–18
 Bogenschützen (auch einen entsprechend ausgerüsteten Befehlshaber) mit angespitzten
 Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ 5 Pk. beliebig
 Hexe oder Hexer als Befehlshaber/in, bei Schattenreitern oder Bogenschützen – Z(iii)
 @ +24 Pk. 0–2
 Plänkler mit Elfenbögen – LI(III/4) @ 21 Pk. 0–2
 Verbündete Bergorks: Nahkämpfer – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. *2–4
 Verbündete Bergorks: Schützen mit Armbrust oder Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder
 LI(III/3) @ 18 Pk. 0–2
 Held bei Bergork-Nahkämpfern – H(ii) oder Schamane bei Bergork-Nahkämpfern oder
 als LSch eingestuften Bergork-Schützen – Z(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Verbündete Kobolde – LI(III/2) oder VW(III/2) [Hügel aller Art] @ 15 Pk. 0–2
 Weitere Verbündete: Hobgoblins – Sk(IV/4) @ 30 Pk., Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk. oder Oger
 – alle Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder alle AS(IV/4) @ 36 Pk. 0–2

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn als „verbündet“ bezeichnete Truppen-
 typen verwendet werden sollen.

Feuerelfen

Zu der folgenden Armee haben mich die jüngsten Ausbrüche des Ätna inspiriert. Im Fernsehen wurden
 ebenso faszinierende wie bedrohliche Bilder von langsam zu Tal fließender glutroter Lava, riesigen dunklen
 Wolkensäulen und sprühenden Funkenfontänen gezeigt. Solche Naturerscheinungen sind in vergangenen
 Zeiten von den Menschen überall auf der Welt mit übernatürlichen Kräften in Verbindung gebracht worden.
 Die alten Griechen beispielsweise glaubten, dass sich unter dem Ätna die Schmiede ihres Schmiedegottes
 Hephaistos (lat. *Vulcanus*) und seiner Gehilfen, den Zyklopen, befand. Dies, und vieles Andere, findet sich in
 dieser Armee wieder. Sie kann aber leicht auch auf andere Kulturkreise (wie Südamerika, Inselindien oder
 Japan, um nur einige zu nennen) übertragen werden. Die Farben sollten natürlich der Umgebung angemessen
 sein, d. h. hauptsächlich Weiß, Gelb, Orange, Rot, Falben als Zugpferde u.s.w.

Feuerdämon oder großer Feuerelementargeist – Gf @ 60 Pk., feuerspeiender (roter) Drache
 – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk. oder Vulkangottheit – G @ 90 Pk. 0–1
 kleinere flugfähige Feuerelementargeister – Fw @ 36 Pk. oder Salamander – Be @ 48 Pk. 0–2
 leichte Streitwagen* – LSt @ 36 Pk. 2–4
 Flammenbeschwörer(in) als Befehlshaber(in) – Z @ +24 Pk. 0–1
 Schwertkämpfer oder kleinere Erdelementargeister – AS @ 36 Pk. 2–6

kleinere Erdelementargeister durch Zyklopen oder größere Erdelementargeister ersetzen – Rw @ 54 Pk.	0–2
Armbrustschützen – ESch @ 30 Pk.	3–6
Held bei leichten Streitwagen, Armbrustschützen oder Schwertkämpfern – H @ +24 Pk.	
0–1	
Speerkämpfer – Hi @ 24 Pk.	1–3
Feuerhexe bei Speerkämpfern – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Armbrust – LI @ 18 Pk.	0–2
Funkengeister – VW @ 18 Pk. [steile Hügel]	0–2
Feuerkugeln verschießende Katapulte – Art @ 42 Pk.	0–2
Trockenmauern aus abgekühlten Lavabrocken oder mit glühender Lava gefüllte Gräben	
als Feldbefestigung @ 12 Pk.	0–8
Trockenmauern oder Gräben zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

- **H&H** -

Befehlshaber(in) auf leichtem Streitwagen – B(iii) + LSt(IV/4) @ 60 Pk.	1
Flammenbeschwörer(in) als Befehlshaber(in) – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Feuerdämon oder großer Feuerelementargeist – Gf(IV/3) @ 50 Pk., feuerspeiender (roter)	
Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder Gf(IV/4) + H(iii) @ 84 Pk. oder Vulkangottheit	
– G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
kleinere flugfähige Feuerelementargeister – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk. oder	
Salamander – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
leichte Streitwagen – LSt(IV/4) @ 36 Pk.	1–3
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	2–8
Schwertkämpfer durch kleinere Erdelementargeister ersetzen – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–4
kleinere Erdelementargeister ihrerseits durch Zyklopen oder größere Erdelementar-	
geister ersetzen – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
größere Erdelementargeister wiederum durch noch größere ersetzen – Rw(IV/4) @	
54 Pk.	0–1
Armbrustschützen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	4–8
Held bei leichten Streitwagen, Armbrustschützen oder Schwertkämpfern – H(ii) @	
+16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Speerkämpfer – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–4
Feuerhexe bei Speerkämpfern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Plänkler mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Funkengeister – VW(III/4) @ 21 Pk. [steile Hügel]	0–2
Feuerkugeln verschießende Katapulte – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Trockenmauern aus abgekühlten Lavabrocken oder mit glühender Lava gefüllte Gräben	
als Feldbefestigung @ 12 Pk.	0–8
Trockenmauern oder Gräben zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

Meerelfen

Die Meerelfen leben an der Küste des Elfenlandes und unterscheiden sich von ihren binnenländischen Verwandten im Wesentlichen dadurch, dass sie kaum nennenswerte Reiterei haben und ihre Bogenschützen unbeweglicher sind, sich aber durch Pavisen schützen. Daneben besitzen sie natürlich eine stattliche Flotte und Kämpfer, die für den Kampf an Bord ausgerüstet sind. Die Meerelfen müssen von ihren amphibisch lebenden Verwandten, den See-Elfen, unterschieden werden, deren Stämme die Küstengewässer des Elfenlandes bevölkern und größtenteils mit den Küstenbewohnern verbündet sind.



Heiße Sache: Feuerelementargeister aus der Feuerelfen-Armee des Autors, bemalt von Bodo Vaas, Duisburg. Der große Elementargeist in der Mitte stammt von Excalibur Miniaturen, die kleineren von Pendraken Miniatures. Foto: Helge Umierski, Herne.

Adelige in voller Rüstung* zu Fuß – AS @ 36 Pk., zu Pferd – Ri @ 42 Pk. oder auf Streitwagen – SSt @ 42 Pk.	1–2
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk.	6–12
Bogenschützen zusätzlich mit Pa ausrüsten @ +4 Pk.	0/A
Hellebardiere oder Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk.	0–4
Seeleute mit Halbpiken, Enterbeilen etc. – Hi @ 24 Pk.	2–8
Held/in als Befehlshaber/in oder bei einem der zuvor aufgeführten Truppentypen – H @ +24 Pk.	0–1
Zauberer/Zauberin als Befehlshaber/in oder bei einem der zuvor aufgeführten Truppentypen – Z @ +24 Pk.	0–3
Plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	2–4
Verbündete See-Elfen: mit Harpunen oder Armbrüsten – ESch @ 30 Pk. oder mit Dreizacken, Speeren oder Ähnlichem – Hi @ 24 Pk.	0–2
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Galeeren – Bo @ 18 Pk.	0–8
Wall zum Schutz des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaber/in zu Fuß – B(iii/iv) + AS(IV/4) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk., zu Pferd – B(iii/iv) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. bzw. 83 Pk. oder auf Streitwagen – B(iii/iv) + SSt(IV/3) @ 59 Pk. bzw. 83 Pk.	1
Adelige in voller Rüstung zu Fuß – AS(IV/4) @ 36 Pk., zu Pferd – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder auf Streitwagen – SSt(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Bogenschützen – SSch(IV/4) @ 24 Pk.	6–12
Bogenschützen zusätzlich mit Pa ausrüsten @ +4 Pk.	0/A
Hellebardiere oder Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–4
Seeleute mit Halbpiken, Enterbeilen etc. – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	2–8
Held/in als Befehlshaber/in oder bei einem der zuvor aufgeführten Truppentypen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Zauberer/Zauberin als Befehlshaber/in oder bei einem der zuvor aufgeführten Truppentypen – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.	0–3
Plänkelnde Bogenschützen – LI(III/4) @ 21 Pk.	2–4
Verbündete See-Elfen: mit Harpunen oder Armbrüsten – ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder mit Dreizacken, Speeren oder Ähnlichem – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–3
Geschütze – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Galeeren – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–8
Wall zum Schutz des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Werden Streitwagen verwendet, muss der Befehlshaber bzw. die Befehlshaberin auf einem stehen.

Da Meerelfen niemals weit entfernt von der Küste kämpfen, muss in Spielen mit dieser Armee eine der beiden Schmalseiten oder die Langseite der Spielfläche, auf der die Seeräuber aufgestellt werden, von einem Meeresstrand gebildet werden. Am besten würfelt der Gegenspieler die Lage des Meeres (und damit des Strandes) mit einem zwanzigseitigen Würfel aus: bei 1–5 liegt es (von ihm aus gesehen) auf der linken Schmalseite, bei 6–15 auf der Langseite, bei 16–20 auf der rechten Schmalseite. Stoßen die Meerelfen auf eine andere Armee, die ein stehendes Gewässer legen muss (z. B. die Korsaren in den »Allgemeinen Listen«), müssen die Spieler zunächst einmal auswürfeln, wer Angreifer und wer Verteidiger ist. Der Verteidiger ermittelt dann mit einem zwanzigseitigen Würfel die Lage des Meeres: bei einem Ergebnis von 1–4 liegt es (vom Verteidiger aus gesehen) an der linken Schmalseite der Spielfläche, bei 5–10 an der eigenen Grundlinie, bei 11–16 an der gegnerischen Grundlinie und bei einem Resultat größer als 16 an der rechten Schmalseite.

Für See-Elfen können die optionalen Regeln für die Fischmenschen in der Korsarenliste in den »Allgemeinen Listen« (S. 18) verwendet werden.

Die Elfen der großen Ebene

Vor vielen hundert Jahren sind Teile der Hochelfen in die großen Steppe ausgewandert und haben dort ein eigenes Königreich gegründet. Da sie sich dem Leben in den weiten Ebenen mit seinem rauerem Klima und den meist nomadisch lebenden Bewohnern angepasst haben, bildeten sich viele Eigenarten aus, die sie von den "normalen" Hochelfen unterscheiden. So bestehen ihre Armeen zu einem großen Teil aus Berittenen, ihre Adelsreiter sind weniger schwerer gerüstet (aber zahlreicher) und ihre Bogenschützen stehen in dichten Formationen und schützen sich durch einen Frontrang aus Pavisenträgern gegen ihre oft ebenfalls mit Bögen ausgerüsteten Gegner. Zu ihren potentiellen Verbündeten zählen Amazonen und diverse Kentaurenhorden, mögliche Gegner aus diesem Buch sind u. a. die Barbaren, die berittenen Barbaren, die Goblins des Nordens, die Ostlinge und die Teufel der Steppe.

Adelsreiter* – La @ 42 Pk.	3–6
Niederer Elfenadel oder verbündete Kentauren- oder Amazonenadelige – Re @ 36 Pk.	3–6
Kundschafter, verbündete Amazonen oder Kentauren – LR @ 30 Pk.	0–4
Elfenbogenschützen – SSch + Pa @ 28 Pk.	2–6
Elfenbogenschützen mit "spanischen Reitern" als Annäherungshindernis ausrüsten @ 4 Pk.	beliebig
Elfen mit Hellebarde oder Amazonen mit Axt oder Schwert – AS @ 36 Pk.	0–2
Plänkelnde Elfenbogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Kriegswagen mit Elfenbogenschützen – Kw @ 36 Pk.	0–2
Speerträgerinnen der Amazonen – Sp @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	0–2
Bogenschützinnen der Amazonen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Verbündete Zwerge des Ostens – Sp @ 36 Pk.	0–4
Held oder Heldin als Befehlshaber/in oder bei Adelsreitern, Amazonen, Kentauren oder Zwergen – H @ +24 Pk.	0–2
Zauberer/Zauberin bei Rittern, Elfenbogenschützen oder -hellebardieren oder auf Kriegswagen, Schamane bei Kentauren oder Schamanin bei Amazonen – Z @ +24 Pk.	0–2
Geschütz – Art @ 42 Pk.	0–1
Wagenburg oder Palisade zur Verteidigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

Befehlshaber/in mit Adelsreitern – B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk. oder mit königlicher Garde – B(iii) + La(IV/4) @ 66 Pk.	1
Adelsreiter – La(IV/3) @ 35 Pk.	3–7
Adelsreiter durch königliche Garde ersetzen – La(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Niederer Elfenadel oder verbündete Kentauren- oder Amazonenadelige – Re(IV/3) @ 30 Pk.	
4–8	
Kundschafter – LR(III/3) @ 30 Pk., verbündete Amazonen – LR(II/2) @ 30 Pk. oder Kentauren – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–4
Elfenbogenschützen – SSch(IV/4) + Pa @ 28 Pk.	2–6
Elfenbogenschützen mit “spanischen Reitern” als Annäherungshindernis ausrüsten @ 4 Pk.	beliebig
Elfen mit Hellebarde oder Amazonen mit Axt oder Schwert – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Plänkelnde Elfenbogenschützen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Kriegswagen mit Elfenbogenschützen – Kw(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Speerträgerinnen der Amazonen – Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Bogenschützinnen der Amazonen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Verbündete Zwerge des Ostens – alle Sp(III/3) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk.	0–4
Held oder Heldin als Befehlshaber/in oder bei Rittern, Amazonen, Kentauren oder Zwergen [Zwerge nur H(iii)] – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Zauberer/Zauberin bei Adelsreitern, Elfenbogenschützen oder -hellebardieren oder auf Kriegswagen – Z(iii) @ +24 Pk., Schamane bei Kentauren oder Schamanin bei Amazonen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Geschütz – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Wagenburg oder Palisade zur Verteidigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

In Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, darf das Element königliche Garde nur dann aufgestellt werden, wenn die Begleitung des Befehlshabers bzw. der Befehlshaberin aus königlichen Gardisten besteht. Elfen und Zwerge zählen als Verbündete, die sich gegenseitig nicht ganz trauen.

Mediterrane Hochelfen

Et ego in Arcadia ... oder so. Keine Bange, das wird keine Hirtenarmee oder so was, sondern eine Variante der Elfenarmee, wie ich sie mag, d. h. irgendwo in südlichen Gefilden mit Olivenhainen, Eichenwäldern, Wärme, Licht und Sonne, garniert mit Satyren, Silenen und ein paar flotten Nymphen (oder so). Schon gut, die Druiden passen nicht ganz so da rein, aber das südliche Frankreich gehört ja auch in den Mittelmeerraum, oder, wenn Ihnen das nicht reichen sollte, ersetzen Sie die Herrschaften einfach durch andere Aussteigertypen mit Rauschebart und Sandalen. Und falls Ihnen die Mischung gar zu seltsam vorkommen sollte, denken Sie nur an die Kreuzfahrerstaaten in Griechenland oder an all die Ritterromane, die im Mittelmeergebiet spielen.

Drachen – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Adler – Fw @ 36 Pk.	0–2
Baumriesen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Elfenadel – Ri @ 35 Pk.	1–5
Nicht-obligatorische Elfenritter durch Lanzenreiter in leichter Rüstung ersetzen – La @ 42 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Adeligen – H @ +24 Pk.	0–1
Elfenzauberin als Oberbefehlshaberin oder bei Adeligen – Z @ +24 Pk.	0–2
Plänkelnde Reiter – LR @ 30 Pk.	2–6
Standartenwagen mit Wache aus Schwertkämpfern – W/AS @ 30 Pk. oder aus Bogenschützen – W/Sch @ 24 Pk.	0–1
Magische Eigenschaften für die Standarte – Z @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	2–6
Bogenschützen – alle: ESch @ 30 Pk. oder alle: SSch @ 24 Pk.	2–6

Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ +5 Pk., falls ESch, +4 Pk., falls SSch	beliebig
als SSch eingestufte Bogenschützen mit Pa ausrüsten @ +4 Pk.	beliebig
Elfen-Plänkler mit Langbögen – LI @ 18 Pk.	0–2
Schiffsbesatzungen, Halbfelfenwaldläufer oder Bergbewohner – Hi @ 24 Pk. oder wilde Waldbewohner – Sk @ 30 Pk.	0–2
Druide bei Berg- oder Waldbewohnern – K @ +12 Pk. oder Erzdruide mit heiligen Tän- zerinnen – Ho + K @ 24 Pk.	0–1
Pfeilgeschütz oder Steinschleuder – Art @ 42 Pk.	0–1
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

- **H&H** -

Befehlshaber zu Pferd – B(iii/iv) + Ri(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.	1
Goldener Drache – Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder roter Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder Gf(IV/4) + H(iii) @ 84 Pk.	0–1
Adler – Fw(II/2) @ 36 Pk.	0–2
Baumriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Elfenadel – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	1–5
Elfenadel durch Ritter des Ordens der goldenen Schwinge ersetzen – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Nicht-obligatorische Elfenritter durch Lanzenreiter in leichter Rüstung ersetzen – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Adeligen – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Elfenzauberin als Oberbefehlshaberin oder bei Adeligen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Elfenzauberin als große Zauberin aufstellen – Z(iv) @ +32 Pk.	0–1
Plänkelnde Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	2–6
Standartenwagen mit Wache aus Schwertkämpfern – W/AS(IV/4) @ 30 Pk. oder aus Bo- genschützen – W/Sch(IV/4) @ 24 Pk.	0–1
Magische Eigenschaften für die Standarte – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	2–6
Bogenschützen – alle: ESch(IV/4) @ 30 Pk. oder alle: SSch(IV/4) @ 24 Pk.	2–6
Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernis ausrüsten @ +5 Pk., falls ESch, +4 Pk., falls Sch.	beliebig
als SSch eingestufte Bogenschützen mit Pa ausrüsten @ +4 Pk.	beliebig
Elfen-Plänkler mit Langbögen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Schiffsbesatzungen, Halbfelfenwaldläufer oder Bergbewohner – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder wil- de Waldbewohner – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Druide bei Berg- oder Waldbewohnern – K(iii) @ +12 Pk. oder K(iv) @ +16 Pk. oder Erzdruide mit heiligen Tänzerinnen – Ho(IV/2) + K(iv) @ 26 Pk.	0–1
Pfeilgeschütz – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Steinschleuder – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Schiffe – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–2

Das Tänzerinnenelement kann zwar wie alle anderen Horden wieder auftauchen, doch nur als normales Element ohne den Erzdruiden.

Mech-Gnome

„Hi-Tech“-Zwerge? Das konnten ihre Erzfeinde, die Gnome, nun wirklich nicht auf sich sitzen lassen! Also trommelten sie ihre findigsten Köpfe zusammen, und es wurde gefeilt und geschraubt, gelötet und geschweißt, dass die Berge nur so wackelten. Das Ergebnis war vielleicht nicht ganz so hochtechnisiert wie

angestrebt, aber immerhin ... äh ... mechanisch genug, um die Gnom-Oberen zu überzeugen. Die Idee für diese Armee stammt von Dirk Schönberger, der die hübschen Counter für die ~~H&H~~-Pappkameraden gestaltet hat – natürlich auch für diese Armee.

Uhrwerkgetriebene mechanische Vögel – Fw @ 36 Pk.	0–1
Größere uhrwerkgetriebene Golems – Rw @ 54 Pk.	0–1
Reiter auf uhrwerkgetriebenen mechanischen Reittieren* – Ri @ 42 Pk.	1–2
Uhrwerkgetriebene Kriegswagen* mit mechanischer Kanone und/oder Besatzung aus Arkebusieren – Kw @ 36 Pk.	1–4
Speerträger* – Sp @ 36 Pk.	2–10
Jugendliche: alle zu Fuß – LSp @ 36 Pk. oder alle auf uhrwerkgetriebenen Zweirädern – LR @ 30 Pk.	0–2
Held bei Jugendlichen – H @ +24 Pk.	0–2
Schützen mit Bögen – SSch @ 24 Pk., mit Handbüchsen oder Arkebusen – BSch @ 30 Pk. oder als Plänkler – LI @ 18 Pk.	2–6
Schützen durch Gnome mit Granaten, Flammenwerfern oder dgl. ersetzen – Pe @ 36 Pk.	0–1
Menschengroße (gnomgroße?) uhrwerkgetriebene Golems* – Le @ 36 Pk.	0–2
Kobolde – LI @ 18 Pk. oder sehr kleine uhrwerkgetriebene Golems – Ho @ 12 Pk.	0–2
Zauberer (Mechaniker?) bei einem der uhrwerkgetriebenen Bodenelemente – Z @ +24 Pk.	0–3
Palisaden für das Lager @ 6 Pk.	0/4

- ~~H&H~~ -

Befehlshaber zu Fuß mit Leibgarde aus Speerträgern – B(ii) + Sp(III/4) @ 54 Pk. oder aus mechanischen Kämpfern – B(ii) + Le(IV/2) @ 36 Pk. oder B(ii) + Le(IV/3) @ 42 Pk. oder auf uhrwerkgetriebenem Reittier – B(ii) + Ri(IV/2) @ 40 Pk. oder auf uhrwerkgetriebenem Kriegswagen – B(ii) + Kw(IV/4) @ 48 Pk.	1
Uhrwerkgetriebene mechanische Vögel – Fw(III/2 + 4) [siehe unten] @ 36 Pk.	0–1
Größere uhrwerkgetriebene Golems – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Reiter auf uhrwerkgetriebenen mechanischen Reittieren – Ri(IV/2) @ 28 Pk.	1–3
Uhrwerkgetriebene Kriegswagen mit mechanischer Kanone und/oder Besatzung aus Arkebusieren – Kw(IV/4) @ 36 Pk.	1–4
Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk.	3–10
Speerträger als Garde aufstellen – Sp(III/4) @ 42 Pk. (nur, falls Befehlshaber als Sp aufgestellt wird)	0–1
Jugendliche: alle zu Fuß – LSp(III/3) @ 36 Pk. oder alle auf uhrwerkgetriebenen Zweirädern (born not really to be wild ...) – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Held bei Jugendlichen – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schützen mit Bögen – SSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüchsen oder Arkebusen – BSch(III/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	2–6
Schützen durch Gnome mit Granaten, Flammenwerfern oder dgl. ersetzen – Pe(III/2) @ 30 Pk. oder Pe(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Menschengroße (gnomgroße?) uhrwerkgetriebene Golems – Le(IV/2) @ 24 Pk. oder Le(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Kobolde – LI(III/2) @ 15 Pk. oder sehr kleine uhrwerkgetriebene Golems – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Zauberer (Mechaniker?) bei einem der uhrwerkgetriebenen Bodenelemente – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Zauberer durch Meisterzauberer (Chefmechaniker?) ersetzen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Mechanische Kanone – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1

Palisaden für das Lager @ 6 Pk. 0/4

In Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als drei Reiter auf uhrwerkgetriebenen Reittieren, nicht mehr als vier Kriegswagen und nicht mehr als zwei menschengroße uhrwerkgetriebene Golems verwendet werden. Nach diesen Regeln haben die mechanischen Vögel im Nahkampf die Kampfstärke (2), im Fernkampf hingegen die Kampfstärke (4).

Wagemutigen, die das echte Flair dieser Armee auskosten wollen, sei folgende Regeloption empfohlen: Für ein Element uhrwerkgetriebener Truppen, das seine Bewegung außerhalb der Zauberreichweite eines eigenen Zauberers/Mechanikers beginnt, muss vor der Bewegung mit einem normalen W6 gewürfelt werden: bei einem Ergebnis von 1 darf sich das Element in diesem Zug nicht freiwillig bewegen, bei einem Ergebnis von 2–4 muss für die Bewegung ein BP mehr ausgegeben werden als normal, bei 5 und 6 kann es normal bewegt werden.

Waldgnome

Ursprünglich suchte ich nach einer Armee, in der man alle diese schönen Figuren für Halbmenschen wie Minotauren, Satyre, Ziegenmenschen, Pilzmenschen und allem, was der Fantasie der Figurendesigner noch so alles in dieser Richtung eingefallen ist, einigermaßen sinnvoll „unterzubringen“. Mit den ersten Versuchen war ich nie so ganz zufrieden, und so lagen die Entwürfe irgendwo auf meiner Festplatte bzw. irgendwelchen anderen Speichermedien (die in der Zwischenzeit eine rasante Entwicklung durchmachten). Als ich dann für Dirk Schönbergers „Papp-Armeen“ Armeepaarungen zusammenstellte, fiel mir auf, dass es für die Wichtel keine wirklich passenden Gegner gab. Nach einigem Hin und Her erinnerte ich mich dann vage daran, dass ich schon einmal an so etwas wie Waldbewohnern herumgetüftelt hatte und fand dann auch tatsächlich die Dateien wieder. Ich holte sie also aus der Versenkung, überholte sie gründlich, und hier ist das Ergebnis. Ich bin mit dem Namen der Hauptprotagonisten noch nicht so ganz zufrieden, denn Gnome sind ja eigentlich gut organisierte Wesen, während wir es hier mit einem recht wilden Haufen zu tun haben. Kobolde kann man sie auch nicht nennen, weil sie dafür wiederum zu groß sind, und Waldschrate passt auch nicht, erstens, weil es sich bei Schraten eher um so eine Art Dämonen handelt, und zweitens, weil damit heutzutage ja eher kauzige Wesen assoziiert werden. Wer also einen passenden Namen weiß, möge sich bei mir melden.

Lindwurm – Rw + Z @ 78 Pk. 0–1
 Schwärme kleiner Blut saugender Waldfledermäuse – Fw @ 36 Pk. 0–1
 „Die wilde Jagd“ – Ri @ 42 Pk. oder Re @ 36 Pk. 0–1
 Auerochsenherden oder Wildschweinrotten – ET @ 36 Pk. 0–2
 Riesenluchse und andere große Raubkatzen – Be @ 48 Pk. 0–2
 Elitekrieger** auf Auerochsen – Sk + Reittier @ 36 Pk. 0–2
 Krieger – Sk @ 30 Pk. 6–18
 Held als Anführer oder bei Elitekriegern oder normalen Kriegern – H @ +24 Pk. 0–1
 Hexe bei Elitekriegern oder normalen Kriegern – Z @ +24 Pk. 0–2
 Krieger mit Bogen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk. 2–4
 Minotauren oder andere hauptsächlich mit Hieb Waffen ausgerüstete größere oder kleinere
 humanoide Waldbewohner – AS @ 36 Pk. 0–4
 Plänkelnde Waldgnome oder andere humanoide Waldbewohner mit Wurfspeeren – LI @
 18 Pk. 0–2
 Böser menschlicher Zauberer mit Leibwache aus Holzgolems – Sf + Z @ 54 Pk. 0–1
 Riesenspinnen – VW [Wälder, steile Hügel] @ 18 Pk. oder Giftsporen verschießende Pilz-
 wesen – VW [Wälder] @ 18 Pk., falls stationär, oder Pe @ 36 Pk., falls beweglich 0–1

Anführer mit Leibwache aus Elitekriegern auf Auerochsen – B(ii) + Sk(IV/4) + Reittier @ 48 Pk.	1
Lindwurm – Rw(IV/3) + Z(iii) @ 69 Pk. oder Rw(IV/4) + Z(iii) @ 78 Pk.	0–1
Schwärme kleiner Blut saugender Waldfledermäuse – Fw(III/2 + 4) @ 36 Pk. (siehe unten)	0–1
„Die wilde Jagd“ – Ri (IV/4) @ 42 Pk. oder Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Auerochsenherden oder Wildschweinrotten – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Riesenluchse und andere große Raubkatzen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Elitekrieger auf Auerochsen – Sk(IV/4) + Reittier @ 36 Pk.	0–2
Großer Held als Anführer oder bei Elitekriegern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Hexenmeister oder Oberhexe bei Elitekriegern – Z(iii) @ +24 Pk. oder böser menschlicher Zauberer mit Leibwache aus Holzgolems – Sf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 54 Pk. bzw. 62 Pk.	0–1
Krieger mit kleinen Äxten, Speer und Schild – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–12
Held bei Krieger mit kleinen Äxten, Speer und Schild – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren, Wurfspeeren oder kleinen Äxten, aber ohne Schild – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–12
Hexe bei Krieger mit oder ohne Schild – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Krieger mit Bogen – ESch(IV/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–6
Minotauren oder ähnliche große humanoide Waldbewohner – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Ziegenköpfige Halbmenschen oder andere hauptsächlich mit Hieb Waffen ausgerüstete humanoide Waldbewohner – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–4
Schamane bei ziegenköpfigen Halbmenschen o. dgl. – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Plänkelnde Waldgnome oder andere humanoide Waldbewohner mit Wurfspeeren – falls weitgehend ohne Schilde: LI(III/2) @ 15 Pk., falls etwa zur Hälfte mit Schilden: LI(III/3) @ 18 Pk., oder falls überwiegend mit Schilden: LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Riesenspinnen – VW(III/4) [Wälder, steile Hügel] @ 21 Pk. oder Giftsporen verschießende Pilzwesen – VW(III/4) [Wälder] @ 21 Pk., falls stationär, oder Pe(IV/3) @ 30 Pk., falls beweglich	0–1

Die Kampfstärke der Waldfledermausschwärme beträgt im Nahkampf 2, im Fernkampf 4. Waldfledermausschwärme dürfen am Ende ihrer Bewegung im Gegensatz zu anderen Flugwesen über Wäldern und Gebüsch stehen bleiben. Die „Wilde Jagd“ zählt als Untote im Sinne der Regeln. Wildschweinrotten betrachten Wälder und Gebüsch für die Bewegung als offenes Gelände.



Trollt Euch, die Trolle kommen! Zwei echte Pfundskerle aus der Sammlung des Autors. 10mm-Figuren von Pendraken-Miniatures, bemalt von Bodo Vaas, Duisburg; Foto: Foto-Fachlabor Irma Berndt, Bochum.

Die Koalition der Nebelberge

Die Koalition der Nebelberge ist ein loser Bund dunkler Völker, die am Fuß der stets wolkenverhangenen Nebelberge und im deren Vorland wohnen. Schon einzeln gefürchtet, sind die Verbündeten gemeinsam der Schrecken aller ihrer Nachbarn und potentiellen Opfer ihrer Raubzüge. Bisweilen schließen sich ihnen auch die geheimnisumwitterten Bewohner der Hochtäler dieses Gebirges, die Nebelalbe, an, vor allem, wenn es gegen ihre Todfeinde, die Hügellandzwerge, geht. Von sich eingenommen, wie Elfen nun einmal sind, bestehen sie aber darauf, bei solchen gemeinsamen Unternehmungen die Führung zu übernehmen (was anbetrachts der geringen Feldherrnqualitäten der Ork-, Hobgoblin- und Trollhäuptlinge andererseits auch nicht so unvernünftig ist), so dass solche Armeen in der Liste für die Nebelalben (S. 32) berücksichtigt sind.

Dies ist definitiv keine Armee für Freunde von Reitern, denn sie besteht ausschließlich aus Infanteristen und ein paar Flugelementen. Aber da ich sie selbst besitze, kann ich allen versichern, dass sie durchaus schlagfertig und sogar solide ist (soweit eine Ork-Armee das sein kann), für Anfänger gut geeignet, aber auch für fortgeschrittene Spieler reizvoll ist, da sie viele interessante Optionen bietet.

Drache – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Fledermausschwärme oder Riesenrabben ohne Besatzung – Fw @ 36 Pk.	0–2
Oger und Bergriesen – Rw @ 54 Pk.	0–2
Nebelwölfe – Be @ 48 Pk.	0–2
Nebelhexe bei Nebelwolfsrudel – Z @ +24 Pk.	0–1
Trolle* – AS @ 36 Pk.	0–4
Hobgoblins* – Sk @ 30 Pk.	0–4
Bergork-Nahkämpfer* – alle: Sk @ 30 Pk. oder alle: Hi @ 24 Pk.	2–6
Held bei Bergork-Nahkämpfern* – H @ +24 Pk.	0–1
Bergork-Schützen mit Armbrust oder Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	1–3
Schamane bei Bergork-Nahkämpfern oder als LSch eingestuften Bergork-Schützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Kobolde – LI @ 18 Pk. oder VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	2–4

– **H&H** –

Troll-Häuptling zu Fuß – B(ii) + AS(IV/4) @ 48 Pk., Hobgoblin-Häuptling zu Fuß – B(ii) + Sk(IV/4) @ 42 Pk. oder Bergork-Häuptling zu Fuß – wie die Bergork-Nahkämpfer, also entweder B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. oder B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk.	1
Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Fledermausschwärme – Fw(III/2+4) @ 36 Pk. oder Riesenrabben ohne Besatzung – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Bergriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Nebelwölfe – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Nebelhexe bei Nebelwolfsrudel – Z(iii/iv) @ +24 Pk. bzw. +32 Pk.	0–1
Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk.	1–4
Oger – alle Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder alle AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Hobgoblins – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	1–4
Bergork-Nahkämpfer – alle: Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle: Hi(IV/3) @ 20 Pk.	3–8
Held bei Bergork-Nahkämpfern oder als Bergork-Häuptling – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Bergork-Schützen mit Armbrust oder Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Bergork-Schützen durch Bergork-Plänkler mit Wurfspeer und Schild ersetzen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Schamane bei Bergork-Nahkämpfern oder als LSch eingestuften Bergork-Schützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Kobolde – LI(III/2) @ 15 Pk. oder VW(III/2)[Hügel aller Art] @ 15 Pk.	2–4

Die Maxima der Truppentypen dürfen auch mit Einschluss des Befehlshabers nicht überschritten werden! D. h., dass mit Befehlshaber maximal vier Trolle, vier Hobgoblins und acht Bergork-Nahlämpfer gestattet sind. – Fledermausschwärme haben im Fernkampf den Kampffaktor (4), im Nahkampf den Kampffaktor (2).

Goblins des Südens

Diese Variante einer Orkarmee verdankt ihre Existenz im Grunde genommen einem mittlerweile wohlbekannten Hersteller von historischen 6mm-Figuren, der seinem Sohn zuliebe auch einige wenige Fantasy-Figuren in sein Programm aufgenommen hat. Die Auswahl an Truppentypen ist relativ spärlich, so gibt es für die Goblins gerade mal Wolfreiter, meist mit Schwert bewaffnete Infanteristen (einige wenige mit Speeren), einige ganz nette Charaktere und ein Geschütz. Damit eine übliche Orkarmee wie in den Basislisten aufzustellen, ist also schlicht unmöglich. Natürlich könnte man sie mit den Figuren eines anderen Herstellers mischen, der seine Figuren aber auf Streifen zusammenfasst, mit der unerfreulichen Folge, dass man sie bestenfalls mit großer Mühe (meist gar nicht) voneinander trennen kann. Immerhin sind einige einzelne Großfiguren verwendbar, so dass wenigstens für ein bisschen zusätzliche Farbe gesorgt ist. Also habe ich mich hingesetzt und eine Liste für eine Goblinarmee geschrieben, die man aus den zur Verfügung stehenden Figuren zusammenstellen kann. Da Infanterie in dichter Formation in Massenbasierung immer besonders gut aussieht, bin ich von der üblichen Ork-Infanterie in lockerer Formation weitgehend abgegangen. Auch habe ich diese Goblins insgesamt ein bisschen aggressiver angelegt als ihre Vettern in der Orkarmee, einfach um der Sache ein bisschen mehr Pep zu geben. Also: keine Armee für defensiv eingestellte Spieler! Als Hintergrund stelle ich mir irgendeine karge Gegend in südlichen Gefilden vor, deren Bewohner ihren dürftigen Lebensunterhalt mit ein bisschen Piraterie aufbessern, vielleicht so wie Nordafrika in der frühen Neuzeit (Korsaren) oder Kilikien im späten Hellenismus. Flugmaschinen und Geschütze sind für die Technik-Freaks, die einen Gegner für die "Hi-Tech"-Zwerge suchen.

Geflügelte Goblins – Fw @ 36 Pk.	0–1
Adelige* auf Riesenschakalen – Km @ 36 Pk.	1–2
Kundschafter, freie Nomaden, Plünderer u.s.w. auf Riesenschakalen – LR(III/3) @ 30 Pk.	2–8
Trolle – AS @ 36 Pk.	0–2
Trolle durch Hügelriesen oder Oger ersetzen – Rw @ 54 Pk.	0–1
“Reguläres” Stammesaufgebot – Sf @ 30 Pk.	4–10
Piraten, Plünderer und ähnliche nicht-reguläre Fußtruppen – Sk @ 30 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber, bei Adelligen, leichten Reitern, Stammesaufgebot oder nicht-regulärer Infanterie – H @ +24 Pk.	0–2
Schamane oder Zauberer bei Adelligen*, Stammesaufgebot oder nicht-regulärer Infanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
Kundschafter, Plänkler etc. – LI @ 18 Pk.	0–4
Rudel diverser Wildhunde oder Löwen – Be @ 48 Pk.	0–2
Erbeutete oder nachgebaute Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Piratenschiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Häuptling mit Adelligen auf Riesenschakalen – B(ii/iii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder auf Streitwagen mit Garde auf Riesenschakalen – B(iii) + MSt(IV/4) @ 66 Pk.	1
Geflügelte Goblins – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Adelige auf Riesenschakalen – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Kundschafter, freie Nomaden, Plünderer u.s.w. auf Riesenschakalen – LR(III/3) @ 30 Pk.	2–8
Nicht-obligatorische LR als Fanatiker aufstellen – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Oger – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Oger oder Trolle durch Hügelriesen ersetzen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1

“Reguläres” Stammesaufgebot mit Speeren – Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder mit gemischter Bewaffnung – Sf(IV/2) @ 20 Pk. oder Sf(IV/3) @ 25 Pk.	6–12
Piraten, Plünderer und ähnliche nicht-reguläre Fußtruppen: bis zu ½ reine Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk., der Rest mit gemischter Bewaffnung – Sk(IV/2) @ 20 Pk. oder Sk(IV/3) @ 25 Pk.	2–6
Schamane bei Adeligen, leichten Reitern, Stammesaufgebot oder nicht-regulärer Infanterie – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schamanen durch (relativ) mächtigen Zauberer als Anführer auf Streitwagen mit Garde auf Riesenschakalen – B(ii) + Z(iii) + MSt(IV/4) @ 78 Pk. (ersetzt den oben aufgeführten Anführer), oder durch Zauberer mit Leibgarde aus Halborks, Hobgoblins oder anderen großen Goblins – Z(iii) + Sk(IV/4) @ 54 Pk. oder durch Zauberer bei Adeligen oder Schwertkämpfern – Z(iii) @ +24 Pk. ersetzen	0–1
Held als Befehlshaber, bei Adeligen, leichten Reitern, Stammesaufgebot oder nicht-regulärer Infanterie – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Kundschafter, Plänkler etc. mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–4
Schakalrudel – Be(IV/2) @ 32 Pk. oder Löwenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Erbeutete oder nachgebaute Geschütze – Art(IV/2) @ 28 Pk. oder Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Piratenschiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

MSt, Km und LR zählen Gebüsche als offenes Gelände.

Goblins des Nordens

Nachdem wir mit der letzten Goblin-Armee nun auch noch den sonnigen Süden unsicher gemacht haben, kehren wir mit dieser Truppe gewissermaßen in die angestammten Gefilde zurück. Während die Bewohner der Nebelberge ohne Berittene auskommen müssen, erlaubt diese Liste nicht nur eine gar nicht mal so geringe Anzahl Reiter auf Wildschweinen und Wölfen, sondern auch einige dieser unwiderstehlich knuddeligen – solange man ihnen nicht gegenübersteht, versteht sich! – Mammute. Da obendrein die gesamte “echte” Goblininfanterie mit Wölfen ausgestattet werden darf, dürfte das Motto dieser Armee lauten: Beweglichkeit ist Trumpf!

Finsterer (menschlicher?) Magier auf von vier Wölfen gezogenem Streitwagen mit Ork-Besatzung als Befehlshaber** – B + Z + MSt @ 90 Pk.	1
Mammute mit Goblin-Besatzung* – Rw @ 54 Pk. oder Oger – Rw @ 54 Pk.	0–1
Keilerreiter* – La @ 42 Pk.	0–3
Wölfe mit Goblin- oder Ork-Reitern* – LR @ 30 Pk.	2–4
Wolfreiter durch Wolfsrudel ersetzen – Be @ 48 Pk.	0–2
Trollgarde* – AS @ 36 Pk.	0–2
Goblin-Nahkämpfer – Sf @ 30 Pk.	6–12
Held* als Goblin-Häuptling oder bei Mammuten, Keilerreitern, Wolfsreitern oder Goblin-Nahkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Goblin-Bogenschützen – LSch @ 24 Pk oder LI @ 18 Pk.	1–3
Schamane bei Goblin-Nahkämpfern oder -Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
extra, um Goblin-Nahkämpfer oder -Bogenschützen mit Wölfen beritten zu machen: 6 Pk.	0/alle
“Wilde” Orks, bis zu ½ Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. der Rest: Nahkämpfer – Sk @ 30 Pk.	*2–4
Geschütz mit Besatzung – Art @ 42 Pk.	0–1
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2
Wagen für Wagenlager @ 6 Pk.	0–4

Goblin-Häuptling auf Mammut – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk., bei Keilerreitern – B(ii/iii) + La(IV/2) @ 40 Pk. bzw. 52 Pk. Wolfsreitern – B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder Trollgarde – B(ii/iii) + AS(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder finsterer (menschlicher?) Magier auf von vier Wölfen gezogenem Streitwagen mit Ork-Besatzung – B(ii) + Z(iii/iv) + MSt(IV/3) @ 71 Pk. bzw. 79 Pk.	1
Mammute mit Goblin-Besatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder Oger – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Keilerreiter – La(IV/2) @ 28 Pk.	0–4
Keilerreiter durch zwei- oder vierspännige Wolfsstreitwagen mit Ork-Besatzung ersetzen – MSt(IV/2) @ 28 Pk. bzw. MSt(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Wölfe mit Goblin- oder Ork-Reitern – LR(III/3) @ 30 Pk.	2–4
Wolfsreiter durch Wolfskentauren ersetzen – LR(II/3) @ 35 Pk.	0–A
Wolfsreiter durch Wolfsrudel ersetzen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Trollgarde – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Goblin-Nahkämpfer – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	8–16
Held als Goblin-Häuptling oder bei Mammuten, Keilerreitern, Wolfsreitern oder Goblin-Nahkämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Goblin-Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Schamane bei Goblin-Nahkämpfern oder -Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
extra, um Goblin-Nahkämpfer oder -Bogenschützen mit Wölfen beritten zu machen: 6 Pk.	0/alle
„Wilde“ Ork-Nahkämpfer – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	*2–4
„Wilde“ Ork-Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Geschütz mit Besatzung – Art(IV/2) @ 28 Pk. oder Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Boote – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2
Wagen für Wagenlager @ 6 Pk.	0–4

Reiter und berittene Infanterie auf Wölfen und Keilern zählen Gebüsche als offenes Gelände. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Orks verwendet werden. – Auch inkl. Befehlshaber dürfen in einer Armee, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt wird, die Maxima für die entsprechenden Truppentypen nicht überschritten werden.

Trogs oder: Die Orks aus der Höhle

Aus Italien kommen ja teilweise ganz ausgezeichnete historische Modellfiguren, aber neuerdings eben auch Fantasy-Figuren, wenn auch leider nur im sogenannten „28m“-Maßstab. Diese Variante der Orks stammt von einem Hersteller, der durch seine diversen (und sehr praktischen) Lagerutensilien für historische Armeen im 15mm-Maßstab bekannt geworden ist. Offenbar plant er eine groß angelegte Reihe von Miniaturen für eine eigene Fantasywelt namens Esair, von der bislang nur die Orks (und auch die nur teilweise) erschienen sind. Nun mag man sich natürlich fragen, ob eine weitere Ork-Armee unbedingt notwendig ist, aber diese hier scheint ganz witzig zu sein (auch wenn im Original die Namen der einzelnen Truppentypen eher gequält komisch sind), denn diese Orks leben in einer ausgesprochen unerfreulichen Wüste und sind auf dem kulturellen Niveau von Höhlenmenschen (daher auch der Name „Trogs“, von Troglodyt = Höhlenbewohner). Alle Waffen haben daher Klingen aus Stein; die langen Speere der Speerträger bestehen beispielsweise aus dem besonders harten Obsidian. Besagte lange Speere sind angeblich eingeführt worden, um sich gegen die Reiter der Gegner zur Wehr setzen zu können. Natürlich gibt es (leider) auch Reitechsen als Reittiere (mit dem nicht sehr geistreichen Namen „Shreeks“), aber nun gut. Um der Sache ein bisschen Pfiff zu geben, habe ich diese Reiter mal nicht als La oder LR eingestuft, was die Standard-Klassifikation wäre, sondern als Be, da ich mir vorstellen kann, dass es mit den Reitkünsten auf dieser Kulturstufe noch nicht so weit her ist und die lieben Tierchen noch weitgehend das tun, was ihnen beliebt. – Natürlich weiß ich nicht, welche Armeeliste die Autoren im Hinterkopf haben, aber die grobe Richtung dürfte so einigermaßen stimmen. Nach den wenigen Informationen zum Hintergrund, die bereits jetzt auf der schön gestalteten Website für Esair (<http://www.esair.baueda.com>) vorhanden sind, scheinen wir uns bei den potentiellen Gegnern der Trogs auf

einiges gefasst machen zu können, denn dort ist u. a. von Luftschiffen die Rede. Aber auch ohne ihre eigentlich vorgesehenen Gegner dürfte die vorliegende Armee eine durchaus eigenständige und reizvolle Variante der Orks sein.

Riesenskorpione – Rw @ 54 Pk.	0–1
Shreekreiter* – Be @ 48 Pk.	0–2
Nahkämpfer: bis zu $\frac{1}{3}$ mit langen Speeren – LSp @ 36 Pk., der Rest mit diversen Keulen, Äxten, Streitkolben oder kürzeren Speeren* – Sk @ 30 Pk.	9–18
Sk durch Leibgarde** ersetzen – AS @ 36 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Nahkämpfern – H @ 24 Pk.	0–1
Schamane bei Nahkämpfern – Z @ +24 Pk.	0–1
Giftschlangen werfende Krieger – Pe @ 36 Pk.	0–1
Separat aufgestellte Krieger mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	3–6

- **H&H** -

Häuptling zu Fuß mit Leibgarde aus Keulen- oder Axtträgern – B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. oder B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. oder auf Shreek – B(ii) + Be(IV/4) @ 60 Pk.	1
Riesenskorpione – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Shreekreiter – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
Nahkämpfer: bis zu $\frac{1}{3}$ mit langen Speeren – LSp(IV/2) @ 24 Pk., der Rest mit diversen Keulen, Äxten, Streitkolben oder kürzeren Speeren – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	11–24
Sk durch Leibgarde ersetzen – wie ein Häuptling zu Fuß, also alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–3
Held als Befehlshaber oder bei Nahkämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Held als H(iii) @ 24 Pk. aufstellen	0–1
Schamane bei Nahkämpfern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Giftschlangen werfende Krieger – Pe(IV/2) @ 24 Pk.	0–1
Separat aufgestellte Krieger mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	4–8

In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. des Häuptlings nicht mehr als 2 Shreekreiter oder 24 Nahkämpfer aufgestellt werden. Bei der Ermittlung der maximal erlaubten Anzahl von Speerträgern in einer Armee für die fortgeschrittenen Regeln darf ein Häuptling zu Fuß zur Gesamtzahl der aufgestellten Nahkämpfer hinzugezählt werden.

Hobgoblins

Ursprünglich waren die Hobgoblins eine Kreuzung zwischen Halblingen und Goblins, man muss sie sich damals also relativ klein vorgestellt haben. Dies änderte sich aber spätestens mit den ersten offiziellen D&D-Figuren, die in den frühen Achtziger Jahren von der Firma Minifigs herausgebracht wurden. Seitdem zählen sie zu den größeren humanoiden Rassen, wenn man so will, sind sie jetzt so groß wie ein Halbling und ein Goblin übereinandergestellt. Seit dieser Zeit folgen sie auch in ihrer Ausrüstung eher ostasiatischen Vorbildern. Gerade in letzter Zeit im Rahmen des Revivals von „Oldstyle“-Figuren auch wieder Figuren in diesem Stil erschienen, sogar einige der alten Minifigs-Figuren sind zusammen mit ihren Vettern, den schweinsköpfigen Orks (s. die Liste S. 141), mittlerweile wieder zu haben. An „klassischen“ Figuren für diese Armee sollte es also nicht mangeln.

Wie die Orks sind die Hobgoblins gnadenlos und grausam, sind aber sowohl größer und kräftiger als auch besser diszipliniert, was sie zu gefürchteten Gegnern macht. Ihre Truppen sind durchweg wohl gepanzert, meist mit Lamellenpanzern ostasiatischen Zuschnitts. Auch ihre Waffen folgen in der Regel diesen Vorbildern; eine von einem Hersteller ausgezeichnete 15mm-Figuren als „Pike“ deklarierte Waffe entpuppte sich beispielsweise als eine Art Naginata, folgt also durchaus dem bekannten Schema. Die Bögen der Hobgoblins sind so groß wie die Langbögen der Elfen, die Pfeile sind allerdings kürzer. Offensichtlich ziehen es die Hobgoblins vor, große Mengen von Pfeilen in rascher Folge abzuschießen, möglicherweise, weil die meisten ihrer

ursprünglichen Gegner schlecht oder gar nicht gepanzert waren und diese Taktik daher effektiver war. Ihre Reittiere (wenn überhaupt berittene Figuren hergestellt werden) unterscheiden sich von Hersteller zu Hersteller: der schon erwähnte Produzent von 15mm-Figuren setzt seine Reiter auf eine Art Riesenwildschweine mit einem Haufen spitzer Zähne und sehr aggressiven Posen, ein anderer, der ganz witzige 25mm-Figuren produziert, seine auf eine Art Riesenhyänen, die er – nicht ganz korrekt – als „Hyaenodons“ bezeichnet. Ob man die Reiter nun als Be oder Ri einstuft, ist letztlich Geschmacksache; die Wildheit der Reittiere rechtfertigt aber auf jeden Fall die Bewegungsklasse IV, auch wenn die Infanterie wohl diszipliniert ist, und ihre Größe sowie Ausrüstung und Bewaffnung der Reiter die Kampfstärke 4.

Auch bei den Hobgoblins beschränken die Damen in Kriegszeiten ihre Tätigkeit längst nicht mehr darauf, zu Hause schmachtend auf die Rückkehr ihres Herzallerliebsten zu warten, sondern haben sich zu Schwertschwesternschaften zusammengetan, um notfalls Haus und Hof energisch verteidigen zu können. Einige von ihnen haben dadurch recht beachtliche Fähigkeit im Schwertkampf entwickelt und schließen sich den Heeren in eigenen Einheiten an – nicht immer zur uneingeschränkten Begeisterung der Herren der Schöpfung.

Normalerweise machen die Hobgoblins in ihren Armeen selten Gebrauch von Söldnern und Verbündeten; eine Ausnahme bilden junge Goblins, die gerne als Späher und Kundschafter angeheuert werden; ihre geringe Körpergröße macht sie für solche Aufgaben wesentlich geeigneter als ihre größeren und schwereren Vettern. Traditionell sind die Standarten der Hobgoblins blutrot.

Hobgoblin-Reiter* auf großen aggressiven Säugetieren – alle Be @ 48 Pk. oder alle Ri @ 42 Pk.	0–4
Hobgoblin-Nahkämpfer* mit Schwertern und anderen Hieb Waffen – AS @ 36 Pk. oder mit naginata-artigen Waffen – Le @ 36 Pk.	6–10
Hobgoblins mit Nahkampfwaffen durch eine Meisterschwertkämpferin (zählt als Heldin) mit Gefolge aus Mitgliedern einer Schwertschwesternschaft ersetzen – H + Sk @ 54 Pk. oder Held als Befehlshaber* oder Heldin oder Held bei Reitern oder Schwertkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Hobgoblins mit Langbogen – ESch @ 30 Pk.	6–10
Zauberer bei Reitern oder Infanteristen – Z @ +24 Pk.	0–2
Goblin-Söldner mit Bogen – LI @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber, beritten wie die Reiter, also entweder B(iii) + Be(IV/4) @ 72 Pk. oder B(iii) + Ri(IV/4) @ 66 Pk. oder zu Fuß – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder B(iii) + Le(III/3) @ 60 Pk.	1
Befehlshaber als Held aufstellen – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ 32 Pk.	0–1
Reiter auf großen aggressiven Säugetieren – alle Be(IV/4) @ 48 Pk. oder alle Ri(IV/4) @ 42 Pk.	0–4
Hobgoblins mit Schwertern und anderen Hieb Waffen – AS(III/3) @ 36 Pk. oder mit naginata-artigen Waffen – Le(III/3) @ 36 Pk.	5–10
Hobgoblins mit Nahkampfwaffen durch eine Meisterschwertkämpferin (zählt als Heldin) mit Gefolge aus Mitgliedern einer Schwertschwesternschaft ersetzen – H(iii) + Sk(IV/4) @ 54 Pk. oder Held oder Heldin bei Reitern oder Schwertkämpfern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Hobgoblins mit Langbogen – ESch(III/3) @ 30 Pk.	6–10
Zauberer bei Reitern oder Infanteristen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Goblinsöldner mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Inkl. des Befehlshabers dürfen nicht mehr als vier Elemente Reiter und nicht mehr als zehn Elemente Hobgoblin-Krieger mit Nahkampfwaffen aufgestellt werden.

Mittelalterliche Echsenmenschen

Diese Armeeliste wurde von Reptilienfiguren im 15mm-Maßstab inspiriert, die viel zu brav und bieder, um nicht zu sagen gemütlich, aussehen, als dass sie Verwendung in den beiden Reptilienarmeen in den Basislisten finden könnten. Ich habe sie daher in eine mittelalterliche städtische Umgebung versetzt, wozu auch ihre Bewaffnung passt.

Flugechsen ohne Besatzung – Fw @ 36 Pk.	0–2
Drache – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Reiche Bürger auf Echse* – alle: La @ 42 Pk. oder alle: AS + Echse @ 42 Pk.	2–4
Bürger mit Hellebarden, Speißen etc. – AS @ 36 Pk.	4–10
Held bei Reitern oder Nahkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Bürger mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	2–5
Zauberer bei Reitern, Nahkämpfern oder Armbrustschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Bürger mit Bogen oder Armbrust – LI @ 18 Pk.	0–6
Schlecht oder gar nicht ausgebildete Milizen – Ho @ 12 Pk.	0–4

– **H&H** –

Befehlshaber auf Echse – wie die reichen Bürger, also B(ii/iii) + La(III/2) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder B(ii/iii) + AS(III/3) + Echse @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.	1
Flugechsen ohne Besatzung – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Reiche Bürger auf Echse – alle: La(III/2) @ 35 Pk. oder alle: AS(III/3) + Echse @ 42 Pk.	1–3
Bürger mit Hellebarden, Speißen etc. – AS(III/2) @ 30 Pk.	4–12
Held bei Reitern oder Nahkämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Bürger mit Armbrust – SSch(III/2) @ 20 Pk.	2–6
einfache Bürgermilizen durch (durchaus auch menschliche) Söldner oder besser ausge- bildete Bürger ersetzen – AS(III/2) durch AS(III/3) @ 36 Pk. bzw. SSch(III/2) durch SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–6
Zauberer bei Reitern, Nahkämpfern oder Armbrustschützen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Bürger mit Bogen oder Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–6
Schlecht oder gar nicht ausgebildete Milizen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4

Reiter und berittene Infanterie auf Echsen zählen Gebüsche als offenes Gelände.

Natürlich kann man diese Liste auch als Variante der Stadtstaatenarmee benutzen und normale mittelalterliche Figuren verwenden. Selbstverständlich sollten dann die reichen Bürger als Ri(III/2) @ 35 Pk. bzw. als AS(III/3) + Pferd @ 42 Pk. eingestuft (mit den entsprechenden Änderungen für den Befehlshaber) und die Flugechsen durch Riesenadler oder dgl. ersetzt werden; der Drache ist nicht erlaubt.

Reptilienreich, ganz spät

Gut, das musste so kommen! Die Besitzer der vielen spätrömischen und noch-später-römischen Armeen mögen es mir verzeihen, aber die Versuchung war einfach zu groß, nach der Armee für das Reptilienreich auch noch eine für das späte Reptilienreich (im Jargon mit Anspielung auf den englischen Namen der spätkaiserzeitlichen Römerliste “Later Imperial Reptilian” genannt) aufzustellen. Ähnlichkeiten zu gewissen historischen Armeen sind durchaus beabsichtigt.

Erzpriester auf Sänfte** als Befehlshaber- B + K + W/AS @ 66 Pk.	0–1
---	-----

Zauberer auf Wagen oder Sänfte – Z + W/AS @ 54 Pk., auf Großsaurier – Z @ +24 Pk. oder als kaiserlicher Befehlshaber** auf Wagen oder Sänfte – B + Z + W/AS @ 78 Pk. oder Schamane bei den Kriegern verbündeter Barbarenstämme – Z @ +24 Pk.	0–1
Großsaurier mit Besatzung* – Rw @ 54 Pk.	0–2
Echsenreiter* auf zweibeinigen Echsen – La @ 42 Pk.	2–4
Echsenreiter auf zweibeinigen Echsen (nicht aber den Befehlshaber) gegen kaiserliche Lanzenreiter auf vierbeinigen Echsen austauschen – Ri @ 42 Pk.	0–2
Kundschafter auf schnellen zweibeinigen Echsen – LR @ 30 Pk.	1–2
Kundschafter auf schnellen zweibeinigen Echsen durch solche auf Flugechsen oder durch geflügelte Echsenmenschen (“Gargoylen”) ersetzen – Fw @ 36 Pk.	beliebig
Rudel von Raubsauriern – Be @ 48 Pk.	0–2
Milizen – Sp @ 36 Pk. oder Legionen – Le @ 36 Pk.	2–8
Milizen und Legionen durch Hilfstruppen – AS @ 36 Pk. des (kaiserlichen) Palastes ersetzen	0–4
Sp, Le oder AS durch leichte Infanterie mit Speer und Schild ersetzen – Hi @ 24 Pk.	0–4
Hi wiederum durch Plänkler mit Wurfspeeren ersetzen – LI @ 18 Pk.	0–2
Krieger verbündeter Barbarenstämme – Sf @ 30 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber, bei Echsenreitern, bei Legionären oder Hilfstruppen oder bei verbündeten Echsenreitern oder Kriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Infanterie mit Bogen oder Armbrust – SSch, falls Palasttruppen, sonst LSch @ 24 Pk.	0–2
je ein Element Schützen gegen zwei Elemente LI mit Armbrust oder Bogen austauschen: LI @ 18 Pk.	beliebig
Infanterie mit Schleuder – LI @ 18 Pk.	0–1
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–1
Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaber auf zweibeiniger Reitechse – B(ii/iii) + La(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + La(III/4) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk. oder auf Großsaurier – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk.	1
Befehlshaber durch Erzpriester auf Sänfte ersetzen – B(ii/iii) + K(iii) + W/AS(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.	0–1
Zauberer auf Wagen oder Sänfte – Z(iii/iv) + W/AS(III/3) @ 54 Pk. bzw. 78 Pk., auf Großsaurier – Z(iii/iv) @ +24 Pk. bzw. +32 Pk. oder als kaiserlicher Befehlshaber auf Wagen oder Sänfte – B(ii) + Z(iii/iv) + W/AS(III/3) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.	0–1
Großsaurier mit Besatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–2
Echsenreiter verbündeter Barbarenstämme – La(IV/3) @ 35 Pk. oder reguläre Echsenreiter – La (III/2) @ 35 Pk. oder La(III/3) @ 42 Pk., jeweils auf zweibeinigen Echsen	1–3
reguläre Echsenreiter auf zweibeinigen Echsen gegen kaiserliche Lanzenreiter auf vier- beinigen Echsen austauschen – Ri(III/3) @ 42 Pk.	0–2
reguläre Echsenreiter auf zweibeinigen Echsen als Truppen des (kaiserlichen) Palastes aufstellen – La(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Kundschafter auf schnellen zweibeinigen Echsen – LR(III/3) @ 30 Pk.	1–2
Kundschafter auf Echsen durch solche auf Flugechsen – Fw(III/4) @ 42 Pk. oder durch geflügelte Echsenmenschen (“Gargoylen”) ersetzen – Fw(III/3) @ 36 Pk.	beliebig
Raptorenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder größere Raubsaurier – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
Milizen – Sp(III/2) @ 30 Pk. oder Garnisonstruppen – Le(III/2) @ 30 Pk.	2–8
Milizen und Garnisonstruppen durch Legionen – Le(III/3) @ 36 Pk. oder Hilfstruppen – AS(III/3) @ 36 Pk. des (kaiserlichen) Palastes ersetzen	0–4
Sp, Le oder AS durch leichte Infanterie mit Speer und Schild ersetzen: Milizen oder Gar- nisonstruppen durch Hi(III/3) @ 24 Pk., Palasttruppen durch Hi(III/4) @ 28 Pk.	0–4

Hi wiederum durch Plänkler mit Wurfspeeren ersetzen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Krieger verbündeter Barbarenstämme – bis zu ¼ mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Nahkampfwaffen – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	2–8
Schamane bei Nahkämpfern verbündeter Barbarenstämme – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Echsenreitern, bei Legionären oder Hilfstruppen des Palastes oder bei verbündeten Echsenreitern oder Kriegeren – H(iv) @ +32 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Milizen oder Garnisonstruppen mit Armbrust oder Bogen – LSch(III/2) @ 20 Pk.	0–2
Milizen oder Garnisonstruppen mit Armbrust oder Bogen durch Palast-Truppen mit gleicher Bewaffnung ersetzen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	beliebig
je ein Element Bogenschützen gegen zwei Elemente LI mit Armbrust oder Bogen aus- tauschen: LI(III/3) @ 18 Pk.	beliebig
Infanterie mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Erzpriester befehlen gelegentlich die Verteidiger von Städten oder ganzen Provinzen, dürfen aber nicht zusammen mit Palasttruppen oder Reitern auf vierbeinigen Echsen verwendet werden. La und LR auf Echsen zählen für die Bewegung Gebüsche als offenes Gelände. – In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als zwei Elemente Großsaurier aufgestellt werden.

Untote – die spätsumerische Art

Als ich wieder einmal eine meiner Mondwelt-Armeen (siehe das Armeelistenbuch »Wundersame Welten«) umbaute, wurden etliche Figuren für Untote überflüssig, von denen einige sogar schon angemalt waren, was solche Aktionen immer besonders unerfreulich macht. Vermutlich hätte das weiter keine Folgen gehabt (außer dass irgendwo ein paar unbenutzte Figuren mehr herumgestanden hätten), wenn mich nicht Dirk Schönberger immer wieder gedrängt hätte, auch einmal eine Untoten-Armee für Wüstenumgebungen zu entwerfen. Ich habe mich eine Zeitlang dagegen gestraubt, weil die Untotenliste bei den Grundlisten ja eigentlich ziemlich generisch ist, aber irgendwann fielen mir die oben erwähnten Figuren ein und es machte: Klick! Dies ist das Resultat.

Todesdämon – Gf + Z @ 84 Pk. oder untoter Drache – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Fledermausschwärme oder niedere Todesdämonen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Untoter Riese – Rw @ 54 Pk.	0–1
Reit- oder Plattformwagen** – LSt @ 36 Pk.	1–2
Befehlshaber durch Priesterkönig** (zählt als Zauberer) ersetzen – B + LSt + Z @ 84 Pk. 0–1	
Haushaltsinfanterie mit Äxten – AS @ 36 Pk. oder mit Bögen – SSch @ 24 Pk.	0–2
Priester (zählt als Zauberer) bei der Haushaltsinfanterie oder magische Eigenschaften für niedere Todesdämonen – Z @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	6–16
je zwei Elemente Sp durch ein Element Pi @ 48 Pk. ersetzen	0/alle
Weniger gut bewegliche oder ausgerüstete Untote – Ho @ 12 Pk.	2–8
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Plänkler mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–2
Ghule – AS @ 36 Pk. oder Be @ 48 Pk.	0–1

König auf Reitwagen – B(iii) + LSt(IV/3) @ 54 Pk.	1
König durch Priesterkönig (zählt als Zauberer) ersetzen – B(iii) + LSt(IV/3) + Z(iii) @ 78 Pk. oder B(iii) + LSt(IV/3) + Z(iv) @ 86 Pk.	0–1
Todesdämon – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk. oder untoter Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder Gf(IV/4) + H(iii) @ 84 Pk.	0–1
Fledermausschwärme – Fw(III/2+4) @ 36 Pk. oder niedere Todesdämonen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Untoter Riese – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Reit- oder Plattformwagen – LSt(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Haushaltsinfanterie mit Äxten – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder mit Bögen – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Priester (zählt als Zauberer) bei der Haushaltsinfanterie – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. oder magische Eigenschaften für niedere Todesdämonen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Speerträger – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	6–16
je zwei Elemente Sp durch ein Element Pi(IV/3) @ 40 Pk. ersetzen	0/alle
Weniger gut bewegliche oder ausgerüstete Untote – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	2–8
Bogenschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Ghule – AS(IV/4) @ 36 Pk. oder Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1

Alle Truppentypen mit Ausnahme der Dämonen und der Fledermausschwärme zählen als Untote im Sinne der Regeln. Fledermausschwärme haben im Nahkampf die Kampfstärke (2), im Fernkampf die Kampfstärke (4).

Hundsköpfe

Die Hundsköpfe waren ursprünglich nicht als eigenwillige Variante der Tiermenschen gedacht, sondern sind von entsprechenden 15mm-Figuren eines englischen Herstellers inspiriert worden. Zwar finde ich die nicht besonders gelungen, aber die Idee an sich reizte mich, und deshalb habe ich sie hier aufgenommen. Hundsköpfe kommen ja schon von alters her in der fantastischen Literatur vor, sei es als Bewohner des Sirius, des „Hundssterns“, sei als Bewohner ferner Gegenden am Rande der bewohnten Welt. Ich habe aber hier, in loser Anlehnung an die erwähnte Figurenreihe, einen mittelalterlichen ost- und südosteuropäischen Hintergrund angenommen. Diese Armee hat damit eine ganze Reihe passender Gegner, wobei die Palette von den östlichen Provinzen des „Reichs“ (s. das folgenden Kapitel) über die Goblins des Nordens bis hin zu den Ostlingen im Kapitel „Orientalisches“ reicht. Gleichzeitig bot dies die Möglichkeit, als Verbündete die wilden Vettern, die Wolfsmenschen, unterzubringen, für die es ja einiges an Figuren gibt, die aus unerfindlichen Gründen meist ziemlich groß ausfallen. In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln habe ich daher zwei Kampfklassen erlaubt: (3) für menschengroße, (4) für deutlich größere Wolfsmenschen.

Smadsch (hochintelligenter, zauberkundiger Drache) – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Ritter** – Ri @ 42 Pk.	4–8
Ungepanzerter Reiter mit leichten Lanzen – LR @ 30 Pk.	2–4
Gepanzerte Infanterie mit Speeren – Sp @ 30 Pk. oder mit Äxten und diversen Hieb- und Stichwaffen – AS @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Rittern, leichten Reitern oder gepanzerter Infanterie – H @ +24 Pk.	0–2
Armbrust- oder Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	4–10
Aufgebot – Ho @ 12 Pk.	0–2
Verbündete Wolfsmenschen – Sk @ 30 Pk.	0–4

Befehlshaber mit Gefolge aus Rittern – B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.	1
Smadsch (hochintelligenter, zauberkundiger Drache) – Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.	0–1
Ritter – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	3–7
Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Ungepanzerte Reiter mit leichten Lanzen – LR(III/3) @ 30 Pk.	2–4
Gepanzerte Infanterie mit Speeren – Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder mit Äxten und diversen Hieb- und Stichwaffen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Held bei Rittern, leichten Reitern oder gepanzerter Infanterie – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Armbrust- oder Bogenschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk., falls mit Schild und/oder leichter Panzerung, andernfalls LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	4–10
Aufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Verbündete Wolfsmenschen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–4

Das Reich



Die folgenden Armeen gehörten ursprünglich zu den Basislisten und ihren Varianten. Da ihre Zahl aber stattlich angewachsen ist und alle

mehr oder weniger willige Teile ein und desselben Staats sind, habe ich sie aus ihrem alten Zusammenhang herausgelöst und in diesem Abschnitt hier zusammengefasst.

Das Reich

Reisige* – Ri @ 42 Pk.	1–3
Hofmagier – Z @ +24 Pk. oder Bischof* – K @ +12 Pk. bei Reisigen	0–1
Lanzenreiter – La @ 42 Pk. oder Söldnerritter – Ri @ 42 Pk.	1–3
Schwere Reiter mit Armbrust oder Handbüchse – Re @ 36 Pk.	1–2
Steppenreiter – LR @ 30 Pk.	0–2
Berittene Waldbewohner – Re @ 36 Pk.	0–1
Kriegswagen – Kw @ 36 Pk.	0–2
Kaiserliche Drachenreiter – Gf @ 60 Pk.	0–1
Magische Fähigkeiten für die Drachen – Z @ +24 Pk.	0–1
Held bei Reisigen* oder Drachenreitern – H @ +24 Pk.	0–1
Pikenierte – Pi @ 48 Pk.	0–4
Hellebardiere – AS @ 36 Pk.	0–2
beide Hellebardierelemente zusammen können gegen ein weiteres Element Pikenierte ausgetauscht werden – Pi @ 48 Pk.	0/alle
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk.	0–2
Handbüchsen- oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–1
Bauernhorden – Ho @ 12 Pk.	0–4
Marschlandbewohner mit Spießen – LSp @ 36 Pk.	•1–3
Waldbewohner mit Wurfpeeren – Hi @ 24 Pk.	••2–4
Waldbewohner mit Bogen oder Marschlandbewohner mit Bogen oder Armbrust – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2

– H&H –

Befehlshaber – B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk.	1
Reisige – Ri(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Hofmagier bei Reisigen – Z(iv) @ +32 Pk. oder Bischof bei Reisigen oder als Oberbefehls- haber – K(iv) @ +16 Pk.	0–1
Lanzenreiter – La(III/2) @ 35 Pk. oder Söldnerritter – Ri(III/2) @ 35 Pk.	1–3
Schwere Reiter mit Fernkampfswaffen: bis zu ½ mit Handbüchse – Re(III/4) @ 42 Pk., der Rest mit Armbrust – Re(III/3) @ 36 Pk.	1–2
Steppenreiter – LR(II/2) @ 30 Pk.	0–2

Berittene Waldbewohner – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Kriegswagen – Kw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Kaiserliche Drachenreiter – Gf(III/3) @ 60 Pk.	0–1
Magische Fähigkeiten für die Drachen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Held bei den Reisigen, bei den Drachenreitern oder als Oberbefehlshaber – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Pikeniere – Pi(III/3) @ 48 Pk.	0–4
Hellebardiere – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
beide Hellebardierelemente zusammen können gegen ein weiteres Element Pikeniere ausgetauscht werden – Pi(III/3) @ 48 Pk.	0/alle
Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–2
Handbüchsen- oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Bauernhorden – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Marschlandbewohner mit Speießen – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	•1–3
Waldbewohner mit Wurfspeeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	••2–4
Waldbewohner mit Bogen oder Marschlandbewohner mit Bogen oder Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–1
Leichte Geschütze – Art(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Leichte Geschütze durch schwere Bombarde ersetzen – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Das (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Marschlandbewohner, das mit (**) markierte nur, falls Waldbewohner verwendet werden. Beide dürfen nicht zusammen verwendet werden.

Die Stadtstaaten

Reiche Bürger, Adelsreiter oder Söldneritter* – Ri @ 42 Pk.	0–2
Lanzenreiter – La @ 42 Pk. oder Ri @ 42 Pk.	1–2
Schwere Reiter mit Armbrust oder Handbüchse – Re @ 36 Pk.	0–1
Berittene Waldbewohner – Re @ 36 Pk.	0–1
„Schildkrötenwagen“ – Kw @ 36 Pk. oder großes fliegendes Schiff – LS @ 48 Pk.	0–1
Magier bei reichen Bürgern, auf Schildkrötenwagen oder auf fliegendem Schiff – Z @ +24 Pk.	0–1
Flugmaschine mit 1 Mann Besatzung oder Gargoylen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Bürger- und Söldnerpikeniere* – Pi @ 48 Pk.	2–6
Bürger- und Söldnerarmbrustschützen – SSch @ 24 Pk.	2–4
Bürgerarmbrustschützen mit Pavisen ausrüsten @ +4 Pk.	0–2
Plänkler mit Bogen oder Armbrust – LI @ 18 Pk. oder Handbüchsenshützen – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Bürger- und Söldnerhellebardiere – AS @ 36 Pk.	0–2
beide Hellebardierelemente zusammen können gegen ein einziges weiteres Element Pikeniere ausgetauscht werden – Pi @ 48 Pk.	0/alle
Bettler mit diversen Nahkampfwaffen – Hi @ 24 Pk.	0–2
Bettler mit improvisierten Waffen – Ho @ 12 Pk.	°2–4
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2

Nur Küstenstädte:

Marschlandbewohner mit Speießen – LSp @ 36 Pk.	•1–3
Marschlandbewohner mit Bogen oder Armbrust – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–1
Koggen – Bo @ 18 Pk.	0–1
Seeleute mit Armbrust – LSch @ 24 Pk.	0–1/Bo

Nur andere Sädte:

Waldbewohner mit Wurfspeeren – Hi @ 24 Pk.	••2–4
Waldbewohner mit Bogen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber – B(iii) + Ri(III/2) @ 59 Pk.	1
Reiche Bürger oder Söldnerritter – Ri(III/2) @ 35 Pk. oder Adelsreiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Lanzenreiter – La(III/2) @ 35 Pk. oder Ri(III/2) @ 35 Pk.	1–2
Schwere Reiter mit Handbüchse – Re(III/4) @ 42 Pk. oder mit Armbrust – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Berittene Waldbewohner – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
„Schildkrötenwagen“ – Kw(III/4) @ 42 Pk. oder fliegendes Schiff – LS(III/3) @ 48 Pk.	0–2
Magier bei reichen Bürgern, auf Schildkrötenwagen oder auf fliegendem Schiff – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Flugmaschine mit 1 Mann Besatzung oder Gargoylen – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Bürgerpikeniere – Pi(III/2) @ 40 Pk.	2–6
Bürgerarmbrustschützen – SSch(III/2) @ 20 Pk.	2–4
Bürgerarmbrustschützen mit Pavisen ausrüsten @ +4 Pk.	beliebig
Bürgerhellebardiere – AS(III/2) @ 30 Pk.	0–2
beide Hellebardierelemente zusammen können gegen ein einziges weiteres Element Pikeniere ausgetauscht werden – Pi(III/2) @ 40 Pk.	0/alle
Bürgerinfanterie durch Söldner ersetzen – Pi(III/3) @ 48 Pk. bzw. SSch(III/3) @ 24 Pk. bzw. AS(III/3) @ 36 Pk.	0–½
Plänkler mit Bogen oder Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Handbüchschensützen – BSch(III/2) @ 25 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Bettlerkönig oder Lumpenfürst mit Leibwache, zu Fuß – AS(IV/2) @ 24 Pk., in einer Sänfte – W/AS(IV/2) @ 20 Pk. oder auf einem Maultier – Re(IV/2) @ 24 Pk.	0–1
Bettlerkönig oder Lumpenkönig als Held aufstellen – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Bettler mit diversen Nahkampfwaffen – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	°1–2
Bettler mit improvisierten Waffen, Frauen, Kinder, Alte, Kranke etc. – Ho(IV/2) @ 10 Pk., Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Ho(IV/4) @ 14 Pk.	°2–4
Priester oder Mönch eines Bettelordens – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk. oder heruntergekommener Magier – Z(ii) @ +16 Pk. bei Sk- oder Ho-Bettlern	0–1
Bettler mit Schleudern oder Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Meuchelmörder (zählen ebenfalls als Bettler) – VW(III/3) [bebaute Flächen] @ 18 Pk.	0–1
Leichte Geschütze – Art(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Leichte Geschütze durch schwere Bombarde ersetzen – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Nur Küstenstädte:

Marschlandbewohner mit Spießen – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	•1–3
Marschlandbewohner mit Bogen oder Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–1
Koggen – Bo(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Seeleute mit Armbrust – LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–1/Bo

Nur andere Städte:

Waldbewohner mit Wurfspeeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	••2–4
Waldbewohner mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–1

Die mit (°) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls Bettler außer bis zu zwei Hordenelementen mit Kampfstärke 3 aufgestellt werden, das mit (*) markierte Minimum ist es nur, falls Marschlandbewohner, das mit (**) markierte nur, falls Waldbewohner verwendet werden. Söldnerarmbrustschützen und Seeleute dürfen keine Pavisen haben.

Das Grenzland

Die klassische Szenerie: eine halbvergessene, verschlafene Mark am Rande des großen Reiches, zum großen Teil von dichten Wäldern bedeckt, in denen raue Siedler versuchen, sich einen Lebensraum zu schaffen. Jenseits der Grenze hochnäsige Elfen, brummelige Zwerge, penetrant gutgelaunte Wichtel und die geheimnisumwitterten, pittoresk zerklüfteten Nebelberge, wo finstere Mächte nur auf ihre große Chance lauern, all diesen Nervensägen ein für alle Mal den Garaus zu machen. Als Farbflecken dienen ein strahlender Held mit blonder Mähne und frisch geputzten Zähnen, eine holde Maid, die ungeduldig darauf wartet, dass der Kerl endlich vorbeikommt, um sie vor-was-auch-immer zu retten und anschließend zu heiraten, und ein leicht zerstreuter Zauberer, der dauernd völlig überflüssige Ratschläge von sich gibt. Muss ich noch mehr sagen?

Drache – Gf + Z @ 84 Pk. oder kaiserlicher Drachenreiter – Gf @ 60 Pk.	0–1
Adelige aus dem Grenzland** oder Söldneritter – Ri @ 42 Pk.	1–3
Bischof des Grenzlandes bei Adeligen – K @ +12 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber* oder bei Adeligen oder Drachenreitern – H @ +24 Pk.	0–1
Reiter aus dem Grenzland oder Söldnerreiter mit Lanze – La @ 42 Pk.	2–4
Reiter aus dem Grenzland oder Söldnerreiter mit Armbrust – Re @ 36 Pk.	0–2
Berittene Waldläufer – LR @ 30 Pk.	0–1
Grenzlandmilizen mit diversen Hieb- und Stichwaffen – AS @ 36 Pk.	2–6
Grenzlandmilizen mit Langbogen – ESch @ 30 Pk. oder Söldner mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	1–4
Zauberer bei Grenzlandmilizen mit Hieb- und Stichwaffen oder mit Langbogen – Z @ +24 Pk. oder auf selbstgebaute (hoffentlich) schwebenden Schiff – LS + Z @ 64 Pk.	0–1
Söldnerpikeniere – Pi @ 48 Pk.	0–2
Grenzlandmilizen oder Söldner mit Handbüchse – LI @ 21 Pk. oder auch, falls Söldner, BSch @ 30 Pk.	1–2
verbündete Waldläufer – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Waldläufer als Werbären aufstellen – Be @ 48 Pk.	0–1
Held bei Waldläufern – H @ +24 Pk.	0–1
Satyre und/oder andere mehr oder minder “gute” Waldwesen – Sk @ 30 Pk.	0–2
magische Kräfte für Waldwesen – Z @ +24 Pk.	0–1
Heerbann des Grenzlandes – Sp @ 36 Pk.	*3–6
Heerbann mit Langbogen – LI @ 18 Pk.	*1–3
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1

– *H&H* –

Markgraf mit Gefolge – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk.	1
Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder kaiserlicher Drachenreiter – Gf(III/3) @ 60 Pk.	0–1
Adelige aus dem Grenzland – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Bischof des Grenzlandes bei Adeligen – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber oder bei Adeligen oder Drachenreitern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Reiter aus dem Grenzland mit Lanze – La(IV/3) @ 35 Pk.	2–4
Reiter aus dem Grenzland mit Armbrust – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Söldneritter – Ri(III/2) @ 35 Pk. oder Söldnerreiter mit Lanze – La(III/2) @ 35 Pk. oder mit Armbrust – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–2

Söldnerreiter mit Handbüchsen bewaffnen – Re(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Berittene Waldläufer – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Grenzlandmilizen mit diversen Hieb- und Stichwaffen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	2–8
Grenzlandmilizen mit Langbogen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	1–4
Zauberer bei Grenzlandmilizen mit Hieb- und Stichwaffen oder mit Langbogen – Z(iii) @ +24 Pk. oder auf selbstgebautem (hoffentlich) schwebenden Schiff – LS(IV/3) + Z(iii) @ 64 Pk.	0–1
Söldner mit Piken – Pi(III/3) @ 48 Pk.	0–2
Söldner mit Armbrust – SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–2
Grenzlandmilizen oder Söldner mit Handbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk.	1–2
Söldner mit Handbüchse als BSch(III/2) @ 25 Pk. aufstellen	beliebig
Waldläufer – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Waldläufer als Werbären aufstellen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Held bei Waldläufern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Satyre und/oder andere mehr oder minder “gute” Waldwesen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
magische Kräfte für Waldwesen – Z(ii) @ +16 Pk.	beliebig
Heerbann des Grenzlandes – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	•4–8
Heerbann mit Langbogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	•2–4
leichte Geschütze – Art(IV/2) @ 28 Pk.	0–1

Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls der Heerbann verwendet werden soll. Diese Armee kann auch Waldelfen, Hügellandzwerge oder Wichtel als Verbündete aufstellen, was besonders für Spiele mit mehr als 600 Pk. pro Seite interessant sein sollte.

Die Marschen

Da die „Waldbewohner“ aus der Reichs- und in der Stadtstaatenliste mit der Liste für das Grenzland eine gewisse Eigenständigkeit erhalten haben, sollen auch die „Marschlandbewohner“ nicht fehlen. Wir haben uns dabei auf die Bewohner der Marschen und küstennahen Moore beschränkt, deren Selbständigkeit durch die machthungrigen Herren der umliegenden Reichsterritorien (siehe die nächste Liste) ständig in Gefahr ist. Hinzu kommen mehr oder minder regelmäßige Überfälle durch Korsaren. So ist es kein Wunder, dass die Bewohner der Salzmarschen ausgesprochen kriegerisch und stets bereit sind, ihre Freiheit und ihr Eigentum nachdrücklich zu verteidigen.

Befehlshaber mit Adeligen** zu Pferd – Ri @ 42 Pk. oder abgesehen in der ersten Reihe einer Speerträgerformation – LSp @ 36 Pk.	1
Großer Lufterelementargeist – Gf @ 60 Pk. oder Wasserelementargeist – Rw @ 54 Pk.	0–1
Speerträger – LSp @ 36 Pk.	5–11
Held als Befehlshaber, bei Adeligen oder bei Speerträgern – H @ +24 Pk.	0–1
je ein Element Speerträger durch zwei Elemente Jugendliche mit Wurfspeeren ersetzen – LI @ 18 Pk.	0–2
Schützen mit Bogen oder Armbrust – LSch @ 24 Pk. oder (dann auch mit Handbüchse) LI @ 18 Pk.	2–4
Hexe bei Speerträgern oder Schützen – Z @ +24 Pk.	0–2
Hexe durch Hexengruppe auf Besen ersetzen – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1
Söldner mit Piken – Pi @ 48 Pk.	0–2
Söldner mit Armbrust – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. oder mit Handbüchse – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Wiedergänger – AS @ 36 Pk.	0–2
Wiedergänger durch Geisterschiff mit Besatzung aus Wiedergängern ersetzen – AS + Bo @ 54 Pk.	0–1

Zauberer bei Wiedergängern (auch auf Geisterschiff) – Z @ +24 Pk.	0–1
Nixen oder andere kleinere Wassergeister – VW [Gewässer aller Art] oder Irrlichter oder andere Moorgeister – VW [Moore und sumpfige Flächen] @ 18 Pk.	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Deiche oder Erdwälle mit Graben @ 12 Pk.	0–8
Deiche oder Erdwälle mit Toren versehen @ 36 Pk.	0–½
Erdwälle zur Befestigung des Lagers verwenden – bis zu einer mit Tor @ 24 Pk., der Rest ohne @ 6 Pk.	0/4
Kähne – Bo @ 18 Pk.	0–2

- *H&H* -

Anführer mit Gefolge zu Pferd – B(ii/iii) + Ri(IV/2) @ 40 Pk. bzw. 52 Pk. oder abgesessen in der ersten Reihe einer Speerträgerformation – B(ii/iii) + LSp(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Großer Luftelementargeist – Gf(IV/4) @ 60 Pk. oder Wasserelementargeist – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Adelige zu Pferd – Ri(IV/2) @ 28 Pk. oder abgesessen in der ersten Reihe einer Speerträ- gerformation – LSp(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	7–16
Held als Befehlshaber, bei Adeligen oder bei Speerträgern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
je ein Element Speerträger durch ein Element Jugendliche mit langen Speeren – LSp(III/2) @ 30 Pk. oder durch zwei Elemente Jugendliche mit Wurfspeeren ersetzen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Schützen mit Bogen oder Armbrust – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk.	2–4
Armbrustschützen mit leichter Panzerung (meist Tuch oder Leder) ausrüsten – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Hexe bei Speerträgern oder Schützen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Hexe durch Hexengruppe auf Besen ersetzen – Fw(III/2) + Z(iii) @ 54 Pk. oder Fw(III/2) + Z(iv) @ 62 Pk.	0–1
Söldner mit Piken – Pi(III/3) @ 48 Pk.	0–2
Söldner mit Armbrust – SSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüchse – BSch(III/2) @ 25 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Wiedergänger – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–2
Wiedergänger durch Geisterschiff mit Besatzung aus Wiedergängern ersetzen – Bo(IV/4) + AS(IV/2) @ 42 Pk.	0–1
Zauberer bei Wiedergängern (auch auf Geisterschiff) – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.	0–1
Nixen oder andere kleinere Wassergeister – VW(III/3) [Gewässer aller Art] @ 18 Pk. oder Irrlichter oder andere Moorgeister – VW(III/4) [Moore und sumpfige Flächen] @ 21 Pk. 0–1	
Leichte Geschütze mit Besatzung aus Marschlandbewohnern – Art(IV/2) @ 28 Pk. oder Geschütze mit Söldnerbesatzung: leichte Geschütze – Art(III/2) @ 35 Pk. oder mittel- schwere Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Deiche oder Erdwälle mit Graben @ 12 Pk.	0–8
Deiche oder Erdwälle mit Toren versehen @ 36 Pk.	0–½
Erdwälle zur Befestigung des Lagers verwenden – bis zu einer mit Tor @ 24 Pk., der Rest ohne @ 6 Pk.	0/4
Kähne – Bo(IV/3) @ 15 Pk. oder Torfkähne – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–2

Wiedergänger zählen als Untote im Sinne der Regeln. Pro vollständige 600 Pk. darf nur ein Zauberer

der Stufe (iv) aufgestellt werden. – In Spielen unter Beteiligung der Marschlandbewohner müssen mindestens so viele Moore oder sumpfige Geländeabschnitte ausgelegt werden, wie zwei Dritteln (aufgerundet!) der Zahl der Einheitsquadrate entspricht, aus denen sich das Spielfeld zusammensetzt (in den üblichen Spielen mit 600 Pk. pro Seite also mindestens vier solcher Geländeteile). Das sumpfige Gelände kann dabei auch Gebiete repräsentieren, die von zahlreichen kleineren Gräben durchzogen werden. Außerdem muss für je vollständige vier Einheitsquadrate mindestens ein Fluss ausgelegt werden, der entweder wirklich einen Fluss oder wohl häufiger einen größeren Graben repräsentiert; beide Sorten können wie gewöhnlich schiffbar sein. Als Graben sollte der „Fluss“ natürlich mehr oder minder geradlinig verlaufen.

Andere Reichsfürstentümer

Das ›Reich‹ ist kein wirkliches, straff geführtes Imperium, sondern eine bunte Ansammlung großer, mittlerer, kleiner und kleinster Herrschaften, von denen wir ja bereits einige in gesonderten Listen vorgestellt haben. Diese Liste hier behandelt alle noch nicht berücksichtigten Reichsterritorien, die groß genug sind, eigene Armeen aufzustellen. Darunter fallen nicht nur weltliche und geistliche Fürstentümer, sondern auch die Freigrafschaft Carysia, ein Lehen der Gilde der Magier. Die Kassen dieser Staaten sind notorisch leer, und deshalb haben es sich ihre Herrscher angewöhnt, ihre Infanterie, die meist aus Landeskindern besteht, an den Kaiser oder andere Fürsten auszuleihen .. gegen ein saftiges Entgelt, versteht sich.

Drache – Gf + Z @ 84 Pk. [C]	0–1
Schwebende Schiffe mit steuerndem Magier – LS + Z @ 72 Pk. [C]	0–1
Pixies, Waldfeen und andere kleine magisch begabte Flugwesen – Fw + Z @ 60 Pk. [C]	0–1
Ritter** – Ri @ 42 Pk.	1–3
Befehlshaber als Magier aufstellen – Z @ +24 Pk. [C]	1
Befehlshaber als Kleriker aufstellen – K @ +12 Pk. [G]	1
Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H @ +24 Pk. [W]	0–1
Söldnerritter – Ri @ 42 Pk. oder Söldnerreiter mit Lanzen – La @ 42 Pk.	1–3
Söldnerreiter mit Fernkampfwaffen – Re @ 36 Pk.	0–2
Standartenwagen – Kw @ 36 Pk. [G]	0–1
Magische Kräfte für den Standartenwagen – Z @ +24 Pk. [G]	0–1
Pikeniere – Pi @ 48 Pk.	3–6
Hellebardiere – AS @ 36 Pk.	0–2
beide Hellebardierelemente zusammen können gegen ein weiteres Element Pikeniere ausgetauscht werden – Pi @ 48 Pk.	0/alle
Schützen: mit Armbrüsten – SSch @ 24 Pk. oder mit Handbüchsen – BSch @ 30 Pk. oder als Plänkler – LI @ 18 Pk.	1–3
Magier bei Rittern, Pikenieren, Hellebardieren oder Schützen – Z @ +24 Pk. [C]	0–1
Aufgebotsinfanterie: bis zu ½ mit Fernkampfwaffen – LI @ 18 Pk., der Rest mit Nahkampfwaffen – Ho @ 12 Pk.	0–6
Priester bei Rittern, Pikenieren, Hellebardieren, Schützen oder Aufgebot – K @ +12 Pk. [G]	0–2
Hexe bei Aufgebot oder Hofmagier bei Rittern – Z @ +24 Pk. [W]	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1

Nur Küstenstaaten [W, G]:

Marschlandbewohner – LSp @ 36 Pk.	*1–3
Marschlandbewohner mit Bogen oder Armbrust – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–1

Nur nicht an der Küste gelegene Staaten:

Waldbewohner – Hi @ 24 Pk.	**2–4
---------------------------------	-------

Waldbewohner mit Bogen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk. 0–1

– *H&H* –

Weltlicher Fürst mit Gefolge – B(ii/iii) + Ri(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. [W] oder Erzbischof mit Gefolge – B(ii/iii) + K(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. bzw. 71 Pk. [G] oder Erzmagier mit Gefolge – B(ii) + Z(iii/iv) + Ri(IV/3) @ 71 Pk. bzw. 79 Pk. [C] 1
 Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. [C] 0–1
 Schwebende Schiffe mit steuerndem Magier – LS(IV/3) + Z(iii) @ 64 Pk. [C] 0–1
 Pixies, Waldfeen und andere kleine magisch begabte Flugwesen – Fw(III/2) + Z(ii) @ 46 Pk. [C] 0–1
 Ritter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. 1–3
 Hofmagier bei Rittern – Z(iii) @ +24 Pk. [W] 0–1
 Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. [W] 0–2
 Söldnerritter – Ri(III/2) @ 35 Pk. oder Söldnerreiter mit Lanzen – La(III/2) @ 35 Pk. 2–4
 Söldnerreiter mit Armbrüsten – Re(III/3) @ 36 Pk. 0–2
 Söldnerreiter statt mit Armbrüsten mit Handbüchsen bewaffnen – Re(III/4) @ 42 Pk. 0–1
 Standartenwagen – Kw(III/3) @ 36 Pk. [G] 0–1
 Magische Kräfte für den Standartenwagen – Z(iii/iv) @ +24 Pk. bzw. +32 Pk. [G] 0–1
 Pikeniere – Pi(III/2) @ 40 Pk. oder Pi(III/3) @ 48 Pk. 3–6
 Hellebardiere – AS(III/3) @ 36 Pk. 0–2
 beide Hellebardierelemente zusammen können gegen ein weiteres Element Pikeniere ausgetauscht werden – Pi(III/2) @ 40 Pk. oder Pi(III/3) @ 48 Pk. 0/alle
 Schützen: mit Armbrüsten – SSch(III/2) @ 20 Pk., SSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Handbüchsen – BSch(III/2) @ 25 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. 2–4
 Magier bei Rittern, Pikenieren, Hellebardieren oder Schützen – Z(iii) @ +24 Pk. [C] 0–2
 Aufgebot mit Fernkampfwaffen: bis zu ½ mit Handbüchsen – LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest mit Armbrüsten – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. 0–4
 Aufgebot mit Nahkampfwaffen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. 0–4
 Priester bei Rittern, Pikenieren, Hellebardieren, Schützen oder Aufgebot – K(iii) @ +12 Pk. oder K(ii) @ +8 Pk. [G] 0–2
 Hexe bei Aufgebot – Z(ii) @ +16 Pk. [W] 0–1
 Leichte Geschütze – Art(III/2) @ 35 Pk. 0–2
 Leichte Geschütze durch mittlere – Art(III/3) @ 42 Pk. oder schwere ersetzen – Art(III/4) @ 49 Pk. 0–1

Nur Küstenstaaten [W, G]:

Marschlandbewohner – LSp(IV/3) @ 30 Pk. •1–3
 Marschlandbewohner mit Bogen oder Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk. 0–1

Nur nicht an der Küste gelegene Staaten:

Waldbewohner – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ••2–4
 Waldbewohner mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk. 0–1

Mit [W] gekennzeichnete Truppen sind nur für weltliche, mit [G] markierte nur für geistliche Fürstentümer und mit [C] markierte nur für die Freigrafschaft Carysia erlaubt. Minima so markierter Truppen sind natürlich nur für eine entsprechende Armee obligatorisch. Das (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Marschlandbewohner, das mit (••) markierte nur, falls Waldbewohner verwendet werden.

Die Drei-Groschen-Armee

O.k., ich geb's zu: drei Groschen wird diese Armee jedenfalls nicht kosten (dafür sorgen schon die vielen Horden), und der englische Titel "Beggars' Army" trifft es wahrscheinlich auch besser. Dieser Name verrät, dass diese Armee ursprünglich als eine Variation der Stadtstaatenarmee in den Basislisten gedacht war, wo ja bereits die Bettler als bizarre Hilfstruppe auftauchen. Irgendwann fiel mir aber auf, dass ihr Grundgerüst auch ganz gut für die revoltierenden Bauernhorden passte, die immer wieder den Süden des „Reichs“ plagten. Beide Armeen stellen ebenso „exotische“ wie unangenehme Widersacher für das Reich und seine diversen Bestandteile dar.

Gargoylen – Fw @ 36 Pk. [Be]	0–2
Verarmte Ritter*: zu Pferd – Ri @ 42 Pk. oder zu Fuß – AS @ 36 Pk.	0–1
Reiter auf Maultieren – LR @ 30 Pk.	0–3
Wagen mit Bogen- oder Armbrustschützen – Kw @ 36 Pk.	0–2
Lumpenfürst** – B + AS @ 60 Pk. oder B + Sk @ 54 Pk. [Be]	0–1
Bauern mit (meist improvisierten) Hieb Waffen – AS @ 26 Pk. [Ba]	2–4
Einigermaßen vollständig ausgerüstete Bettler* – Sk @ 30 Pk. [Be]	6–12
Schlecht ausgerüstete Bauern oder Bettler, Frauen, Kinder, Alte, Verwundete etc. – Ho @ 12 Pk.	8–16
Magier bei Lumpenfürst oder bei Rittern, Reitern, Bauern oder Bettlern oder Hexe bei Horden – Z @ +24 Pk.	0–1
Priester oder Mönch eines Bettelordens bei Horden – K @ +12 Pk.	0–1
Bauern oder Bettler mit Bögen, Schleudern oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–2
Meuchelmörder – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk. [Be]	0–1
Rattenschwarm oder Meute aus halbwilden Straßenköttern [Be] oder Wolfsrudel [Ba] – Be @ 48 Pk.	0–1
Flötenspieler mit magischen Kräften bei Rattenschwarm – Z @ +24 Pk. [Be]	0–1
Held bei Bettlerkönig, Rittern, Reitern, Hunden, Bauern mit Hieb Waffen oder einiger- maßen vollständig ausgerüsteten Bettlern – H @ +24 Pk.	0–1
Söldner ohne Soldherrn mit Piken – Pi @ 48 Pk. [Ba]	2–4
Söldner ohne Soldherrn mit Hellebarden* – AS @ 36 Pk. [Ba]	0–2
Söldner ohne Soldherrn mit Armbrüsten – SSch @ 24 Pk. oder mit Handbüchsen – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk. [Ba]	0–2
Söldnerinfanterie als undisziplinierte Marodeure aufstellen, wobei ein Element Pi durch jeweils zwei Elemente, alle übrigen durch jeweils ein Element ersetzt werden – Sk @ 30 Pk.	0–A
Leichte Geschütze mit Söldnerbesatzung – Art @ 42 Pk. [Ba]	0–1
Räuber und Banditen – Hi @ 24 Pk. [Ba]	0–2
Barrikaden [Be] oder Wagenburg [Ba] @ 12 Pk.	0–8
Barrikaden oder Wagenburg zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

Nur Bettler-Armeen aus Küstenstädten [Be]:

Koggen, die den Bettler in die Hände gefallen sind – Bo @ 18 Pk.	0–1
Übergelaufene Seeleute – LSch @ 24 Pk.	0–1/Bo

- H&H -

Befehlshaber (Bettlerkönig oder verarmter Adeliger als Bauernführer) mit Leibwache aus ver-armten Rittern: zu Pferd – B(ii/iii) + Ri(IV/2) @ 40 Pk. bzw. 52 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder Lumpenfürst – B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. [Be] oder ehemaliger Söldnerführer mit Leibgarde aus Hellebardieren – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. [Ba]	1
Gargoylen – Fw(III/2) @ 30 Pk. [Be]	0–2

Verarmte Ritter: zu Pferd – Ri(IV/2) @ 28 Pk. oder zu Fuß – AS(IV/3) @ 30 Pk.

[Be]	0–1
[Ba]	0–2
Gefolge des Lumpenfürsten – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder Sk(IV/3) @ 25 Pk. [Be]	0–1
Reiter auf Maultieren – alle: LR(III/2) @ 25 Pk. oder alle: Re(IV/2) @ 24 Pk.	0–4
Wagen mit Bogen- oder Armbrustschützen – Kw(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Bauern mit (meist improvisierten) Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk. [Ba]	4–8
Einigermaßen vollständig ausgerüstete Bettler – bis zu ½ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest Sk(IV/2) @ 20 Pk. [Be]	7–16
Schlecht ausgerüstete Bauern oder Bettler – bis zu ¼ Fanatiker Ho(IV/4) @ 14 Pk., der Rest Ho(IV/3) @ 12 Pk., oder Frauen, Kinder, Alte, Verwundete etc. – Ho(IV/2) @ 10 Pk.	8–24
Magier bei Lumpenfürst, Rittern, Reitern, Bauern oder Bettlern oder Hexe bei Ho(IV/3) oder Ho(IV/2) – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Priester oder Mönch eines Bettelordens bei Fanatikern – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	*1
Bauern oder Bettler mit Schleudern oder Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Meuchelmörder – VW(III/3) [bebaute Flächen] @ 18 Pk. [Be]	0–1
Rattenschwarm oder Meute aus halbwilden Straßenköttern – Be(IV/2) @ 32 Pk. [Be] oder Wolfsrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk. [Ba]	0–1
Flötenspieler mit magischen Kräften bei Rattenschwarm – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held bei Befehlshaber, verarmten Rittern, Hunden, Bauern mit Hieb Waffen oder als Sk(IV/3) eingestuft Bettlern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Anführer mit Leibgarde aus verarmten Rittern als Held einstufen oder einen Held bei seiner Leibgarde erlauben – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Söldner ohne Soldherrn mit Piken – bis zu ½ Pi(III/3) @ 48 Pk., der Rest Pi(III/2) @ 40 Pk. [Ba]	2–4
Söldner ohne Soldherrn mit Hellebarden – AS(III/3) @ 36 Pk. [Ba]	0–2
Söldner ohne Soldherrn mit Armbrüsten – SSch(III/3) @ 24 Pk. oder mit Handbüchsen – BSch(III/2) @ 25 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. [Ba]	0–2
Söldnerinfanterie als undisziplinierte Marodeure aufstellen, wobei ein Element Pi durch jeweils zwei Elemente, alle übrigen durch jeweils ein Element ersetzt werden – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–A
Leichte Geschütze mit Söldnerbesatzung – Art(III/2) @ 35 Pk. [Ba]	0–1
Räuber und Banditen – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. [Ba]	0–2
Barrikaden [Be] oder Wagenburg [Ba] @ 12 Pk.	0–8
Barrikaden oder Wagenburg zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

Nur Bettler-Armeen aus Küstenstädten [Be]:

Koggen, die den Bettler in die Hände gefallen sind – Bo(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Übergelaufene Seeleute – LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–1/Bo

Mit [Ba] gekennzeichnete Truppentypen sind nur für die aufständischen Bauern, mit [Be] gekennzeichnete nur für Bettlerarmeen erlaubt, Minima solcher Truppentypen sind selbstverständlich auch nur für die entsprechende Armee obligatorisch. – In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln darf eine Bettlerarmee die verarmten Ritter nur dann verwenden, wenn der Bettlerkönig aufgestellt wird; in Bauernarmeen dürfen auch inkl. eines Befehlshabers nicht mehr als jeweils zwei Elemente verarmte Ritter und Söldner-Hellebardiere benutzt werden. Alle aufgestellten verarmten Ritter und entsprechend ausgerüstete Befehlshaber müssen vom selben Truppentyp sein (also entweder alle zu Pferd oder alle zu Fuß). Das Gefolge des Lumpenfürsten darf nur verwendet werden, wenn auch ein entsprechend eingestuft Lumpenfürst aufgestellt wird. Inkl. Befehlshaber dürfen nicht mehr

als 16 Elemente Sk benutzt werden. Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn Fanatiker verwendet werden. – Der Söldnerführer darf als Reitermodell dargestellt werden; dies ändert nichts an seiner Einstufung als AS, da alle anderen Krieger seines Elements Infanteristen sind. Wir gehen davon aus, dass sich der Verlust der Disziplin zuerst bei den Piken-Elementen bemerkbar macht, daher die (teilweise) Einstufung als Pi(III/2) in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln.

Orientalisches



Während die Armeen bisher einen mehr oder minder mittelalterlich-europäischen Hintergrund hatten, begeben wir uns in diesem Kapitel erstmals in exotischere Gefilde. Unter "Orientalisches" verstehen wir hier nicht nur Armeen mit byzantinischem, arabischem, persischem

oder türkischem Hintergrund, sondern auch solche aus dem übrigen Asien von Indien bis hin nach China, Japan und Südostasien. Die Märchen von 1001 Nacht, indische Mythen und die Sagen des Fernen Ostens warten auf Sie, aber auch alte Bekannte in buntem Gewand.

Das Königreich der Katzen

Die Idee zu dieser Armee kam mir, als mir eine Bekannte von einer Reise nach Istanbul schrieb, dass diese Stadt das Königreich der Katzen sei und dessen Hauptstadt irgendwo am Hippodrom läge. Vermutlich war ihr dabei wohl nicht bewusst, dass sie diese „Hauptstadt“ genau da lokalisierte, wo in byzantinischer Zeit der Kaiserpalast gestanden hat. Zufall? Jedenfalls geriet ich ins Grübeln, und die Idee zu einer Katzenmenschenarmee mit spätbyzantinischem Hintergrund war geboren. So entstehen Fantasy-Armeen (und vermutlich auch Fantasy-Romane).

Vor vielen Jahren wurden die Bewohner einer großen und reichen Stadt durch einen Fluch (der von einem Zauberer, einem alten Artefakt oder einer Gottheit bewirkt worden war) in Katzen verwandelt. Ein Versuch zur Rückverwandlung gelang nicht: die Katzen wurden nur zu einem Teil wieder menschlich. Da auch Menschen, die sich eine gewisse Zeit in der verwunschenen Stadt aufhalten, ebenfalls zu Katzenmenschen werden, leben die Bewohner der Katzenstadt vom Rest der (menschlichen) Welt isoliert, in der vagen Hoffnung, dass eines Tages ein Mittel gefunden wird, den Fluch aufzuheben. – Alle Truppentypen bestehen aus männlichen und weiblichen Kriegerinnen, auch wenn das nicht ausdrücklich angegeben ist.

Berittene Bogenschützen* – LR @ 30 Pk.	3–11
Gepanzerte berittene Bogenschützen als Re* aufstellen @ 36 Pk.	0–3
Gardeinfanterie mit Speer, Schwert und Schild – alle Hi @ 24 Pk. oder alle AS @ 36 Pk.	0–2
Befehlshaber(in) bei berittenen Bogenschützen durch eine(n) mit Gefolge aus Lanzenreitern** – B + La @ 66 Pk. oder Gardeinfanterie durch die Katzenkönigin** auf einer von Schimmeln gezogenen Quadriga mit einer Eskorte aus Gardeinfanterie ersetzen – B + W/AS @ 54 Pk.	0–1
Hofmagier(in) bei Gardeinfanterie oder magische Fähigkeiten für die Katzenkönigin – Z @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Hi @ 24 Pk.	2–8
Speerträger durch Raubkatzenrudel ersetzen – Be @ 48 Pk.	0–2
Bogenschützen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–4
Aufgebrachte Zivilisten – Ho @ 12 Pk.	0–3
Priester(in) bei aufgebrachten Zivilisten – Z @ +24 Pk.	0–1
Meuchelmörder(innen) – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk.	0–1
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

Gepanzerte berittene Bogenschützen – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle LR(II/4) @ 40 Pk.	0–3
Berittene Bogenschützen – LR(II/3) @ 35 Pk.	4–8
Gardeinfanterie – alle Hi(III/4) @ 28 Pk. oder alle AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Befehlshaber(in) zu Pferd bei gepanzerten berittenen Bogenschützen – B(iii/iv) @ +24 Pk. bzw. +48 Pk. oder ein Element gepanzerte berittene Bogenschützen durch eine(n) Be- fehlshaber(in) zu Pferd mit Gefolge aus Lanzenreitern – B(iii/iv) + La(III/3) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk. oder ein Element Gardeinfanterie durch die Katzenkönigin auf einer von Schimmeln gezogenen Quadriga mit einer Eskorte aus Gardeinfanterie ersetzen – B(ii/iii) + W/AS(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Hofmagier(in) bei Gardeinfanterie oder magische Fähigkeiten für die Katzenkönigin – Z(iii/iv) @ +24 Pk. bzw. +32 Pk.	0–1
Speerträger – Hi(III/3) @ 24 Pk.	2–8
Speerträger durch Raubkatzenrudel ersetzen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Speerträger durch Plänkler mit Wurfspeeren und Schild ersetzen – alle LI(III/4) @ 21 Pk. oder alle LI(II/4) @ 24 Pk.	0–2
Bogenschützen – ESch(III/3) @ 30 Pk. oder Plänkler mit Bogen – alle LI(III/3) @ 18 Pk. oder alle LI(II/3) @ 21 Pk.	2–4
Aufgebrachte Zivilisten – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder, falls fanatisiert, alle Ho(IV/4) @ 14 Pk. oder alle Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–3
Priester(in) bei fanatischen Zivilisten – Z(ii/iii) @ +16 Pk. bzw. +24 Pk.	0–1
Meuchelmörder(innen) – VW(III/4) [bebaute Flächen] @ 21 Pk.	0–1
Schiffe – Bo(II/3) @ 21 Pk.	0–2
Marineinfanterie – Hi(II/4) @ 32 Pk.	0–1/Schiff

Die beiden Typen Gardeinfanterie stellen dieselbe Truppe dar: bei der Einstufung als Hi werden die Speere als Hauptbewaffnung angesehen, während bei der Einstufung als AS die Betonung auf Schwert und Schild gelegt wird und die Speere lediglich als sekundäre Bewaffnung aufgefasst werden. – In einer Armee nach den Grundregeln ersetzt ein(e) Befehlshaber(in) mit einem Gefolge aus Lanzenreitern ein Element als Re ausgerüstete berittene Bogenschützen.

Sandorks oder andere barbarische Wüstenvölker

Luftschiffe [R] – LS @ 48 Pk.	0–2
Dunkler (menschlicher) Magier als Befehlshaber der Rattenhorden auf einem der Luft- schiffe** [R] – B + Z @ +48 Pk.	0–1
Dschinni [M] oder böser Wüstengeist [O] – Gf @ 60 Pk.	0–1
Dschinni oder bösen Wüstengeist mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z @ +24 Pk.	0–1
Reiter auf Riesenskorpionen* [O] – Rw @ 45 Pk.	0–2
Schwertkämpfer* – AS @ 36 Pk.	0–2
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk.	8–16
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Sandechsenreiter* ersetzen [E] – La @ 42 Pk.	0–5
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Reiter auf Riesenratten* ersetzen [R] – alle LR @ 30 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. oder alle Be @ 48 Pk.	0–3
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Kamelreiter* ersetzen [M] – Km @ 36 Pk. 0–½	
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–6
Bogenschützen zusätzlich mit Schild und/oder Speer ausrüsten [E, M, R] – SSch @ 24 Pk.	0–3

Held* bei Schwertkämpfern, Krieger zu Fuß, Bogenschützen oder bei Sandechsen-, Riesenratten- oder Kamelreitern – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Schwertkämpfern, Krieger zu Fuß, bei Sandechsen- oder Kamelreitern, bei Sch-Bogenschützen oder untergeordneter dunkler (menschlicher) Magier auf Luftschiff – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Speeren, Bolas oder Fangnetzen – LI @ 18 Pk.	0–4
Scharen großer Skorpione oder Giftschlangen – Be @ 48 Pk.	0–2

- *H&H* -

Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk., auf Sandechsen [E] – B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk., auf Kamel [M] – B(ii/iii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk., auf Riesenskorpion [O] – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. oder dunkler (menschlicher) Magier auf Luftschiff als Anführer der Rattenhorden [R] – B(ii) + Z(iii) + LS(IV/3) @ 76 Pk.	1
Luftschiße [R] – LS(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Dschinni [M] oder böser Wüstengeist [O] – Gf(IV/3) @ 50 Pk.	0–1
Dschinni oder bösen Wüstengeist mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Reiter auf Riesenskorpionen [O] – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk.	11–18
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Sandechsenreiter ersetzen [E] – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–5
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Reiter auf Riesenratten ersetzen [R] – alle LR(III/3) @ 30 Pk. oder alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–3
Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Kamelreiter ersetzen [M] – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–½
Schwertkämpfer und Krieger mit anderen Nahkampfwaffen durch Fanatiker ersetzen [M] – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0/A
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	4–8
Bogenschützen zusätzlich mit Schild und/oder Speer ausrüsten [E, M, R] – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Held als Befehlshaber, bei Schwertkämpfern, Krieger zu Fuß, als SSch(IV/3) eingestuf- ten Bogenschützen oder bei Sandechsen-, Riesenratten- oder Kamelreitern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schamane bei Schwertkämpfern, Krieger zu Fuß, bei Sch-Bogenschützen, bei Sandechsen- oder Kamelreitern oder untergeordneter dunkler (menschlicher) Magier auf Luft- schiff – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Speeren, Bolas oder Fangnetzen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–4
Scharen großer Skorpione oder Giftschlangen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2

Wird die Liste für die fortgeschrittenen Regeln verwendet, dürfen die Maxima für AS, LS und Rw auch inkl. Befehlshaber nicht überschritten werden. Mit [O] markierte Truppentypen dürfen nur von Sandorks, mit [E] gekennzeichnete nur von Wüsten bewohnenden Echsenmenschen, die mit [R] nur von echten Wüstenratten und solche mit [M] nur von menschlichen Völkern aufgestellt werden. – Siehe auch die Trops im vorigen Abschnitt und die diversen Wüstenbewohner in Buch 2 der Armeelisten (»*Wundersame Welten*«).

Armeen aus 1001 Nacht

Natürlich muss bei unseren Armeelisten auch die Welt von 1001 Nacht vertreten sein. Zwar enthält die bekannte Märchensammlung neben indischen und persischen Geschichten Erzählungen aus der gesamten islamischen Epoche bis hin zu den Osmanen, aber gemeinhin ist sie mit dem Bagdad Harun ar-Raschids (786–809) verbunden, und das nicht erst, seitdem Hollywood den Stoff für zahlreiche Produktionen entdeckt hat. Wir haben daher auch für diese Liste eine Armee dieser Zeit als solide Basis gewählt und sie mit einschlägigen Zutaten abgeschmeckt.

Dschinni oder Efriten – Gf @ 60 Pk.	0–2
Dschinni mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z @ +24 Pk.	0/alle
Reiter* – Re @ 36 Pk.	2–8
Beduinen oder berittene Bogenschützen aus den östlichen Provinzen – LR @ 30 Pk.	0–3
Garde aus hünenhaften Negern** – AS @ 36 Pk.	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	2–6
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–6
Söldner aus dem Bergland – Hi @ 24 Pk.	0–3
Plänkler mit Naphtabomben – Pe @ 36 Pk. oder mit Speer und Schild – LI @ 18 Pk.	0–1
Religiöse Fanatiker – Sk @ 30 Pk.	0–2
Stadtmilizen – Ho @ 12 Pk.	0–2
Islamischer Weiser – K @ +12 Pk. oder persischer, griechischer oder maghrebinischer Magier – Z @ +24 Pk. bei Infanterie außer Garde oder Magier auf fliegendem Teppich mit Begleitung aus Kämpfern auf fliegenden Teppichen oder dgl. – Fw + Z @ 48 Pk. oder Held** – H @ +24 Pk. oder böser Zauberer** (der hinterlistige Wesir) – Z @ +24 Pk.	0–1
Untote (nur, falls der hinterlistige Wesir verwendet wird) – AS @ 36 Pk.	0–1
Schiffe oder Boote – Bo @ 18 Pk.	0–1
Marineinfanterie – Hi @ 24 Pk.	1 pro Bo
Marineinfanterie durch Sindbad und seine Mannen ersetzen – AS + H @ 60 Pk.	0/alle
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2

- H&H -

Oberbefehlshaber: zu Pferd – B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. oder B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk., oder zu Fuß mit Leibgarde aus hünenhaften Negern – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk.	1
Dschinni oder Efriten – Gf(IV/3) @ 50 Pk.	0–2
Dschinni mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0/alle
Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk.	1–7
Reiter durch Reiter aus den Provinzen ersetzen – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–3
Reiter aus den Provinzen zusätzlich mit Bögen und Pferdepanzern ausrüsten – Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Beduinen – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Berittene Bogenschützen aus den östlichen Provinzen – LR(II/2) @ 30 Pk.	0–1
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	2–8
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–8
Söldner aus dem Bergland – Hi(III/4) @ 28 Pk.	0–3
Plänkler mit Naphtabomben – Pe(IV/2) @ 24 Pk. oder mit Speer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Religiöse Fanatiker – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Stadtmilizen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Islamischer Weiser – K(iv) @ +16 Pk. oder persischer, griechischer oder maghrebinischer Magier – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk. bei Infanterie außer Garde oder	

Magier auf fliegendem Teppich mit Begleitung aus Kämpfern auf fliegenden Teppichen oder dgl. – Fw(III/2) + Z(iii) @ 54 Pk. oder Held als Befehlshaber – H(iii) @ +24 Pk. oder böser Zauberer (der hinterlistige Wesir) – Z(iii) @ +24 Pk. als Befehlshaber	0–1
Untote (nur, falls der hinterlistige Wesir verwendet wird) – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–2
Schiffe oder Boote – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Marineinfanterie – Hi(III/4) @ 28 Pk.	1 pro Bo
Schiffe oder Boote durch Flussschiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk. und die Marineinfanterie durch Flussschiffer – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ersetzen	0/alle
Marineinfanterie durch Sindbad und seine Mannen – AS(IV/3) + H(iii) @ 54 Pk. und die Schiffe oder Boote durch Sindbads Schiff und/oder dessen Beiboote – Bo(IV/4) @ 18 Pk. ersetzen	0/alle
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–2

Die Untoten zählen als Untote im Sinne der Regeln.

Perser

Dass diese Liste gewisse Ähnlichkeiten mit der für die Armeen aus 1001 Nacht hat, rührt nicht zuletzt daher, dass persische Märchen neben arabischen und indischen eine der wichtigsten Quellen dieser Sammlung darstellen und Persien, insbesondere die Gegend um Shiraz, eine zentrale Rolle bei ihrer Zusammenstellung gespielt hat. Nichtsdestotrotz enthält sie doch eigene Elemente und mag daher einen guten Gegner für die Armee zuvor abgegeben. Und für die Modelle kann man aus einer großen Fülle von Figuren von der Sasaniidenzeit bis in die frühe Neuzeit auswählen.

Befehlshaber auf Sänfte mit einer Eskorte aus abgesessenen Adelsreitern** – B + W/Sch @ 48 Pk.	0–1
Reiter auf fliegenden mechanischen Pferden – Fw @ 36 Pk. oder Befehlshaber als böser Magier auf fliegendem mechanischen Pferd** – B + Z + Fw @ 84 Pk.	0–1
Eiserne Reiter auf feuerspeienden, eisernen Pferden – Ri @ 42 Pk.	0–2
Adelsreiter* – Re @ 36 Pk.	6–16
Magier bei Adelsreitern – Z @ +24 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber zu Pferd* oder bei Adelsreitern – H @ +24 Pk. oder magische Eigenschaften für die eisernen Reiter (letztere entweder alle oder gar nicht) – Z @ +24 Pk.	0–2
leichte Bogenschützen zu Pferd – LR @ 30 Pk.	0–2
Bogenschützen zu Fuß – LSch @ 24 Pk., SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
als SSch aufgestellte Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernissen ausrüsten @ +4 Pk.	0/alle
Aufgebotsinfanterie – Ho @ 12 Pk.	0–4
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

Befehlshaber zu Pferd – B(iii) + Re(IV/4) @ 60 Pk. oder B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk., auf Sänfte mit einer Eskorte aus abgesessenen Adels- oder Haushaltsreitern – B(iii) + W/Sch(IV/3) @ 44 Pk. bzw. W/Sch(III/3) @ 48 Pk. oder als böser Magier auf fliegendem mechanischen Pferd – B(ii) + Z(iv) + Fw(III/3) @ 80 Pk.	1
Reiter auf fliegenden mechanischen Pferden – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Eiserne Reiter auf feuerspeienden, eisernen Pferden – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Adelsreiter – bis zu $\frac{1}{2}$: Re(IV/4) @ 36 Pk., sonst Re(IV/3) @ 30 Pk.	7–15

Adelsreiter durch Haushaltsreiter ersetzen, Re(IV/3) durch Re(III/3) @ 36 Pk., Re(IV/4) durch Re(III/4) @ 42 Pk.	0-3
Magier bei Adels- oder Haushaltsreitern – Z(iii) @ +24 Pk.	0-1
Held als Befehlshaber zu Pferd oder bei Adels- oder Haushaltsreitern – H(iii) @ +24 Pk. oder magische Eigenschaften für die eisernen Reiter (letztere entweder alle oder gar nicht) – Z(iii) @ +24 Pk.	0-2
leichte Bogenschützen zu Pferd – LR(II/2) @ 30 Pk.	0-2
Bogenschützen zu Fuß – LSch(IV/2) @ 16 Pk., SSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0-2
als SSch aufgestellte Bogenschützen mit angespitzten Pfählen als Annäherungshindernissen ausrüsten @ +4 Pk.	0/alle
Aufgebotsinfanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0-4
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

In einer Armee nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen höchstens ein Zauberer und höchstens ein Element Flugwesen aufgestellt werden.

Die Ostlinge

Neben dem Kalifenreich und den mittelalterlichen Persern darf in einer Sammlung orientalischer Fantasy-Armeen natürlich auch das Osmanenreich in der ein oder anderen Form nicht fehlen, zumal seine Armee ja auch einen passenden Gegner für solche Armeen darstellt, die auf dem europäischen Mittelalter basieren, wie z. B. die Reichsarmee in den Basislisten. Selbstverständlich muss man sich bei der Realisierung nicht nur auf die historische Vorlagen und/oder auf menschliche Figuren beschränken.

Garde- und Adelsreiter* – Re @ 36 Pk.	2-8
leichte Reiter – LR @ 30 Pk.	2-8
Dschinni – Gf + Z @ 84 Pk.	0-1
Fliegende Teppiche mit Reiter – Fw @ 36 Pk.	0-1
Magier bei Gardereitern oder auf fliegendem Teppich – Z @ +24 Pk.	0-1
Gardebogenschützen – SSch @ 24 Pk.	1-4
Gardisten mit Handbüchse – LI @ 18 Pk.	0-1
Infanterie aus den Gemeinden – Ho @ 12 Pk.	2-6
Infanterie aus den Gemeinden als Bogenschützen aufstellen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0-2
Religiöse Fanatiker – Sk @ 30 Pk.	0-1
Islamischer Weiser oder Derwisch bei Garde, Infanterie oder Fanatikern – K @ +12 Pk.	0-1
Gepanzerte Infanterie aus den westlichen Provinzen – AS @ 36 Pk.	0-1
Piraten – AS @ 36 Pk. oder Sk @ 30 Pk.	0-1
Piratenboote – Bo @ 18 Pk.	1/Piratenelement
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0-1

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd mit Gardereitern – B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk.	1
Gardereiter – Re(III/4) @ 42 Pk.	0-1
Adelsreiter – Re(IV/4) @ 36 Pk.	1-6
leichte Reiter mit Bogen – LR(II/2) @ 30 Pk.	2-6
leichte Reiter mit Speer und Schild – LR(III/3) @ 30 Pk.	0-2
Dschinni – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0-1
Fliegende Teppiche mit Reitern – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0-2

Magier bei Gardereitern oder auf fliegendem Teppich – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Gardebogenschützen – SSch(III/4) @ 28 Pk.	1–3
Gardisten mit Handbüchse – LI(II/4) @ 24 Pk.	0–1
Infanterie aus den Gemeinden – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	1–6
Infanterie aus den Gemeinden als Bogenschützen aufstellen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Islamischer Weiser bei Garde oder Infanterie – K(iv) @ +16 Pk.	0–1
Religiöse Fanatiker – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–1
Derwisch bei religiösen Fanatikern – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Gepanzerte Infanterie aus den westlichen Provinzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Piraten – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder Sf(IV/3) @ 25 Pk.	0–1
Piratenboote – Bo(IV/3) @ 15 Pk. oder Bo(III/3) @ 18 Pk.	1/Piratenelement
Artillerie – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Orientalische Zwerge

Mittlerweile hat man das Gefühl, dass es immer ausgefallener Versionen der guten alten Zwerge gibt. So hat der hierzulande noch wenig bekannte englische Hersteller CP Models tatsächlich orientalische Zwerge herausgebracht, die eindeutig von frühneuzeitlichen orientalischen Armeen inspiriert sind – mit Bombarden, Musketen und Pistolen, aber ganz „zwerghisch“ ohne jegliche Kavallerie. Nun gut, hier ist die (hoffentlich) passende Armeeliste dazu. – Als Gegner bieten sich das Reich des Großen Ogers (s. die folgende Armee) und diverse barbarische Wüstenvölker (s. o.) an.

Zwergen-Söldner aus Wüsten oder Hochgebirgen auf geflügelten weißen Löwen oder auf Greifen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Mächtiger Erdelementargeist – Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Krieger** und Milizen mit diversen Hieb Waffen – AS @ 36 Pk.	6–12
Held* als Befehlshaber oder bei Krieger mit Äxten – H @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Arkebusen – BSch @ 30 Pk.	2–4
Magier* beim Befehlshaber oder bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–3
Magier durch großen Magier auf fliegendem eisernem Pferd ersetzen – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1
Zwergen-Söldner aus Wüsten oder Hochgebirgen mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk. oder mit Wurfspeeren – Hi @ 24 Pk.	0–2
Zwergen-Söldner aus Wüsten oder Hochgebirgen mit besonders langläufigen Arkebusen – LI @ 18 Pk.	0–2
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber zu Fuß bei Leibgarde mit beidhändig geführten Kriegshämmern – B(iii/iv) + AS(III/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.	1
Zwergen-Söldner aus Wüsten oder Hochgebirgen auf geflügelten weißen Löwen oder auf Greifen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Mächtiger Erdelementargeist – Rw(IV/4) + Z(iv) @ 86 Pk.	0–1
Leibgarde mit beidhändig geführten Kriegshämmern – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Großer Magier beim Befehlshaber oder bei Leibgarde – Z(iv) @ +32 Pk. oder auf flie- gendem eisernem Pferd – Fw(III/2) + Z(iv) @ 62 Pk.	0–1
Krieger mit Äxten – AS(III/3) @ 36 Pk.	4–8
Held als Befehlshaber, bei Leibgarde oder Krieger mit Äxten – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–1

Krieger mit Arkebusen – alle BSch(III/3) @ 30 Pk. oder alle BSch(III/4) @ 35 Pk.	2–4
Milizen mit Picken, Hämmern und ähnlichen improvisierten Hieb Waffen – AS(III/2) @ 30 Pk. oder mit Speeren – Sp(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Magier bei Kriegern oder Milizen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Zwergen-Söldner aus Wüsten oder Hochgebirgen mit Schwert und Schild – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder mit Wurfspeeren – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–2
Zwergen-Söldner aus Wüsten oder Hochgebirgen mit besonders langläufigen Arkebusen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Leichte Geschütze auf Kamelen – Art(II/2) @ 42 Pk.	0–2

Werden Zwergen-Söldner verwendet, müssen mindestens genauso viele Infanterie-Elemente wie Flug-Elemente aufgestellt werden.

Das Reich des »Großen Ogers«

Damit die orientalischen Zwerge nicht allein bleiben, hier eine orientalische Variante der guten alten Orks/Goblins. Hier kenne ich freilich bislang nur 10mm-Figuren für orientalische Orks. Aber das soll nichts heißen, vielleicht kommt ja der oben erwähnte englische Hersteller 'mal auf die Idee, dass sich seine orientalischen Zwerge mit einem passenden Gegner besser verkaufen ...

Erddrache – Rw @ 54 Pk.	0–1
Oger-Garde** – Rw @ 54 Pk.	1–2
Oger-Befehlshaber** als »Großen Oger« und damit Hohenpriester des »einzig wahren Erd-Kults« aufstellen – K @ +12 Pk.	0–1
Rudel großer grauer Wölfe – Be @ 48 Pk.	0–2
Ork-Krieger mit Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	4–10
Ork-Krieger mit Bögen – LSch @ 24 Pk.	2–6
Ork-Krieger mit Handbüchsen – BSch @ 30 Pk.	0–2
Schlecht bewaffnete Orks oder Angehörige unterworfenen menschlicher Völker – Ho @ 12 Pk.	0–2
Hobgoblin-Söldner mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk.	0–2
Goblin-Söldner aus den Bergen mit Bögen, Wurfspeeren oder besonders langläufigen Arkebusen – LI @ 18 Pk.	2–4
Großes Geschütz mit Ork-Besatzung – Art @ 42 Pk.	0–1
Oger-Schamane* bei Befehlshaber oder Oger-Garde oder Ork-Schamane bei Ork-Kriegern – Z @ +24 Pk. oder Priester des »einzig wahren Erd-Kults« bei Oger-Garde, Orks, Hobgoblins oder Goblins – K @ +12 Pk.	0–2
Wagenlager zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Oger-Befehlshaber mit Oger-Garde – B(ii) + Rw(IV/2) @ 48 Pk.	1
Oger-Befehlshaber als »Großen Oger« und damit Hohenpriester des »einzig wahren Erd-Kults« aufstellen – K(iv) @ +16 Pk.	0–1
Erddrache – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Oger-Garde – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–3
Oger-Schamane bei Befehlshaber oder Oger-Garde – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Rudel großer grauer Wölfe – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Ork-Krieger mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	4–12
Ork-Krieger mit Nahkampfwaffen als Fanatiker aufstellen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Ork-Krieger mit Bögen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–6

Ork-Krieger mit Handbüchsen – BSch(IV/2) @ 20 Pk.	0–2
Ork-Schamane bei Ork-Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schlecht bewaffnete Orks oder Angehörige unterworfenen menschlicher Völker – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Hobgoblin-Söldner mit Schwert und Schild – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Goblin-Söldner aus den Bergen – bis zu ½ mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk., der Rest mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Goblin-Söldner mit besonders langläufigen Arkebussen ausrüsten – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Großes Geschütz mit Ork-Besatzung – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Priester des »einzig wahren Erd-Kults« bei Oger-Garde, Orks, Hobgoblins oder Goblins – K(iii) @ +12 Pk.	0–2
Wagenlager zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Das Königreich der Wüste

Noch eine klassische Situation: halb vom Sand zugewehrte, ehemals reiche Handelsstädte, die heute mitten in der wüstesten Wüste liegen, aber ehemals die Zentren fruchtbarer Oasen bildeten. In ferner Vergangenheit sind sie dem Zorn der Götter, dem Fluch eines mächtigen Zauberers (manchmal auch eines Sängers) oder ganz banal einer längeren Dürreperiode zum Opfer gefallen. Ihre Bewohner haben in der Regel so interessante Freizeitbeschäftigungen wie tagelange Orgien, blutige Arenakämpfe oder Dämonenbeschwörungen mit unerwünschtem Ausgang und benötigen daher bei ihren sporadischen militärischen Unternehmungen die Unterstützung durch die untoten Überbleibsel der ruhmvollen Vergangenheit oder durch allerlei nicht-menschliche Wesen, von denen die hier aufgeführten Rattenmenschen nur eine von vielen Möglichkeiten darstellen.

Riesengeier – Fw @ 36 Pk.	0–2
Katafrakten* – bis zu ⅓ Km @ 36 Pk., der Rest Ri @ 42 Pk.	2–6
Held bei Katafrakten – H @ +24 Pk.	0–1
Berittene Bogenschützen und Kundschafter auf Kamelen – LR @ 30 Pk.	4–9
Kundschafter auf Kamelen – LR @ 30 Pk. oder Karawanenwächter auf Kamelen – Km @ 36 Pk.	0–1
Rattenmenschen auf Riesenratten – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. oder alle Be @ 48 Pk.	0–2
Königin auf Sänfte** – W/AS + B @ 54 Pk. oder auf Kamel** – Km + B @ 60 Pk.	0–1
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	3–6
Speerkämpfer – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	0–2
Hohepriesterin bei Bogenschützen, Speerkämpfern oder Schleuderern – Z @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus fanatischen Priestern – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Weise(r) Schlangenpriester(in) mit Unmengen giftiger Schlangen – Be + Z @ 72 Pk. oder mit einer gigantischen heiligen Schlangen – Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Scharen großer Skorpione – VW [Sanddünen] – 18 Pk.	0–1
Rattenmenschen mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk.	*2–4
Rattenmenschen mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	*2–4
Untote mit Nahkampfwaffen – Sf @ 30 Pk.	**2–6
Untote mit Bogen – SSch @ 24 Pk.	0–3
Weniger „gut erhaltene“ Untote – Ho @ 12 Pk.	0–4

Befehlshaberin auf Sänfte – B(ii/iii) + W/AS(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder auf Kamel – B(ii/iii) + Km(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder Befehlshaber zu Pferd als Katafrakt – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk.	1
Riesengeier – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Katafrakten – bis zu $\frac{1}{3}$: Km(IV/4) @ 36 Pk., der Rest: Ri(IV/3) @ 35 Pk.	2–6
Held bei Katafrakten – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Berittene Bogenschützen – LR(II/2) @ 30 Pk.	3–9
berittene Bogenschützen durch Beduinenreiter ersetzen – LR(III/3) @ 30 Pk.	0– $\frac{1}{3}$
Kundschafter auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk. oder Karawanenwächter auf Kamelen – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Rattenmenschen auf Riesenratten – alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle LR(III/3) @ 30 Pk. oder alle Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	4–8
Bogenschützen mit Schild ausrüsten – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Speerkämpfer – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Hohepriesterin bei Bogenschützen, Speerkämpfern oder Schleuderern – Z(iii) @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus fanatischen Priestern – W/AS(IV/3) + Z(iii) @ 49 Pk.	0–1
Weise(r) Schlangenpriester(in) mit Unmengen giftiger Schlangen – Be(IV/3) + Z(ii) @ 56 Pk. oder mit einer gigantischen heiligen Schlange – Rw(IV/3) + Z(ii) @ 61 Pk.	0–1
Scharen großer Skorpione – VW(III/3) [Sanddünen] – 18 Pk.	0–1
Rattenmenschen mit Schwert und Schild – AS(IV/3) @ 30 Pk.	*2–6
Rattenmenschen mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	*2–6
Untote mit Nahkampfwaffen – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	**2–8
Untote mit Bogen – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Weniger „gut erhaltene“ Untote – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4

Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, wenn Rattenmenschen, das mit (**) markierte Minimum ist es nur, wenn Untote aufgestellt werden. Wird die Liste für die fortgeschrittenen Regeln benutzt, so ist zu beachten, dass inkl. Befehlshaber nicht mehr als sechs Elemente Katafrakten aufgestellt werden dürfen. Alle Untoten sind natürlich Untote im Sinne der Regeln.

Indo-Amazonen

Diese Armee habe ich anfangs um einige 10 mm-Figuren unbekleideter Amazonen herum gebaut, die mir der Hersteller 'mal zugeschickt hatte. Ehrlich gesagt, mochte (und mag) ich sie nicht besonders, denn sie sehen aus wie jene Sorte überproportionierter Damen, wie sie sich auf den Schmuddelseiten der britischen Boulevard-Presse tummeln. Zu den Typen gehörten auch einige Kamelreiterinnen, so dass sich der Designer wohl als Hintergrund irgendeine Wüstenkultur vorgestellt hatte. In einem ersten Entwurf hatte ich mir dann auch eine entsprechende Armee zusammengestellt, war aber nie so richtig zufrieden damit, zumal ich mir – wohl im Gegensatz zum Designer – darüber im Klaren war, dass sich die Damen in ihrem Zustand bestenfalls einen ordentlichen Sonnenbrand holen würden. Also kam ich auf den Gedanken, ihnen zwar das warme Klima, aber auch etwas mehr Schatten zu gönnen, und versetzte sie in irgendeine zunächst einmal unbestimmte Dschungelregion. Auf Indien kam ich dann, weil ich irgendwo im Ramsch ein halbes Dutzend Elefanten im gleichen Maßstab erworben hatte und weil ich in meinem Fundus noch eine 25 mm-Figur einer vierarmigen Göttin fand, die zu gut aussah, als dass sie dort verstauben sollte. Eine kleinere Version dieser Dame habe ich dann aus einer 15 mm-Figur gebastelt, der ich ein zweites Armpaar angesetzt habe (manchmal kommt man sich schon vor wie der alte Frankenstein). Alles Übrige ergab sich dann nach und nach aus der einmal eingeschlagenen Linie heraus. Die Amazonen-Figuren sind zwar davon auch nicht schöner geworden (wo bei man ehrlich zugeben muss, dass vernünftig ausgerüstete Amazonen auf dem Markt selten sind; die m. E.

gelungensten kommen aus Australien, u. a. von ShadowForge, einem Hersteller, der sich auf Modellfiguren von Frauen spezialisiert hat, leider im 28 mm-Maßstab), nichtsdestotrotz ist das Gesamtergebnis aber ganz annehmbar ausgefallen.

Befehlshaberin auf Sänfte mit einer Eskorte aus Schwertkämpferinnen** – B + W/AS @	
54 Pk.	0–1
Elefanten mit Besatzung* – Rw @ 54 Pk.	1–3
Große flugfähige Dämonin – Gf @ 60 Pk., vielarmige Göttin – G @ 90 Pk., belebte riesige Statue dieser Göttin – Rw @ 54 Pk. oder belebte kleinere Statue oder vielarmige Dämonin – AS @ 36 Pk.	0–1
Flugfähige Dämon(inn)en – Fw @ 36 Pk.	0–2
Magische Fähigkeiten für die flugfähigen Dämon(inn)en oder die vielarmige Dämonin – Z @ +24 Pk.	0/alle
Tiger oder Scharen heiliger Riesenratten – Be @ 48 Pk. oder heilige Affen mit Knüppeln und Steinen oder Rattenmenschen mit Schwert und Schild – Sk @ 30 Pk.	0–2
Riesenratten als VW [Wälder, bebaute Flächen] @ 18 Pk. aufstellen	0–2
Schwertkämpferinnen* – AS @ 36 Pk.	4–8
Priesterin auf Elefant, bei Schwertkämpferinnen oder als Oberbefehlshaberin – Z @ +24 Pk.	0–1
Heldin bei Schwertkämpferinnen – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützinnen – bis zu ½ : LI @ 18 Pk., der Rest: LSch @ 24 Pk.	4–8
Pavisen für Bogenschützinnen, die dann als SSch aufgestellt werden müssen – Pa @ +4 Pk.	0–4
Speerträgerinnen – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
männliche Mitkämpfer – Ho @ 12 Pk.	0–4

– **H&H** –

Befehlshaberin auf Sänfte mit einer Eskorte aus Schwertkämpferinnen – B(ii/iii) + W/AS(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder auf Elefant – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk.	1
Elefanten mit Besatzung – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	1–3
Große flugfähige Dämonin – Gf(IV/3) @ 50 Pk., vielarmige Göttin – G(IV/3) @ 90 Pk., belebte riesige Statue dieser Göttin – Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder belebte kleinere Statue oder vielarmige Dämonin – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Flugfähige Dämon(inn)en – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
magische Fähigkeiten für die flugfähigen Dämon(inn)en oder die vielarmige Dämonin – Z(ii) @ +16 Pk.	0/alle
Tiger – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Scharen heiliger Riesenratten – Be(IV/2) @ 32 Pk. oder VW(III/4) [Wälder, bebaute Flächen] @ 21 Pk. oder Rattenmenschen mit Schwert und Schild – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Schwertkämpferinnen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	4–10
Priesterin auf Elefant, bei Schwertkämpferinnen oder als Oberbefehlshaberin – Z(iii) @ +24 Pk. oder Zauberin auf von Tigern gezogenem Streitwagen – SSt(IV/3) + Z(iii) @ 59 Pk.	0–1
Heldin bei Schwertkämpferinnen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützinnen – bis zu ⅓ : LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest: LSch(IV/2) @ 16 Pk.	4–12
Pavisen für Bogenschützinnen, die dann als SSch(IV/2) aufgestellt werden müssen – Pa @ +4 Pk.	0–4
Speerträgerinnen – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
männliche Mitkämpfer – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
männliche Mitkämpfer als Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk aufstellen	0/alle
Heilige Affen mit Knüppeln und Steinen – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–2

Zusammen dürfen nicht mehr als drei Elemente Riesenwesen und Großflieger aufgestellt werden.

Pseudo-indische Fürstentümer

Als die Indo-Amazonen einmal geboren waren, durfte natürlich ein passender Gegner nicht fehlen. Zur damaligen Zeit wurde gerade das indische Epos Ramayana als Quelle für Fantasy-Armeen im Internet diskutiert, und etwa um dieselbe Zeit erschien auch die deutsche Übersetzung einer modernen Fassung (von Ashok K. Banker) dieses klassischen Werks. Manche Dinge liegen halt in der Luft. Um das Ganze nicht nur aus einem Haufen (und wir sprechen hier von Millionen!) unterschiedlichster Dämonen bestehen zu lassen, habe ich die Grundidee mit dem historischen Vorbild einer frühmittelalterlichen indischen Armee kombiniert. Herausgekommen ist eine Truppe, bei der sich passionierte Anmaler mal so richtig austoben können, die aber auch auf dem Spielfeld so ihre Qualitäten hat.

Dämonenfürst** – B + Gf + Z @ 108 Pk.	0–1
Elefanten mit Besatzung* – Rw @ 54 Pk.	1–3
Elefanten durch geflügelte Dämonen ersetzen – Fw @ 36 Pk.	*1–2
geflügelte Dämonen mit magischen Kräften ausstatten – Z @ +24 Pk.	0/alle
restliche Elefanten durch nicht flugfähige Dämonen, teilweise auf Tigern, Nashörnern, Riesenschlangen oder ähnlichen Reittieren, ersetzen – Be @ 48 Pk.	*alle
Reiter, auf Pferden – Re @ 36 Pk. oder auf exotischen Reittieren – Km @ 36 Pk.	2–5
Reiter auf Pferden durch Lanzenreiter ersetzen – La @ 42 Pk.	0–1
Plänkelnde Reiter, auf Pferden oder auf exotischen Reittieren – LR @ 30 Pk.	0–1
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk.	2–4
Held bei nicht flugfähigen Dämonen oder bei Schwertkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	2–6
Plänkler mit Wurfspeer und Schild oder Dschungelkrieger mit Bogen – LI @ 18 Pk.	2–8
Plänkler mit Wurfspeer und Schild durch Speerträger ersetzen – Sp @ 36 Pk.	0–6
Schlachtenbummler, Milizen, Krieger unterworfenen Fürstentümer oder kleinere Dämonen in unermesslicher Anzahl – Ho @ 12 Pk.	2–6
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–1

- H&H -

Anführer auf Elefant – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. oder als Zauberer auf schwerem, von Nashörnern gezogenem Streitwagen – B(ii) + Z(iii) + SSt(IV/4) @ 78 Pk. oder als Dämonenfürst – B(ii) + Gf(IV/3) + Z(iv) @ 94 Pk.	1
Elefanten mit Besatzung – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	1–3
Elefanten durch geflügelte Dämonen ersetzen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	*1–2
geflügelte Dämonen mit magischen Kräften ausstatten – Z(ii) @ +16 Pk.	0/alle
restliche Elefanten durch nicht flugfähige Dämonen, teilweise auf Tigern, Nashörnern, Riesenschlangen oder ähnlichen Reittieren ersetzen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	*alle
Reiter, auf Pferden – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder auf exotischen Reittieren – Km(IV/3) @ 30 Pk.	2–6
Reiter auf Pferden durch Lanzenreiter ersetzen – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Plänkelnde Reiter, auf Pferden oder auf exotischen Reittieren – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk.	1–4
Schwertkämpfer als Schwertkämpfer der Garde aufstellen – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Held bei nicht flugfähigen Dämonen oder bei Schwertkämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	4–10
Plänkler mit Wurfspeer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	2–10
Plänkler mit Wurfspeer und Schild durch Speerträger ersetzen – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	0–8
Dschungelkrieger mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Kleinere Dämonen in unermesslicher Anzahl – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	*2–6
Schlachtenbummler, Milizen oder Krieger unterworfenen Fürstentümer – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	**1–3
Boote – Bo(IV/2) @ 12 Pk. oder Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Mit (*) markierte Minima in beiden Listen sind nur obligatorisch – und die betreffenden Truppentypen auch nur dann erlaubt –, wenn der Dämonenfürst aufgestellt wird. Das mit (**) markierte Minimum in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln ist nur obligatorisch, wenn der Dämonenfürst **nicht** aufgestellt wird; der betreffende Truppentyp darf sonst aber optional verwendet werden.

Die Reiter (inkl. plänkender Reiter) auf exotischen Reittieren zählen Gebüsche statt Dünen als offenes Gelände.

Fernöstliche Orks

Diese Armee hat ihr Dasein mal als Zwergenarmee mit einem Haufen Kriegswagen und dgl. angefangen. Aber irgendwie passten die Grundzutaten, obwohl jedes für sich durchaus interessant ist, nicht zusammen. Ich habe also aus dieser Armee zwei gemacht, die „Hi-Tech“ Zwerge und diese Armee. Die riesige Anzahl Soldaten, die man unweigerlich mit einer chinesischen Armee verbindet, passt viel besser zu den guten, alten Orks, die man sich ja auch immer entsprechend zahlreich vorstellt. Schön, die chinesischen Drachen sind eigentlich eher freundlich eingestellt, aber irgendwo muss man Abstriche machen, und ich habe diesbezüglich schon Schlimmeres lesen müssen. Wenn man diese Armee zusammenstellt, sollte man ein bisschen darauf achten, Figuren zu verwenden, die ein mehr fernöstliches Aussehen haben als die üblichen Ork- und Goblinmodelle. Aber da sollte sich einiges finden lassen.

Flügelloser Drache** – B + Gf + Z @ 108 Pk.	0–1
Ork-Anführer auf von Wölfen gezogenem Streitwagen** – B + MSt @ 66 Pk. oder von Tigern gezogenem Streitwagen** – B + SSt @ 66 Pk.	0–1
Orkreiter: alle auf Wölfen* – Km @ 36 Pk. oder alle auf Tigern – Be @ 48 Pk.	1–2
Rinderherden, die mit Knallkörpern zum Durchgehen gebracht werden – ET @ 36 Pk.	0–1
Drachenkentauren – Be @ 48 Pk.	0–2
Zauberlöwen – Be + Z @ 72 Pk.	0–1
Elitekrieger* mit Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	2–6
Elitekrieger mit Bogen oder Armbrust – SSch @ 24 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber oder bei Elitekriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger – Ho @ 12 Pk.	6–18
Plänkler mit Bogen oder Armbrust – LI @ 18 Pk.	0–4
Schamane bei Infanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
Fuchsgeister – VW [bebautes Gelände (= Ruinen)] @ 18 Pk.	0–1
Schwere Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Flussschiffe – Bo @ 18 Pk.	0–3

– *H&H* –

Flügelloser Drache als Befehlshaber – B(iii) + Gf(IV/3) + Z(iv) @ 106 Pk. oder Ork-Anführer auf von Wölfen gezogenem Streitwagen – B(ii) + MSt(IV/3) @ 47 Pk., auf Wolf – B(ii) + Km(IV/3) @ 42 Pk., auf von Tigern gezogenem Streitwagen – B(ii) + SSt(IV/3) @ 47 Pk., auf Tiger – B(ii) + Be(IV/3) @ 52 Pk. oder zu Fuß mit Elitekriegern – B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk.	1
Orkreiter: alle auf Wölfen – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder alle auf Tigern – Be(IV/3) @ 40 Pk.	1–2
Rinderherden, die mit Knallkörpern zum Durchgehen gebracht werden – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Drachenkentauren – Be(III/3) @ 48 Pk.	0–2

Zauberlöwen – Be(IV/3) + Z(ii) @ 56 Pk.	0–1
Elitekrieger mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	1–6
Elitekrieger mit Bogen oder Armbrust – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber oder bei Elitekriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	6–24
Plänkler mit Bogen oder Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Schamane bei Elitekriegern oder gewöhnlichen Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Todesmutige Vorkämpfer – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Fuchsgeister – VW(III/3) [bebautes Gelände (= Ruinen)] @ 18 Pk.	0–1
Schwere Geschütze – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Flussschiffe mit Besatzung – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–4

In der Armee dürfen entweder nur Wölfe oder nur Tiger als Reittiere und Zugtiere für Streitwagen verwendet werden. Zusammen mit dem Befehlshaber dürfen nicht mehr als 2 Elemente Reiter oder mehr als 6 Elemente Elitekrieger mit Nahkampfwaffen aufgestellt werden.

Ich habe lange hin und her überlegt, wie ich die Drachenkentauren klassifizieren sollte. Da ich mir ihre Heimat dschungelartig, d. h. dicht bewaldet und mit Flüssen und Sümpfen durchsetzt vorstelle, habe mich dann für die Einstufung als eine Art leichter zu bewegender Bestien entschieden, um wenigstens eine gewisse Geländegängigkeit zu gewährleisten. Ich gebe aber zu, dass sich auch eine Einstufung als AS rechtfertigen ließe.

Fantasy-China: Das Reich der Drachenkönige

Allen Gerüchten zum Trotz schau' ich mir ja nicht nur immer 15mm- und noch kleinere Figuren an, sondern auch ab und zu tatsächlich auch 'mal die guten alten 25mm-Figuren, die heutzutage freilich eher 28mm- oder gar 30mm-Figuren sind. Diese und die folgende Liste sind von Figuren der Firma Black Hat Miniatures (hierzulande hauptsächlich für ihre historischen 15mm-Figuren bekannt) inspiriert worden, die unter dem Titel "Tales of the Dragon Kings" wunderschöne Modelle für Fantasy-Abenteuer auf mittelalterlichem chinesischem Hintergrund angeboten werden. Und ja, es gibt auch Figuren für Panda- und Affenhelden. Natürlich können vor allem die Linientruppen und Milizen durch passende historische Modelle anderer Hersteller ergänzt werden.

Flügelloser chinesischer Drache – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Riesiger Tempelwächter – Rw @ 54 Pk.	0–1
Reiter auf Drachenpferden* – Re @ 36 Pk. oder auf Tempellöwen* – Be @ 48 Pk.	1–4
Milizreiterei (auf normalen Pferden) – Re @ 36 Pk.	2–4
Qilin („Einhörner“) – LR @ 30 Pk.	0–1
Wagen mit Bogen- oder Armbrustschützen – Kw @ 36 Pk.	0–2
Durchgehende Rinderherde – ET @ 36 Pk.	0–1
Gardeinfanterie oder ausgesuchte Kriegerinnen mit Schwertern oder diversen Hieb Waffen	
– AS @ 36 Pk.	0–3
Heldin oder Held als Befehlshaber* oder bei Drachenpferd- oder Tempellöwenreitern,	
Garde oder Kriegerinnen – H @ +24 Pk.	0–2
Linieninfanterie mit Schwertern oder diversen Hieb Waffen – AS @ 36 Pk.	3–6
Linieninfanterie mit Bogen oder Armbrust – SSch @ 24 Pk.	3–6
Zauberer bei Garde oder Linieninfanterie – Z @ +24 Pk.	0–2
Zauberer durch großen Meister auf Drachenwolke ersetzen (nur, falls kein Drache verwendet wird) – Z + Fw @ 60 Pk.	0–1
Ungenügend bewaffnete und ausgebildete Miliz – Ho @ 12 Pk.	0–8
Mönchskrieger – Hi @ 24 Pk.	0–1
Eigenschaften eines Klerikers für Mönchskrieger – K @ +12 Pk.	0–1

Verbündete Waldbewohner (z. B. Pandas oder Affen), mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk.	
oder mit Bogen – Li @ 18 Pk.	0–3
Panda- oder Affenheld bei Waldbewohnern – H @ +24 Pk. oder Affenheld auf Wolke –	
Fw + H @ 60 Pk.	0–1
(Leichte) Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Dschunken – Bo @ 18 Pk.	0–2
Palisaden @ 12 Pk.	0–12

- **H&H** -

Befehlshaber mit Garde auf Drachenpferden – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder	
mit Garde auf Tempellöwen – B(ii/iii) + Be(III/3) @ 60 Pk. bzw. 72 Pk.	1
Flügelloser chinesischer Drache – Gf(III/4) + Z(iv) @ 102 Pk.	0–1
Riesiger Tempelwächter – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Reiter auf Drachenpferden – Re(III/4) @ 42 Pk. oder auf Tempellöwen – Be(III/3) @ 48 Pk.	
0–3	
Milizreiterei (auf normalen Pferden) – Re(III/2) @ 30 Pk.	2–4
Qilin („Einhörner“) – LR(II/4) @ 40 Pk.	0–1
Wagen mit Bogen- oder Armbrustschützen – Kw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Durchgehende Rinderherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Gardeinfanterie mit Hellebarden oder ähnlichen Hieb Waffen – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Ausgesuchte Kriegerinnen mit Schwertern oder diversen Hieb Waffen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	
0–2	
Heldin oder Held als Befehlshaber oder bei Drachenpferd- oder Tempellöwenreitern,	
Garde oder Kriegerinnen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Linieninfanterie mit Schwertern oder diversen Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk.	4–8
Linieninfanterie mit Bogen oder Armbrust – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	4–8
Zauberer bei Garde oder Linieninfanterie – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Zauberer durch großen Meister auf Drachenwolke ersetzen (nur, falls kein Drache	
verwendet wird) – Fw(III/2) + Z(iv) @ 62 Pk.	0–1
Ungenügend bewaffnete und ausgebildete Miliz – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–8
Mönchskrieger – Hi(II/4) @ 32 Pk.	0–1
Eigenschaften eines Klerikers für Mönchskrieger – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Verbündete Waldbewohner (z. B. Pandas oder Affen), mit Speer und Schild – Hi(IV/3) @	
20 Pk. oder mit Bogen – Li(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Panda- oder Affenheld bei Waldbewohnern – H(ii/iii) @ +16 Pk. bzw. @ +24 Pk. oder	
Affenheld auf Wolke – Fw(III/2) + H(ii/iii) @ 46 Pk. bzw. 54 Pk.	0–1
Leichte Geschütze – Art(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Dschunken – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Palisaden @ 12 Pk.	0–12

Die Qilin werden hierzulande zwar meist als „chinesische Einhörner“ bezeichnet, werden aber eigentlich mit **zwei** Hörnern oder etwa ab der Qing-Dynastie mit einem Geweih dargestellt.

Fantasy-China: Die Scharen der Chaos-Königin

Dies nun sind die Gegner der Drachenkönige. Auch diese Armee ist von den oben schon genannten Figuren der Firma Black Hat Miniatures inspiriert worden. Auch in dieser Armee können die „normalen“ Krieger wieder mit entsprechenden historischen Modellen aufgestellt werden.

Chaos-Königin mit schwarzer Garde** – B + Z + AS @ 84 Pk.	1
Mädchengarde der Schwarzen Königin – Hi @ 24 Pk.	0–2



Chinesische Helden. Figuren der Firma Black Hat Miniatures. Foto des Herstellers.



Der Hof der Chaoskönigin. Figuren von Black Hat Miniatures. Foto des Herstellers.

Schwarze Garde der Chaoskönigin und andere Nahkämpfer mit Schwertern oder diversen Hiebaffen – AS @ 36 Pk.	3–6
Hofzauberer bei schwarzer Garde – Z @ +24 Pk.	0–1
Nahkämpfer durch Untote mit gleicher Bewaffnung ersetzen – Sf @ 30 Pk.	•2–alle
Totenbeschwörer bei Untoten – Z @ + 24 Pk.	•1
Fernkämpfer mit Bogen oder Armbrust – SSch @ 24 Pk.	8–16
Milizen oder unwillige Unterworfenen – Ho @ 12 Pk.	0–8
Minotauren – AS @ 36 Pk.	0–2
Minotauren durch Ogersöldner ersetzen – AS + Z @ 60 Pk. oder Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Verbündete Orks und Goblins – Sk @ 30 Pk.	••3–9
Held bzw. Heldin bei Garden, Nahkämpfern, Fernkämpfern oder Orks – H @ +24 Pk.	0–2
Schamane bei Nah- oder Fernkämpfern, Minotauren, Orks oder Goblins – Z @ +24 Pk.	0–2
(Leichte) Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Dschunken – Bo @ 18 Pk.	0–4
Palisaden @ 12 Pk.	0–12

- H&H -

Chaos-Königin mit schwarzer Garde – B(ii) + Z(iv) + AS(IV/3) @ 74 Pk.	1
Schwarze Garde der Chaos-Königin – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Hofzauberer bei schwarzer Garde – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Mädchengarde der Schwarzen Königin – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–2

Nahkämpfer mit Schwertern oder diversen Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk.	4–8
Nahkämpfer durch Untote mit gleicher Bewaffnung ersetzen – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	*2–alle
Totenbeschwörer bei Untoten – Z(ii) @ +16 Pk.	*1
Fernkämpfer mit Bogen oder Armbrust – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	10–20
Milizen oder unwillige Unterworfene – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Ho(IV/2) @ 10 Pk.	0–10
Minotauren – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Minotauren durch Ogersöldner ersetzen – AS(IV/4) + Z(ii) oder Rw(IV/2) + Z(ii) @ 52 Pk.	0–1
Verbündete Orks – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	**2–6
Held bzw. Heldin bei Garden, Nahkämpfern, Fernkämpfern oder Orks – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Verbündete Goblins – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	**2–6
Schamane bei Nah- oder Fernkämpfern, Minotauren, Orks oder Goblins – Z(ii) @ +12 Pk.	0–2
Leichte Geschütze – Art(IV/2) @ 28 Pk.	0–2
Dschunken – Bo(IV/3) @ 15 Pk. oder Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–4
Palisaden @ 12 Pk.	0–12

Mit (*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls Untote benutzt werden, die mit (**) markierten nur, falls Orks oder Goblins aufgestellt werden sollen. Die Untoten zählen natürlich als Untote im Sinne der Regeln.

Die Teufel der Steppe

Wüstengeister oder Riesenadler – Fw @ 36 Pk.	0–2
Wüstengeister oder Riesenadler durch Greifen ersetzen – Gf @ 60 Pk.	0–1
Mammute – Rw @ 54 Pk. oder Wollnashörner – Rw @ 54 Pk. oder Ri @ 42 Pk., jeweils mit Besatzung	0–1
gepanzerte Reiter* – Re @ 36 Pk.	2–6
ungepanzerte oder nur leicht gepanzerte Reiter – LR @ 30 Pk.	6–15
Held* bei Riesenwesen oder Reitern – H @ +24 Pk.	0–1
Reiter als berittene Mumien gleicher Klassifizierung aufstellen, die dann aber als Untote im Sinne der Regeln zählen, oder gefrorene oder getrocknete Mumien zu Fuß – Hi @ 24 Pk.	0–4
Schamane bei Reitern oder magische Fähigkeiten für die Wüstengeister – Z @ +24 Pk.	0–2
Diener, Schlachtenbummler, unterworfene sesshafte Bauern – Ho @ 12 Pk. oder, falls hauptsächlich mit Bogen ausgerüstet, LI @ 18 Pk.	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Wüstengeister – Fw(III/4) @ 42 Pk. oder Riesenadler – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Wüstengeister oder Riesenadler durch Greifen ersetzen – Gf(IV/3) @ 50 Pk.	0–1
Mammute – Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder Wollnashörner – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Ri(IV/4) @ 42 Pk., jeweils mit Besatzung	0–1
gepanzerte Reiter, meist mit Bogen und Schwert bewaffnet – Re(IV/3) @ 30 Pk.	1–7
gepanzerte Reiter zusätzlich mit Lanze und/oder Pferdepanzerung ausrüsten – Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–½
ungepanzerte oder nur leicht gepanzerte Reiter – LR(II/3) @ 35 Pk.	6–12
Held als Befehlshaber, bei Riesenwesen oder Reitern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1

Reiter als berittene Mumien gleicher Klassifizierung aufstellen, die dann aber als Untote im Sinne der Regeln zählen, oder gefrorene oder getrocknete Mumien zu Fuß – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Schamane bei Reitern oder magische Fähigkeiten für die Wüstengeister – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Diener, Schlachtenbummler, unterworfenen sesshaften Bauern – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder, falls hauptsächlich mit Bogen ausgerüstet, LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Diese Liste repräsentiert die wilden Reiterscharen der nördlichen und westlichen Steppenregionen. Natürlich müssen die Reiter dieser Armee nicht wie ihre irdischen Vorbilder (Mongolen, Jurchen, Mandschu u.s.w.) auf Pferden reiten. Denkbar wären beispielsweise auch Goblins (mit entsprechender Ausrüstung) auf großen Wölfen. In diesem Fall müssten dann allerdings die Re durch Km mit ansonsten gleichen Fähigkeiten (und gleichem Preis) ersetzt werden; sowohl Km, als auch LR zählen dann Gebüsch als offenes Gelände. – Auch die Mumien zu Fuß zählen natürlich als Untote im Sinne der Regeln.

Fantasy-Samurai

Samurai-Armeen erfreuen sich hierzulande ja einer gewissen Beliebtheit. Wie auch immer man dazu stehen mag, eins muss man jedenfalls zugeben: sie bringen ordentlich Farbe auf den Tisch. Die folgende Armee folgt im Wesentlichen historischen Vorbildern aus dem 15. Jhd., angereichert mit einigen typischen Fantasy-Elementen. Bei den „Fernöstlichen Ogern“ handelt es sich übrigens um die aus diversen Rollenspielen bekannten „*oriental ogres*“, die dort aber im Vergleich zum Original geradezu nett und harmlos sind. Neuerdings hat ein englischer Hersteller Fantasy-Samurais in Gestalt von Mungos (!) herausgebracht. Die wären natürlich ein idealer Gegner für Schlangemenschen (s. den Abschnitt »Graue Vergangenheit – Graue Zukunft«). Ihre Reiterei sitzt nicht auf Pferden, sondern auf sog. „Drachenlöwen“, die ziemlich genau den „Tempellöwen“ in der Drachenkönigsliste (s. o.) entsprechen.

Götterbild auf Trage mit Eskorte aus Mönchskriegern – W/AS @ 30 Pk.	*1
Berittene Adelige*: alle zu Pferd – Re @ 36 Pk. oder alle auf „Drachenlöwen“ – Be @ 48 Pk.	0–2
Adelige zu Fuß* – AS @ 36 Pk.	4–10
Held bei Adeligen* – H @ +24 Pk.	0–2
Weiser oder Priester beim Götterbild oder bei Adeligen zu Fuß (als Mönchskrieger) – K @ +12 Pk.	0–1
Gefolgsleute mit Naginata oder Speeren – LSp @ 36 Pk.	2–6
Gefolgsleute mit Bogen – SSch @ +24 Pk.	0–2
Bogensützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk.	0/alle
Meuchelmörder (Ninja) – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk.	0–2
Goblins (Oni): bis zu ½ mit Flügeln (Tengu) – Fw @ 36 Pk., der Rest – Sk @ 30 Pk.	0–4
Fernöstliche Oger (Dai-Oni) – AS + Z @ 60 Pk. oder Zauberer bei Adeligen zu Fuß – Z @ +24 Pk.	0–1
Kappa (böartige Wasserkobolde) – VW [Binnengewässer] @ 18 Pk. oder Kumo und andere Fallende Wesen – VW [Wälder, Gebüsch] @ 18 Pk.	0–2
Sklaven, Bauern, Aufgebote – Ho @ 12 Pk.	0–6

- H&H -

Befehlshaber, zu Fuß – AS(IV/3) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Pferd – B(ii) + Re(IV/3) @ 42 Pk.	1
Götterbild auf Trage mit Eskorte aus Mönchskriegern – W/AS(III/3) @ 30 Pk.	*1
Adelige zu Pferd – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–2

Befehlshaber und Adelige zu Pferd stattdessen mit „Drachenlöwen“ ausstatten – Befehlshaber als B(ii) + Be(IV/3) @ 52 Pk., Adelige als Be(IV/3) @ 40 Pk.	0/alle
Adelige zu Fuß – AS(IV/3) @ 30 Pk.	3–11
Held als Befehlshaber oder bei Adeligen – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Adelige zu Fuß durch Mönchskrieger ersetzen – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–4
Weiser, Priester oder Schamane beim Götterbild oder bei Mönchskriegern – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Gefolgsleute mit Naginata oder Speeren – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	3–8
Gefolgsleute mit Bogen – SSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–2
Bogenschilden mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk.	0/alle
Meuchelmörder (Ninja) – VW(III/4) [bebaute Flächen] @ 21 Pk.	0–2
Goblins – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–4
Größere Goblins (Oni) – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder geflügelte Goblins (Tengu) – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Fernöstliche Oger (Dai-Oni) – AS(IV/4) + Z(iii) @ 60 Pk. oder Zauberer bei Adeligen zu Fuß – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Kappa (böartige Wasserkobolde) – VW(III/3) [Binnengewässer] @ 18 Pk. oder Kumo und andere Fallen stellende Wesen – VW(III/3) [Wälder, Gebüsch] @ 18 Pk.	0–2
Sklaven, Bauern, Aufgebote – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn Mönchskrieger verwendet werden. Der betreffende Truppentyp ist auch nur dann erlaubt.

Mythische Japaner

Als kleine Abwechslung vom üblichen Samurai-Allerlei japanischer Armeen mal eine japanische Armee ohne einen einzigen Samurai. Diese Armee wurde durch einen Beitrag auf einer Seite für neue DBM/DBMM-Armeen angeregt, in denen frühe japanische Armeen diskutiert wurden. Die Vorlage zu dieser Liste entspricht einer Armee aus der zweiten Hälfte des 1. Jahrtausends vor und den ersten drei Jahrhunderten nach Beginn der christlichen Ära, der sog. Yayoi-Periode. Als ich in einem Zitat aus einem zeitgenössischen chinesischen Bericht von einer Priesterkönigin las, die sich abgeschlossen von der Welt „mit Magie und Hexerei beschäftigte“, war mir sofort klar, dass diese Armee unbedingt in diese Sammlung gehört. Spezielle Figuren dafür gibt's natürlich nicht, aber ungepanzerter Figuren aus demselben Raum und derselben Zeit sollten es tun. Die Speere sind zwei bis drei Meter lang, die Schilde der Speerträger sind ziemlich groß, die Äxte werden von den chinesischen Autoren als „Dolchäxte“ bezeichnet. Klingen und Spitzen sind zu Beginn der Epoche hauptsächlich aus Bronze und werden im Laufe der Zeit immer mehr durch Eisen ersetzt, also ähnlich wie im gleichzeitigen China. Die Fantasywesen habe ich einfach aus der Samurai-Armee übernommen. Möglicherweise müssen sie verändert oder um weitere ergänzt werden.

Priesterkönigin auf Sänfte* – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Axt- oder Schwertkämpfer* – AS @ 36 Pk.	3–6
Speerkämpfer* – Sp @ 36 Pk.	3–6
Bogenschilden* – LSch @ 24 Pk. oder Schleuderer – LI @ 18 Pk.	6–14
Bogenschilden durch Armbrustschilden ersetzen – SSch @ 24 Pk.	0–1
Held bei einem der zuvor genannten Truppentypen – H @ +24 Pk.	0–1
Goblins (Oni): bis zu ½ mit Flügeln (Tengu) – Fw @ 36 Pk., der Rest – Sk @ 30 Pk.	0–4
Fernöstliche Oger (Dai-Oni) – AS + Z @ 60 Pk.	0–1
Kappa (böartige Wasserkobolde) – VW [Binnengewässer] @ 18 Pk. oder Kumo und andere Fallen stellende Wesen – VW [Wälder, Gebüsch] @ 18 Pk.	0–2
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Anführer – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk., B(ii) + Sp(IV/2) @ 36 Pk. oder B(ii) + LSch(IV/2) @ 28 Pk.	1
Priesterkönigin auf Sänfte – W/AS(IV/2) + Z(iii) @ 44 Pk. oder als Anführerin (ersetzt den zuvor genannten Anführer) – B(ii) + W/AS(IV/2) + Z(iii) @ 56 Pk.	0–1
Axt- oder Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk.	3–8
Speerkämpfer – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	3–8
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	9–20
Bogenschützen durch Armbrustschützen ersetzen – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–1
Held bei einem der zuvor genannten Truppentypen – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Goblins – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–4
Größere Goblins (Oni) – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder geflügelte Goblins (Tengu) – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Fernöstliche Oger (Dai-Oni) – AS(IV/4) + Z(iii) @ 60 Pk.	0–1
Kappa (böartige Wasserkolbolde) – VW(III/3) [Binnengewässer] @ 18 Pk. oder Kumo und andere Fallen stellende Wesen – VW(III/3) [Wälder, Gebüsch] @ 18 Pk.	0–2
Boote – Bo(IV/3) @ 15 Pk. oder Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–2

In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln darf auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als das Maximum seines Truppentyps benutzt werden.

Die Priester der vergessenen Götter

Im dampfenden Dschungel einer großen Vulkaninsel errichtete vor vielen Jahrhunderten ein längst vergessenes Volk eine gigantische Tempelanlage zum Ruhme seiner grausamen Götter. Reiche kamen und gingen, doch die Priester überdauerten die Zeiten und vollziehen noch heute ihre dunklen Riten ...

Oberpriester** auf Sänfte mit einer Garde aus Tempelwächtern – B + Z + W/AS @ 78 Pk., auf zweispännigem Streitwagen – B + Z + LSt @ 84 Pk.	0–1
Dämonenfürst – Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Riesenvogel oder flugfähiges Dämonenwesen* – Fw @ 84 Pk.	0–1
Befehlshaber auf Riesenvogel oder flugfähigem Dämonenwesen als Zauberer aufstellen – Z @ +24 Pk.	1
Elefanten verbündeter oder unterworfenen Völker – Rw @ 54 Pk.	0–1
Adelsreiter verbündeter oder unterworfenen Völker – LR @ 30 Pk.	0–1
Tiger, fleischfressende kleine Echsen oder nicht-intelligente Dämonenwesen – Be @ 48 Pk.	0–1
Tempelwächter – Le @ 36 Pk.	2–6
Untote Ordenskämpfer – Ho @ 12 Pk.	2–4
Tempelwächter durch Zauberer auf Sänfte mit einer Leibgarde aus Tempelwächtern ersetzen – W/AS + Z @ 60 Pk., oder untoter Priester bei den Untoten – Z @ +24 Pk.	0–2
Golems, animierte Statuen, nicht-flugfähige Dämonen oder sehr große humanoide Wesen mit Äxten, Keulen oder dgl. – AS @ 36 Pk.	0–2
Krieger verbündeter oder unterworfenen Völker – Sk @ 30 Pk.	4–12
Bogenschützen verbündeter oder unterworfenen Völker – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3
Plänkler verbündeter oder unterworfenen Völker mit Blasrohren oder mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–3
Feuerschleuder mit Besatzung aus Priestern niederen Ranges – Art @ 42 Pk.	0–1
Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- *H&H* -

Befehlshaber auf Sänfte mit einer Garde aus Tempelwächtern – B(ii) + Z(iv) + W/AS(III/3) @ 74 Pk., auf zweispännigem Streitwagen – B(ii) + Z(iv) + LSt(IV/3) @ 74 Pk. oder auf Riesenvogel oder flugfähigem Dämonenwesen – B(ii) + Z(iv) + Fw(III/4) @ 86 Pk.	1
Dämonenfürst – Gf(IV/3) + H(iii) @ 74 Pk.	0–1
Riesenvogel oder flugfähiges Dämonenwesen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Elefanten verbündeter oder unterworfenen Völker – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Adelsreiter verbündeter oder unterworfenen Völker – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Tiger – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder größere Raubtiere oder nicht-intelligente Dämonenwesen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–1
Tempelwächter – Le(III/3) @ 36 Pk.	2–6
Untote Ordenskämpfer – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	2–4
Tempelwächter durch Zauberer auf Sänfte mit einer Leibgarde aus Tempelwächtern ersetzen – W/AS(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk., oder untoter Priester bei den Untoten – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Golems, animierte Statuen, nicht-flugfähige Dämonen oder sehr große humanoide Wesen mit Äxten, Keulen oder dgl. – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Krieger verbündeter oder unterworfenen Völker – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–16
Krieger als Amokläufer aufstellen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Bogenschützen verbündeter oder unterworfenen Völker – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Plänkler verbündeter oder unterworfenen Völker, bis zu ½ mit Blasrohren – LI(III/4) @ 24 Pk., der Rest mit Wurfspeeren, aber ohne Schild – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–4
Feuerschleuder mit Besatzung aus Priestern niederen Ranges – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Natürlich zählen die untoten Ordenskämpfer als Untote im Sinne der Regeln. In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln darf inkl. Befehlshaber nur ein Fw aufgestellt werden.

Südostasiatische Elefantenmenschen

Die erste Anregung zu dieser Armee fand ich auf Alan und Catherine Saunders' leider nicht mehr existierender Website »The Stronghold«, die den Regeln »Hordes of the Things« der WRG gewidmet war. Zu dieser gehörte auch eine ausgesprochen inspirierende Fotogalerie, auf der viele, teils ausgesprochen kuriose Armeen oder zumindest besonders spektakuläre Elemente abgebildet waren, darunter auch eine indische Elefantenmenschenarmee. Diese setzte sich natürlich in der Masse aus denselben Figuren zusammen, die bei der afrikanischen Armee erwähnt werden; sie wurde allerdings mit Modellen anderer Hersteller ergänzt, die für das typisch indische Ambiente sorgten. Da wir schon zwei Armeen mit indischem Hintergrund in dieser Sammlung haben, dienen unserer Armee jedoch südostasiatische Mythen und historische Heere wie die der Burmesen, Siamesen, Vietnamesen und vor allem der Khmer als Vorbild. Dies sichert ihr zugleich auch ihren ganz eigenen Charakter. Als möglicher Gegner für diese Armee würden sich z. B. die fernöstlichen Orks oder die Priester der vergessenen Götter anbieten.

Wer sich ein bisschen mit dem Hintergrund dieser Armee beschäftigen möchte, dem empfehle ich das Buch von Ruth Sacher (Hrsg.), *Sagen und Legenden der Khmer*, Orientalische Bibliothek, Verlag C. H. Beck, München 1988. Es ist zwar mittlerweile vergriffen, aber antiquarisch noch hie und da zu haben, und steht sicher auch in öffentlichen Bibliotheken.

Elefantengott – G @ 90 Pk. oder elefantenköpfiger Schutzdämon – Gf @ 60 Pk.	0–1
Apsaras (engelsgleiche Feen) oder Schutzgeister der menschlichen Ansiedlungen – Fw @ 36 Pk.	0–1
Magische Kräfte für den Schutzdämon oder die Apsaras – Z @ +24 Pk.	beliebig

Elefanten mit Elefantenmenschenbesatzung* – Rw @ 54 Pk.	1–3
Befehlshaber auf Nashorn** – B + Rw @ 78 Pk. oder B + Ri @ 66 Pk. oder auf Streitwagen**	
– B + LSt @ 60 Pk.	0–1
Menschliche Reiter – Re @ 36 Pk.	0–2
Elefantenmenschen mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, auf Elefant oder bei Schwertkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Elefantenmenschen mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk.	3–8
Buddhistischer Weiser bei Elefantenmenschen zu Fuß – K @ +12 Pk.	0–1
Menschliche Infanterie mit Speer und Schild – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk.	3–8
Menschliche Infanterie mit Bogen oder Armbrust – bis zu ½ LSch @ 24 Pk., der Rest LI @	
18 Pk.	2–4
Menschliche Plänkler mit Wurfspeeren, aber ohne Schild – LI @ 18 Pk.	0–2
Wer-Krokodile – VW [Binnengewässer] @ 18 Pk.	0–1
Artillerie auf Elefantenrücken – Art @ 42 Pk.	0–1
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber auf Elefant – B(iii/iv) + Rw(III/3) @ 78 Pk. bzw. 102 Pk. oder auf Nashorn –	
B(iii/iv) + Rw(IV/3) @ 69 Pk. bzw. 93 Pk. oder B(iii/iv) + Ri(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.	
oder auf Streitwagen – B(iii/iv) + LSt(III/3) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk.	1
Elefantengott – G(IV/3) @ 90 Pk. oder elefantenköpfiger Schutzdämon – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	
.....	0–1
Apsaras (engelsgleiche Feen) – Fw(III/4) @ 42 Pk. oder Schutzgeister der menschlichen	
Ansiedlungen – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Magische Kräfte für den Schutzdämon oder die Apsaras – Z(iii) @ +24 Pk.	beliebig
Elefanten mit Elefantenmenschenbesatzung – Rw(III/3) @ 54 Pk.	1–3
Menschliche Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk.	0–2
Elefantenmenschen mit Schwert und Schild – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, auf Elefant oder bei Schwertkämpfern – H(iii) @ +24 Pk. oder	
H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Elefantenmenschen mit Speer und Schild – Hi(III/4) @ 28 Pk.	3–8
Buddhistischer Weiser bei Elefantenmenschen zu Fuß – K(iii) @ +12 Pk. oder K(iv) @	
+16 Pk.	0–1
Menschliche Infanterie mit Speer und Schild – alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder alle Sk(IV/3) @	
25 Pk.	3–8
Menschliche Infanterie mit Bogen oder Armbrust – bis zu ½ LSch(IV/3) @ 20 Pk., der Rest	
LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Menschliche Plänkler mit Wurfspeeren, aber ohne Schild – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Wer-Krokodile – VW(III/4) [Binnengewässer] @ 21 Pk.	0–1
Artillerie auf Elefantenrücken – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Boote – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–1

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln sind inkl. Befehlshaber insgesamt höchstens vier Elemente Rw, Gf und G erlaubt.

Klassisches und (fast) Historisches

In dieser Rubrik sind einige Armeen nach den Mythen der alten Griechen zusammengefasst. Hinzu kommen zwei Listen, die mehr oder minder exakt auf historischen Armeen beruhen, die zusätzlich um einige Fantasy-Elemente bereichert wurden: die Ägypter etwa zur Zeit Ramses II. und ihr historischer Gegner, die Hethiter.

Natürlich ließe sich diese Reihe beliebig mit fast jeder antiken Armee fortsetzen, die beiden hier aufgeführten Beispiele sollen daher auch nur eine Art *Appetizer* für eigene Bemühungen in dieser Richtung bilden. Also heraus mit den historischen Modellfiguren, die schon seit Jahren halbvergessen in irgendeiner Kiste vor sich hin verstauben!



Amazonen auf einer griechischen Vase im Metropolitan Museum of Arts, New York, aus der Zeit um 450 v. Chr., also aus klassischer Zeit. Links eine Reiterin und eine Speerträgerin mit mondsichelförmigem Schild (Pelta), rechts zwei Bogenschützinnen, von denen die eine mit einer zweihändig geführten Axt bewaffnet und die andere mit einer kleineren Axt und einem Hoplitenschild ausgerüstet ist. Die Kleidung ist leider sehr stark griechisch interpretiert: das faltige griechische Obergewand (Chiton) ist sicher nicht korrekt. Stattdessen sollten die Damen ein glattes skythisches Gewand tragen, das ebenso bunt gemustert ist wie das bei der Reiterin angedeutet ist, und auch die Speerträgerin sollte Hosen anhaben. Immerhin geben die Abbildungen einen guten Eindruck davon, dass eine klassische Amazonenarmee beim Bemalen eine echte Herausforderung darstellt.

Klassische Amazonen

Eigentlich kann man sich eine klassischere Fantasy-Armee als die Amazonen nur schwerlich vorstellen. Um so erstaunlicher ist es, dass es so gut wie keine passenden Figuren für diese Armee gibt; das, was als Amazonen angeboten wird, hat mit den Vorstellungen der alten Griechen (die uns durch zahlreiche Darstellungen in der Reliefkunst und in der Vasenmalerei wohl bekannt sind) in der Regel herzlich wenig zu tun. Eine löbliche Ausnahme bilden einige skythische Bogenschützinnen zu Pferd, die ein kleinerer englischer Hersteller

im 15mm-Maßstab anbietet. Der Mangel an brauchbaren Modellfiguren ist um so bedauerlicher, als es sich nicht nur um eine optisch, sondern auch spielerisch attraktive Armee handelt.

Im Prinzip muss man sich die klassischen Amazonen als eine skythische Armee mit ein paar Reiter(inne)n weniger und ein paar Infanterist(inn)en mehr vorstellen. Das skythische Vorbild gilt auch für Bekleidung und Bewaffnung; lediglich die adeligen schweren Reiterinnen – und möglicherweise die Infanterieoffiziere – fügen dazu griechische Waffen und besonders Rüstungen. Besonders erwähnt seien noch die Axtkämpferinnen, die auf den griechischen Darstellungen große, zweihändig geführte Doppeläxte benutzen, um griechische Hopliten ins Jenseits zu befördern.

Adelsreiterinnen* – Re @ 36 Pk.	1–3
Heldin bei Adelsreiterinnen – H @ +24 Pk.	0–1
Berittene Bogenschützinnen – LR @ 30 Pk.	4–10
Durchgehende Pferdeherden – ET @ 36 Pk.	0–2
Speerträgerinnen – Sp @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	2–6
Kriegerinnen mit Doppeläxten – AS @ 36 Pk.	0–2
Bogenschützinnen – LI @ 18 Pk., LSch @ 24 Pk. oder, falls mit Doppelaxt und/oder Schild, SSch @ 24 Pk.	2–4
Heldin bei Amazonen-Infanterie – H @ +24 Pk.	0–1
Schamanin bei Amazonen-Infanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
Männliche Mitkämpfer – Ho @ 12 Pk.	0–2

- H&H -

Königin – Re(IV/3) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Adelsreiterinnen – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–3
Heldin bei Adelsreiterinnen oder als Befehlshaberin – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Berittene Bogenschützinnen – LR(II/2) @ 30 Pk.	6–12
Durchgehende Pferdeherden – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Speerträgerinnen – Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–8
Kriegerinnen mit Doppeläxten – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Bogenschützinnen – LI(III/3) @ 18 Pk., LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder, falls mit Doppelaxt und/oder Schild, SSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–4
Heldin bei Amazonen-Infanterie – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schamanin bei Amazonen-Infanterie – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Männliche Mitkämpfer – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2

Wir haben uns hier auf die klassischen Amazonen beschränkt, doch mittlerweile gibt es Amazonen für eine ganze Reihe von Hintergründen (und einige der Damen tun gut daran, sich in möglichst warmen Gefilden aufzuhalten), was wir hier natürlich nicht im einzelnen behandeln können und wollen. Anhand der 28mm-Amazonen der Firma Shadow Forge (vertrieben von Eureka Miniatures:

http://eurekamin.com.au/index.php?cPath=806_807_808&sort=3a [und folgende],

die selber auch ganz nette klassische Amazonen – von denselben Designern, wenn ich mich recht entsinne – herausgebracht haben), hier einige Anregungen:

Barbarische Amazonen

Nutzen Sie als Grundlage eine der frühen barbarischen Armeen (z. B. unsere Liste „Nordische Bronzezeit“). Leider gibt es keine Streitwagen, dafür leichte Reiterinnen auf Wargs (wenn's denn sein muss; die Echsenreiterinnen würde ich als Stilbruch weglassen). Ganz reizvoll wäre es sicher auch, eine nordische beeinflusste irische Armee (vor 1050) zugrunde zu legen und die Ostmen und Wikinger durch die unten erwähnten nordischen Amazonen zu ersetzen.

Ägyptische Amazonen

Benutzen Sie eine historische Liste für das „Alte Reich“ als Grundlage (zur Not tut's auch die Liste für das „Westland“ im Armeelistenbuch »Wundersame Welten«, freilich ohne die Wesen der Schattenwelt und den Schakalgau). Hier empfiehlt sich die Reihe „Temple of Light“, wo es sogar so eine Art Libyerinnen mit Schwertern (sollte man durch Speere ersetzen) bzw. Bögen für die Hilfstruppen gibt. Die Skorpionkriegerinnen könnte man als Be(IV/4) @ 48 Pk. einstufen und 0–2 Elemente von ihnen erlauben.

Nordische Amazonen

Benutzen Sie eine Wikingerliste (z. B. unsere „Fantasy-Wikinger“; bei historischen Armeelisten möglichst eine vor 850) als Grundlage. Die berittenen Kundschafter könnte man durch Walküren auf fliegenden Pferden – Fw(III/2) @ 30 Pk. ersetzen, die es bei anderen Herstellern gibt. Eine witzige Variante wäre, eine historische Liste für die Dubliner Wikinger zu benutzen, wobei man dann statt der irischen Söldner, die dort erlaubt sein sollten, die oben erwähnten barbarischen Amazonen verwenden kann.

Hüten Sie sich beim Umarbeiten historischer Listen vor allem vor der Versuchung, unpopuläre Truppentypen fortzulassen!

Atlantis

Diese Liste ist wohl mehr „pseudo“ als historisch, gehört aber unbedingt in eine Sammlung wie diese. Die Zahl der Bücher über Atlantis geht mittlerweile in die Zigtausende, und man staunt immer wieder, wie kurz die Texte in den Dialogen »Kritias« und »Timaios« des griechischen Philosophen Platon (etwa 427–347 v. Chr.), einem Schüler des Sokrates, sind, auf die letztlich alles zurückgeht. Danach wurde dem attischen Staatsmann Solon (Anfang des 6. Jhs. v. Chr.) bei einem Besuch in Ägypten von dortigen Priestern die Geschichte des Kriegs zwischen Athen und den übermächtigen Bewohnern von Atlantis erzählt, der 9000 Jahre vor seiner Zeit stattgefunden haben soll. Zwar siegten die Athener, aber ihr siegreiches Heer ging zusammen mit dem Kontinent Atlantis im Ozean unter (bad timing). In einem Absatz des »Kritias« (119ab) geht Platon auch auf die militärische Gliederung der Hauptstadt ein, einer von insgesamt zehn Regionen, in die Atlantis eingeteilt ist. Danach konnte allein diese 10.000 Streitwagen (einschließlich Eskorteninfanterie mit kleinen Schilden), 120.000 „Hopliten“, jeweils gleichviele Bogenschützen und Schleuderer, jeweils anderthalbmal so viele „Steinwerfer“ und Speerwerfer (ausdrücklich als Leichtbewaffnete – Gymnetes – bezeichnet) und doppelt so viele Seeleute aufstellen (während die armen Athener es gerade mal auf 20.000 Mann brachten). Unter Hoplitzen versteht Platon übrigens ganz allgemein Speerträger, die in geschlossener Formation kämpfen und mit großen Schilden ausgerüstet sind, denn er setzt im gleichen Zusammenhang die zeitgenössischen ägyptischen Speerträger, wie sie bei Xenophon (auch ein Schüler von Sokrates) in der persischen Armee erwähnt werden, mit den griechischen Hoplitzen gleich. Ausdrücklich betont Platon, dass die Zusammensetzung der Truppen in den anderen neun Bezirken von denen der Hauptstadt differiere, ohne allerdings zu sagen wie. Das ist so ziemlich alles, was als Grundlage für diese Armeeliste dienen kann. Was die Riesenmenge von leichtbewaffneten Truppen angeht, so kann man wohl – wie in zeitgenössischen Armeen üblich – getrost davon ausgehen, dass die im Kriegsfall nicht alle aufgeboden werden, wie viele jedoch wirklich verwendet würden, ist Geschmackssache. Gleicht die Armee griechischen Heeren, eher sehr wenige, gleicht sie mehr der persischen Armee (wofür die großen Zahlen sprechen), eher mehr. Die nachfolgende Liste lässt beide Möglichkeiten offen.

An anderer Stelle der Beschreibung im »Kritias« erwähnt Platon, dass es auf Atlantis zahlreiche Elefanten gäbe (wohl um die Fruchtbarkeit des Landes zu illustrieren), ohne aber auf eine eventuelle militärische Verwendung einzugehen (die Begegnung der Griechen mit Kampfelefanten erfolgte halt erst nach dem Tode Platons). Zur Ehrenrettung Platons sollte man aber betonen, dass in Afrika Elefanten auch erst militärisch verwendet worden sind, nachdem das indische Beispiel bekannt war. Um ein bisschen Farbe in die Sache

zu bringen, haben wir aber immerhin reiterlose Elefanten als Herdentiere erlaubt. Das Reich von Atlantis soll nach Platon auch Nordafrika bis Ägypten und Westeuropa bis Etrurien umfasst haben, deshalb sind hier entsprechende Untertanen erlaubt.

Wie man sich das Aussehen der Truppen vorzustellen hat, bleibt offen. Zur Zeit ist es gerade Mode, das Vorbild für Atlantis in Troja zu suchen, aber das soll niemanden davon abhalten, seine eigenen Vorstellungen umzusetzen. Es sei noch erwähnt, dass der Ansatz hier geradezu seriös ist, wenn man bedenkt, dass beispielsweise Autoren am Ende des 19. Jhds. den Atlanten Feuerwaffen und allerlei Flugapparate zugestanden haben. Und mit den Einfällen deutscher Science Fiction wollen wir lieber gar nicht erst anfangen.

Streitwagen* – LSt @ 36 Pk.	2–6
Durchgehende Elefantenherden – ET @ 36 Pk.	0–2
Hopliten* – Sp @ 36 Pk.	2–8
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–8
Plänkler mit Schleudern oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–20
„Steinewerfer“ – Ho @ 12 Pk.	0–6
nordafrikanische oder südwesteuropäische Untertanen – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–6
Galeeren – Bo @ 18 Pk.	0–4

- H&H -

Befehlshaber auf Streitwagen – B(ii/iii) + LSt(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder zu Fuß mit	
Garde – B(ii/iii) + Sp(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Streitwagen – LSt(III/4) @ 42 Pk.	1–6
Durchgehende Elefantenherden – ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Garde – Sp(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Hopliten – Sp(III/2) @ 30 Pk.	2–8
Bogenschützen – LSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–8
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–8
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–12
„Steinewerfer“ – Ho(IV/2) @ 10 Pk.	0–6
nordafrikanische oder südwesteuropäische Untertanen: bis zu ½ mit Bogen – LI(III/3) @	
18 Pk., der Rest mit Wurfspeeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	0–8
Galeeren – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–4

In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. des Befehlshabers nicht mehr als sechs Streitwagen aufgestellt werden.

Die Liste zuvor lehnt sich möglichst eng an die Beschreibung bei Platon an und mag daher den eingefleischten Fantasy-Fans ein bisschen „trocken“ erscheinen. Sie kann aber als Grundlage für fantastischere Versionen der Atlantis-Sage dienen, wie das folgende Beispiel demonstrieren soll. Diese Liste ist nur zusammen mit der Hauptliste gültig!

Atlantis à la Cinecittà

Ende der Fünfziger und zu Beginn der Sechziger Jahre des vorigen Jahrhunderts hat Hollywood bekanntlich viele Filme in Italien gedreht (damals so eine Art Billiglohnland für die Filmindustrie), insbesondere eine Menge jener Sandalenfilme, die wir alle so lieben, darunter auch einen (vermutlich sogar mehr) über Atlantis. Die folgende Variante der Atlantis-Liste wurde von diesem Meisterwerk der Lichtspielkunst angeregt. Die Reiter sind die in solchen Sandalenfilmen üblichen mit kurzem Schwert und fast ebenso kurzem Hemdchen sowie der befremdlichen Angewohnheit, eine Attacke im letzten Augenblick mit einer Vollbremsung zu beenden und mit besagtem Schwert hektisch in der Luft herumzufuchteln. Die Hälfte der Galeeren in der Hauptliste kann durch fischgestaltige U-Boote ersetzt werden.

Böser Astrologe bei Befehlshaber*, Streitwagen, Speerträgern oder Bogenschützen – Z	
@ +24 Pk.	0–1
Flugmaschine ohne Besatzung – LS @ 48 Pk.	0–1
Reiter – Re @ 36 Pk.	0–2
Sklaven, gefangene Griechen oder andere fremde Seeleute – Ho @ 12 Pk.	0–4
Gladiatoren – AS @ 36 Pk.	0–1
Diverse Tiernmenschen (Minotauren, Wolfsmenschen, schweinsköpfige Menschen und Ähnliches) oder Sklaven im Zustand der Umwandlung zum Tiernmenschen – Sk @ 30 Pk.	
oder Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Männer mit tragbarer Version der Strahlenkanone – BSch @ 30 Pk.	0–1
Strahlenkanone – Art @ 42 Pk.	0–1

– *H&H* –

Böser Astrologe bei Befehlshaber, Streitwagen, Speerträgern oder Bogenschützen –	
Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Flugmaschine ohne Besatzung – LS(IV/2) @ 32 Pk.	0–1
Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk.	0–3
Sklaven, gefangene Griechen oder andere fremde Seeleute – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Gladiatoren – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Diverse Tiernmenschen (Minotauren, Wolfsmenschen, schweinsköpfige Menschen und Ähnliches) – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Sklaven im Zustand der Umwandlung zum Tiernmenschen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder Be(IV/2) @ 32 Pk.	0–2
Männer mit tragbarer Version der Strahlenkanone – BSch(III/4) @ 35 Pk.	0–1
Strahlenkanone – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Der Befehlshaber darf auch gerne durch eine Befehlshaberin vom Typ üppige Blondine mit wetterfester Turmfrisur ersetzt werden.

Pseudo-historische Kreter

Dies ist eine Armee, die von Modellen vorzeitlicher Säugetieren inspiriert worden ist, die ein kleiner englischer Hersteller auf den Markt gebracht hat (mehr weiter unten auf S. 114). Dessen Reihe enthält auch etliche Zwergelefanten, wie sie praktisch auf jeder Mittelmeerinsel, ob groß oder klein, existiert haben. Für die griechische Sage spielen diese Tiere übrigens eine gewisse Rolle: da sie erst relativ spät ausgestorben sind, fand man auf der ein oder anderen Insel noch ihre Überreste. Nun haben Elefantenschädel an der Front eine große Öffnung für den Rüssel, während die Augenöffnungen relativ klein sind. Es ist daher nicht so wunderlich, dass man in der Antike – zumal in Zeiten, als Elefanten noch unbekannt waren – glaubte, die Schädel großer, einäugiger Menschen vor sich haben, und so war die Sagen von den inselbewohnenden Zyklopen geboren. Die folgende Liste basiert auf der Frage, was wohl geschehen wäre, wenn die kretischen Zwergelefanten es bis in die minoische Zeit geschafft hätten. Da es etliche Hersteller gibt, die Minoer und Mykener produzieren, sollte es keine Probleme geben, die passenden Figuren für die “normalen” Truppentypen zu finden. – Diese Armee gibt sicher auch einen passenden Gegner für die Atlanter ab.

Zwergelefanten mit Besatzung* – Rw @ 48 Pk.	0–2
Zweispännige Streitwagen* – MSt @ 42 Pk.	1–3
Held als Befehlshaber* oder auf Zwergelefant oder Streitwagen – H @ +24 Pk.	0–1
Durchgehende Zwergelefantenherde – ET @ 36 Pk.	0–1
Speerträger – Pi + Pa @ 56 Pk.	3–9
Speerträger durch Milizen ersetzen – Ho @ 12 Pk.	0–4
Priesterin bei Speerträgern – Z @ +24 Pk. oder mit eigener Leibwache aus Schwertkämpfern – Z + AS @ 60 Pk.	0–2

Minotauren oder der Minotaurus mit menschlichen Helfern – AS @ 36 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren, Bogen oder Schleuder, aber ohne Schild – LI @ 18 Pk.	1–8
Plänkler mit Bogen durch Bogenschützen ersetzen – LSch @ 24 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber auf Zwergelefant – B(ii/iii) + Rw(IV/2) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder auf zwei-spännigem Streitwagen – B(ii/iii) + MSt(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.	1
Zwergelefanten mit Besatzung – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Zweispännige Streitwagen – MSt(III/3) @ 42 Pk.	1–3
Held als Befehlshaber oder auf Zwergelefant oder Streitwagen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Durchgehende Zwergelefantenherde – ET(IV/3) @ 36 Pk. oder ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Speerträger – Pi(III/2) + Pa @ 48 Pk.	3–10
Speerträger durch Milizen ersetzen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Priesterin bei Speerträgern – Z(iii) @ +24 Pk. oder mit eigener Leibwache aus Schwert-kämpfern – Z(iii) + AS(III/2) @ 54 Pk.	0–2
Minotauren – AS(IV/4) @ 36 Pk. oder der Minotaurus mit menschlichen Helfern – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen oder Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	1–5
Plänkler mit Bogen durch Bogenschützen ersetzen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–3
Plänkler mit Wurfspeeren, aber ohne Schilde – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–4

Bitte beachten Sie, dass auch inkl. dem Befehlshaber nicht mehr als die angegebenen Maxima an Zwergelefanten und Streitwagen aufgestellt werden dürfen. Die menschlichen Helfer des Minotaurus stelle ich mir einigermaßen urtümlich vor, also mit Fellen und Keulen.

Fantasy-Ägypter

Nun folgt eine Armee, die ihre Existenz hauptsächlich einigen wunderschönen Figuren verdankt, aber auch eines gewissen spielerischen Reizes nicht entbehrt. Die hier vorgestellte Version wurde aber bewusst so strukturiert, dass sie einen Kern aus historischen Truppentypen hat, so dass beispielsweise Besitzer einer DBA/DBM-Armee für das neue Reich Ägyptens nur noch sehr wenige Figuren hinzukaufen müssten. Und natürlich kann man auch die Tiernmenschen gegen historische Figuren wie Seevölker oder Libyer austauschen (in diesem Falle sollte man in der Liste für die Basisregeln 1–3 Bogenschützen durch libysche Söldner – Sk @ 30 Pk., in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln die Tiernmenschen mit Bogen durch libysche Söldner – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ersetzen).

Streitwagen, bis zu $\frac{1}{2}$ mit Tiernmenschenbesatzung, der Rest mit normaler menschlicher Besatzung* – LSt @ 36 Pk.	2–6
die Zugpferde eines Streitwagens mit Tiernmenschenbesatzung gegen Säbelzahn tiger oder Löwen austauschen – MSt @ 42 Pk.	0/alle
Mumie eines Königs des alten Reiches als Befehlshaber mit Leibgarde aus Untoten mit Äxten** – B + H + AS @ 84 Pk. oder normaler Held als Befehlshaber oder bei den Streitwagen – H @ +24 Pk.	0–1
Nahkämpfer mit Sichelschwert, Speer und Schild oder mit beidhändig geführten Äxten (etwa die Hälfte sollte aus Tiernmenschen bestehen) – AS @ 36 Pk.	3–8
Bogenschützen, bis zu $\frac{1}{2}$ Tiernmenschen – LSch, der Rest menschlich – SSch @ 24 Pk.	3–8
Priester bei Streitwagen mit menschlicher Besatzung, bei Nahkämpfern oder bei Bogenschützen – Z @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit einer Eskorte aus Axträgern – Z + W/AS @ 54 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren – Hi @ 24 Pk. oder mit Bogen – LI @ 18 Pk.	0–2
Heilige Krokodile – VW [Binnengewässer aller Art] @ 18 Pk.	0–1

Sandwall und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. 0/4

- H&H -

Befehlshaber auf Streitwagen – B(ii/iii) + LSt(II/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. 1
 Streitwagen, bis zu $\frac{1}{2}$ mit Tiernmenschenbesatzung – LSt(III/3) @ 36 Pk., der Rest mit normaler menschlicher Besatzung – LSt(II/3) @ 42 Pk. 1–6
 die Zugpferde eines Streitwagens mit Tiernmenschenbesatzung gegen Säbelzähntiger oder Löwen austauschen – MSt(IV/4) @ 42 Pk. 0/alle
 Mumie eines Königs des alten Reiches als Befehlshaber mit Leibgarde aus Untoten mit Äxten – B(iii) + H(iii) + AS(III/3) @ 84 Pk. oder normaler Held als Befehlshaber oder bei den Streitwagen – H(iii) @ +24 Pk. 0–1
 (Menschliche) Nahkämpfer mit Sichelschwert, Speer und Schild oder mit beidhändig geführten Äxten – AS(III/3) @ 36 Pk. 2–4
 (Menschliche) Bogenschützen – SSch(III/2) @ 20 Pk. oder SSch(III/3) @ 24 Pk. 2–4
 Priester bei Streitwagen mit menschlicher Besatzung, bei Nahkämpfern oder bei Bogenschützen – Z(iii) @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit einer Eskorte aus Axtträgern – Z(iii) + W/AS(III/3) @ 54 Pk. 0–1
 Tiernmenschen mit Sichelschwert und Schild – AS(IV/3) @ 30 Pk. 2–4
 Tiernmenschen mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. 2–4
 Plänkler mit Wurfspeeren – Hi(III/3) @ 24 Pk. oder mit Bogen – Li(III/3) @ 18 Pk. 0–2
 Heilige Krokodile – VW(III/4) [Binnengewässer aller Art] @ 21 Pk. 0–1
 Sandwall und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. 0/4

Die Mumie und ihre Leibgarde zählen als Untote im Sinne der Regeln. In einer Armee für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als sechs Streitwagen-Elemente aufgestellt werden; bei der Ermittlung der maximal erlaubten Anzahl von Streitwagen mit Tiernmenschenbesatzung darf aber ein Befehlshaber auf einem Streitwagen zur Gesamtzahl der aufgestellten Streitwagen hinzugezählt werden.

Fantasy-Hethiter

Neben den pseudo-historischen Ägyptern darf natürlich auch eine Fantasy-Variante ihrer bekanntesten Gegner, der Hethiter, nicht fehlen. Selbstverständlich müssen die diversen Verbündeten in dieser Liste keineswegs Menschen sein. Beispielsweise könnte man die Hochlandbewohner als Rattenmenschen und die wilden Berglandbewohner als Wolfsmenschen aufstellen. Und auch für die Bewohner der Tieflandstädte bieten sich diverse Möglichkeiten an; die Untoten bei der Aufgebotsinfanterie sollen nur eine von vielen andeuten. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Riesenadler – Fw @ 36 Pk. 0–2
 Streitwagen* – MSt @ 42 Pk. 2–6
 Streitwagen verbündeter Hochlandvölker – LSt @ 36 Pk. 1–2
 Streitwagen verbündeter Hochlandvölker durch Rudel wilder Bergwölfe ersetzen – Be @ 48 Pk. 0–1
 Streitwagen aus unterworfenen Tieflandstädten – LSt @ 36 Pk. *1–3
 Held als Befehlshaber oder auf Streitwagen – H @ +24 Pk. 0–1
 Kundschafter zu Pferd – LR @ 30 Pk. 0–1
 berittene Kundschafter aus unterworfenen Tieflandstädten – LR @ 30 Pk. 0–1
 Speerträger – LSp @ 36 Pk. 2–6
 Aufgebotsinfanterie – Ho @ 12 Pk. 0–6
 Speerträger verbündeter Hochlandvölker – Hi @ 24 Pk. 2–4

Speerträger verbündeter Hochlandvölker durch Axt- oder Schwertkämpfer ersetzen – AS @ 36 Pk.	0–½
Bogenschützen verbündeter Hochland- oder Berglandvölker – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
barbarische Bewohner des nördlichen Berglandes – Sk @ 30 Pk.	0–4
Held bei Nahkampfinfanterie der Hochlandvölker oder der Berglandbewohner – H @ +24 Pk.	0–1
verbündete Beduinen (Bogenschützen, Schleuderer oder Speerträger) – LI @ 18 Pk.	0–4
Königliche Axtträgergarde aus unterworfenen Tieflandstädten – AS @ 36 Pk.	0–1
Zauberer aus verbündeten Tieflandstädten bei Streitwagen dieser Herkunft oder bei der königlichen Axtträgergarde – Z @ +24 Pk.	0–1
Speerträger aus unterworfenen Tieflandstädten – Hi @ 20 Pk.	•2–4
Bogenschützen aus unterworfenen Tieflandstädten – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	•1–2
Speerträger und Bogenschützen aus unterworfenen Tieflandstädten als Aufgebotsin- fanterie aufstellen (können als Untote aufgestellt werden) – Ho @ 12 Pk.	0–4
Schiffe aus unterworfenen Tieflandstädten – Bo @ 18 Pk.	0–3

~~H&H~~

Befehlshaber auf zweispännigem mittelschweren Streitwagen – B(iii) + MSt(III/3) @ 66 Pk.	1
Riesenadler – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Streitwagen – MSt(III/3) @ 42 Pk.	1–5
Streitwagen verbündeter Hochlandvölker – LSt(IV/3) @ 30 Pk.	1–3
nicht-obligatorische Streitwagen verbündeter Hochlandvölker durch Rudel wilder Berg- wölfe ersetzen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	beliebig
Streitwagen aus unterworfenen Tieflandstädten – LSt(IV/4) @ 36 Pk.	•1–3
Held als Befehlshaber oder auf Streitwagen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Kundschafter zu Pferd – LR(II/2) @ 30 Pk.	0–1
berittene Kundschafter aus unterworfenen Tieflandstädten – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Speerträger – LSp(III/3) @ 36 Pk.	2–6
Speerträger als Garde des Großkönigs aufstellen – LSp(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Aufgebotsinfanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
Speerträger verbündeter Hochlandvölker – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–4
Speerträger verbündeter Hochlandvölker durch Axt- oder Schwertkämpfer ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–½
Bogenschützen verbündeter Hochland- oder Berglandvölker – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
barbarische Bewohner des nördlichen Berglandes – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–4
Held bei Nahkampfinfanterie der Hochlandvölker oder der Berglandbewohner – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
verbündete Beduinen (Bogenschützen, Schleuderer oder Speerträger mit und ohne Schild) – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Königliche Axtträgergarde aus unterworfenen Tieflandstädten – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Zauberer aus unterworfenen Tieflandstädten bei Streitwagen dieser Herkunft oder bei der königlichen Axtträgergarde – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Speerträger aus unterworfenen Tieflandstädten, bis zu ⅓ mit Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk., der Rest ohne Schild – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	•3–6
Bogenschützen aus unterworfenen Tieflandstädten – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	•1–3
Speerträger und Bogenschützen aus unterworfenen Tieflandstädten als Aufgebotsin- fanterie aufstellen (können als Untote aufgestellt werden) – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
Schiffe aus unterworfenen Tieflandstädten – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–3

Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls Truppen aus den unterworfenen Städten des Tieflandes aufgestellt werden sollen. Die Untoten zählen als Untote im Sinne der Regeln.

Die letzten Ptolemäer – pseudohistorisch

Die folgende Armee ist weniger aus Bewunderung für Kleopatra (oder gar für Liz Taylor) entstanden, sondern weil mich ein Freund anrief und mich bat, ob ich nicht eine hellenistische *H&H*-Armee für ihn zusammenstellen könne, denn er habe letztlich beim Aufräumen in irgendeiner Kiste jede Menge Modellfiguren dafür gefunden (vermutlich war er – wie so viele – davor zurückgeschreckt, all diese vielen Phalangiten anzumalen, die man normalerweise für so etwas benötigt). Zuerst war ich gar nicht so begeistert von diesem Vorschlag, denn schließlich soll *H&H* ja kein Ersatz für historische Regeln mit großen Armeen sein (da empfehle ich eher „DBM Condensed“), dann aber fiel mir ein, dass dies eine gute Gelegenheit bot, all diese späthellenistische ägyptische Magie mit den dazugehörigen Gottheiten „unterzubringen“, ein Feld, das von der Fantasy-Literatur bislang weitgehend vernachlässigt worden ist. Das Ergebnis mag ein bisschen anders aussehen, als der Anrufer es sich gedacht haben mag, aber es ist eine echte Fantasy-Armee, sogar mit einem Hauch von Hollywood (oder von Asterix, je nach Geschmack). Als möglicher Gegner bietet sich natürlich eine römische Armee unter Julius Cäsar an (die deshalb als nächstes kommt), man kann aber auch einen Bürgerkrieg zwischen Kleopatra (VII.) und ihrem Bruder Ptolemäus XIII. nachspielen.

Der pygmäenhafte Gott Bes und/oder seine Gefährtin Beset – G @ 90 Pk.	0–1
Schlangenbeinige(r) gute(r) Dämon/in – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Schwärme riesiger Geier – Fw @ 36 Pk.	0–2
Königliche Lanzenreiter* – La @ 42 Pk.	0–2
Leichte Reiter – LR @ 30 Pk.	0–1
Untoter altägyptischer Pharao oder Gaufürst mit Gefolge auf Streitwagen – LSt @ 36 Pk.	0–1
Königin auf Sänfte mit einer Leibgarde aus nubischen Axtkämpfern** – B + W/AS @ 54 Pk. oder auf riesigem Prunkwagen à la Hollywood** – B + Kw @ 60 Pk.	0–1
Löwen- oder Hyänenrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Phalangiten – Pi @ 48 Pk.	0–3
Wie Legionäre ausgerüstete einheimische schwere Infanterie – Le @ 36 Pk. oder untote altägyptische Infanterie: bis zu ½ Nahkämpfer – AS @ 36 Pk., der Rest Bogenschützen – SSch @ 24 Pk.	0–4
Verbündete römische Legionäre – Le @ 36 Pk.	0–2
Grenzwächter oder ehemalige Piraten, Straßenräuber, Abenteurer und ähnliche Zeitge- nossen – Hi @ 24 Pk.	2–8
Jüngere Zauberer der magischen Akademie von Alexandria mit Gefolge aus begeisterten Schülern und/oder angeheuerten Schlägern, Abenteurern und ähnlich zwielichtigen Gestalten – Hi + Z @ 48 Pk.	1–3
Zauberer durch älteren Kollegen auf Sänfte mit Leibgarde aus nubischen Axtkämpfern ersetzen – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Söldner mit Bogen – LI @ 18 Pk.	0–2
Städtischer Mob – Ho @ 12 Pk.	0–6
Heilige Krokodile – VW [Flüsse, Ströme und Seen] @ 18 Pk.	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Boote und Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–4

– *H&H* –

König mit Leibgarde aus Lanzenreitern – B(ii/iii) + La(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder Kö-
nigin auf Sänfte mit einer Leibgarde aus nubischen Axtkämpfern – B(ii) + W/AS(IV/3)
@ 37 Pk. oder auf riesigem Prunkwagen à la Hollywood – B(ii) + Kw(III/3) @ 48 Pk. 1

Der pygmäenhafte Gott Bes und/oder seine Gefährtin Beset – G(IV/2) @ 75 Pk.	0–1
Schlangenbeinige(r) gute(r) Dämon/in – Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.	0–1
Schwärme riesiger Geier – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Königliche Lanzenreiter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Untoter altägyptischer Pharao oder Gaufürst mit Gefolge auf Streitwagen – LSt(IV/4) @ 36 Pk. oder LSt(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Löwen- oder Hyänenrudel – Be(IV/3) @ 48 Pk. bzw. Be(IV/2) @ 32 Pk.	0–2
Phalangiten – Pi(III/2) @ 40 Pk. oder Pi(III/3) @ 48 Pk.	0–3
Wie Legionäre ausgerüstete einheimische schwere Infanterie – Le(III/2) @ 30 Pk. oder untote altägyptische Infanterie: bis zu ½ Nahkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk., der Rest Bogenschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Verbündete römische Legionäre – Le(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Grenzwächter – Hi(III/2) @ 20 Pk.	0–2
Ehemalige Piraten, Straßenräuber, Abenteurer und ähnliche Zeitgenossen – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–8
Piraten etc. durch Söldnerthureophoroi ersetzen – Hi(III/4) @ 28 Pk.	0–4
Jüngere Zauberer der magischen Akademie von Alexandria mit Gefolge aus begeisterten Schülern und/oder angeheuerten Schlägern, Abenteurern und ähnlich zwielichtigen Gestalten – Z(ii) + Hi(IV/3) @ 36 Pk.	1–3
Zauberer durch älteren Kollegen auf Sänfte mit Leibgarde aus nubischen Axtkämpfern ersetzen – Z(iii) + W/AS(IV/3) @ 49 Pk.	0–1
Söldner mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Plänkler mit Wurfspießen und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Städtischer Mob – Ho(IV/2) @ 10 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
Heilige Krokodile – VW(III/4) [Flüsse, Ströme und Seen] @ 21 Pk.	0–1
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Boote und Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–4

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als 2 Lanzenreiter-Elemente (La) aufgestellt werden. Die untoten altägyptischen Truppen zählen als Untote im Sinne der Regeln. Da sie natürlich nicht mehr ganz so taufrisch wie ehemals sind, haben sie nur die Bewegungskategorie IV. Sie dürfen nur aufgestellt werden, wenn Bes/Beset oder mindestens ein Zauberer [des Grades (iii) oder (iv) bei Verwendung der fortgeschrittenen Regeln] verwendet wird, der sie vor Beginn der Schlacht heraufbeschworen hat. Aus diesem Grunde darf dieser Zauberer dann nicht mehr den Zauber »Geister der Ahnen« benutzen, unterliegt ansonsten aber keinen weiteren Beschränkungen.

Julius Cäsar – pseudohistorisch

Diese Armee ist in diese Sammlung aufgenommen worden, um einen passenden Gegner für die späthellenistischen Ägypter abzugeben. Man kann sich darüber streiten, ob die römische Religion wirklich die Voraussetzungen bietet, ihrer Priester als Kleriker einordnen zu können, aber diese Einstufung liefert zumindest das gewollte Ergebnis, den vielen ägyptischen Zauberern das Leben etwas schwerer zu machen.

Gallische, germanische und/oder andere Reiter* – Re @ 36 Pk.	0–2
Numidische und/oder andere leichte Reiter – LR @ 30 Pk.	0–1
Legionäre* – Le @ 36 Pk.	8–16
Priester oder ehemaliger hoher Priester als Befehlshaber oder bei den Legionären – K @ +12 Pk.	0–2
Heldenhafter Zenturio bei den Legionären – H @ +24 Pk.	0–1

Plänkler mit Bogen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–12
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–2
Galeeren – Bo @ 18 Pk.	0–2
Wall und Graben für's Lager @ 6 Pk.	0/4
Feldbefestigungen @ 12 Pk.	0–8

- **H&H** -

Julius Cäsar zu Pferd – B(iv) + Re(III/3) @ 84 Pk. oder zu Fuß – B(iv) + Le(III/4) @ 90 Pk. oder anderer römischer Befehlshaber zu Pferd – B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. oder zu Fuß – B(iii) + Le(III/3) @ 60 Pk.	1
Gallische, germanische und/oder andere Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Numidische und/oder andere leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Legionäre – Le(III/3) @ 36 Pk.	7–16
Legionäre als Veteranen aufstellen (nur mit Julius Cäsar) – Le(III/4) @ 42 Pk.	0–3
Priester oder ehemaliger hoher Priester als Befehlshaber oder bei den Legionären – K(iii) @ +12 Pk. oder K(iv) @ +16 Pk.	0–2
Heldenhafter Zenturio bei den Legionären (inkl. Veteranen) – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Vor kurzem ausgehobene Legionäre – Le(III/2) @ 30 Pk.	0–8
Leichte Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–8
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–4
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Galeeren – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Wall und Graben für's Lager @ 6 Pk.	0/4
Feldbefestigungen @ 12 Pk.	0–8

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als 2 Re- und nicht mehr als 16 Legionärsэлеmente aufgestellt werden.

Napoleon à la **H&H**

Ich habe lange überlegt, ob ich die folgenden Liste in dieser Rubrik oder unter „Skuriles“ aufführen sollte. Für beides gäbe es gute Gründe. Da sie aber unbestritten pseudo-historisch sind, habe ich mich letztlich entschlossen, sie hier zu präsentieren. – In einer recht amüsanten Kurzgeschichte, die vor vielen Jahren in der legendären Zeitschrift SPIELWELT in deutscher Übersetzung erschienen ist, berichtete ein verdatterter Besitzer einer preußischen Armee der napoleonischen Epoche, wie ihm in einem Spiel gegen eine Fantasy-Armee, die er irrtümlich für eine russische Armee hielt, das Fell über die Ohren gezogen worden ist (ganz offensichtlich eröffnete ihm sein Gegner die wichtigsten Spielregeln pfiffigerweise immer erst dann, wenn's zu spät war). Nun können die napoleonischen Armeen zurückschlagen. Aus eigener Erfahrung kann ich Ihnen versichern, dass diese Armeen genau das Richtige für Leute sind, die auf einem Con einen Haufen ungläubig starrer Zuschauer um sich scharen möchten! Muss ich noch darauf hinweisen, dass diese Armeen natürlich nicht so ganz ernst gemeint sind, aber vielleicht sind sie ein Grund, mal wieder diese hübschen FLINTLOQUE-Figuren aus dem Schrank zu holen und abzustauben?

Frankreich (und Verbündete)

Damit dieser Abschnitt nicht übermäßig lang gerät, gilt diese Liste nicht nur für Frankreich, sondern auch für die Armeen der zahlreichen Satellitenstaaten und für Armeen aus französischen und verbündeten Truppen. Französische Truppentypen können durch entsprechende Truppen anderer Staaten ersetzt werden, eine

Möglichkeit, von der man m. E. unbedingt Gebrauch machen sollte, wenn man Wert auf eine optisch attraktive Armee legt. Welche Typen das im Einzelnen sind, kann man ggf. Armeelisten für historische Armeen entnehmen.

Kürassiere, Karabiniere oder Dragoner* – Ri @ 42 Pk.	0–2
Husaren und Chasseurs* – Re @ 36 Pk.	1–3
Husaren und Chasseurs durch Lanzenreiter* ersetzen – La @ 42 Pk.	0–1
Garde- und Linieninfanterie* – BSch @ 30 Pk.	4–10
Chasseurs – LI @ 18 Pk.	1–4
Artillerie – Art @ 42 Pk.	1–2

nur bei französischem Befehlshaber:

extra, um Befehlshaber zum Helden zu erheben – H** @ +24 Pk.	0–1
---	-----

- H&H -

Befehlshaber mit Leibgarde aus Chasseurs à cheval – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder aus Lanzenreitern – B(ii/iii) + La(III/2) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder aus schwereren Reitern – B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.	1
Kürassiere, Karabiniere, Dragoner oder ähnliche schwere Reiter – Ri(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Husaren und Chasseurs – Re(III/3) @ 36 Pk.	1–3
Husaren oder Chasseurs durch Lanzenreiter ersetzen – La(III/2) @ 35 Pk.	0–1
Husaren oder Chasseurs durch neuaufgestellte Truppen ersetzen – Re(III/2) @ 30 Pk. .	beliebig
Gardeinfanterie – BSch(II/3) @ 35 Pk.	0–2
Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk.	4–10
Chasseurs oder ähnliche Truppen – LI(III/3) @ 18 Pk.	1–4
Linieninfanterie und Chasseurs durch neuaufgestellte oder andere zweitklassige Trup- pen ersetzen – BSch(III/2) @ 25 Pk.	beliebig
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk.	1–2
Artillerie durch berittene Artillerie ersetzen – Art(II/2) @ 42 Pk.	0–1

nur bei französischem Befehlshaber:

Befehlshaber durch Napoleon mit Leibgarde aus Chasseurs à cheval – B(iv) + Re(III/4) @ 90 Pk. oder Lanzenreitern – B(iv) + La(III/3) @ 90 Pk. ersetzen	0–1
extra, um Befehlshaber zum Helden zu erheben – H(iv) @ +32 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. 0–1	
Karabiniere oder Kürassiere als Veteranen aufstellen – Ri(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Chasseurs à cheval oder Lanzenreiter als Veteranen aufstellen – Re(III/4) @ 42 Pk. bzw. La(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Linieninfanterie durch Infanterie der alten Garde ersetzen – BSch(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Artillerie durch Garde-Artillerie ersetzen – Art(III/4) @ 49 Pk. bzw. Art(II/3) @ 49 Pk., falls berittene Artillerie	0–1

nur bayrische, sächsische oder <westphälische> Verbündete:

leichte Infanterie mit Büchsen ausrüsten – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
--	-----

Die Infanterie der alten Garde darf nur zusammen mit Napoleon aufgestellt werden.

Großbritannien

Husaren und Dragoner* – Re @ 36 Pk.	1–3
extra, um Dragoner als schwere Dragoner aufzustellen – Ri @ 42 Pk.	0–1

Linieninfanterie* – BSch @ 30 Pk.	6–16
extra, um einen besonders skeptischen Befehlshaber aufzustellen – K** @ +12 Pk.	0–1
leichte Infanterie – LI @ 18 Pk.	1–4
Artillerie – Art @ 42 Pk.	1–2

- **H&H** -

Befehlshaber – B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. oder B(iii) + Ri(III/2) @ 59 Pk. oder B(iii) + BSch(II/4) @ 64 Pk.	1
extra, um einen besonders skeptischen Befehlshaber aufzustellen – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
schwere Dragoner – Ri(III/2) @ 35 Pk.	0–1
Husaren und leichte Dragoner – Re(III/2) @ 30 Pk. oder Re(III/3) @ 36 Pk.	1–2
Gardeinfanterie – BSch(II/4) @ 40 Pk.	0–2
Linieninfanterie – BSch(III/4) @ 35 Pk.	6–12
leichte Infanterie – LI(III/3) @ 18 Pk.	1–4
leichte Infanterie mit Büchsen ausrüsten – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk.	1–2
Artillerie durch berittene Artillerie ersetzen – Art(II/2) @ 42 Pk.	0–1

spanische und portugiesische Verbündete (bis 1813):

Portugiesische Dragoner – Re(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Portugiesische Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk.	2–4
Portugiesische leichte Infanterie – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Spanier – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4

norddeutsche und niederländische Verbündete 1815:

Schwere Reiter – Ri(III/2) @ 35 Pk. oder leichte Reiter – Re(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk.	1–2
Landwehr oder Miliz – alle BSch(III/2) @ 25 Pk. oder alle Ho(IV/3) @ 12 Pk.	1–2
Leichte Infanterie – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1

Diese Armee *muss* in der Version für die fortgeschrittenen Regeln eine der beiden Möglichkeiten für Verbündete benutzen. Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers höchstens ein Element schwere Dragoner, zwei Elemente Husaren oder leichte Dragoner und zwei Elemente Gardeinfanterie aufgestellt werden. Ein Element Artillerie kann zu den Verbündeten gehören.

Österreich

Steinadler – Fw @ 36 Pk. oder transsylvanische Vampire: falls in Fledermausgestalt – Fw @ 36 Pk., falls in Menschengestalt – VW @ 18 Pk. [bebaute Flächen, Wälder, steile Hügel], falls in Wolfsgestalt – Be @ 48 Pk.	0–1
Kürassiere und schwere Dragoner* – Ri @ 42 Pk.	1–2
Husaren und leichte Dragoner – Re @ 36 Pk. oder Ulanen – La @ 42 Pk.	1–2
Linieninfanterie – BSch @ 30 Pk.	8–16
Jäger – LI @ 18 Pk.	0–2
Tiroler Bauern – VW (Hügel aller Art) @ 18 Pk.	0–4

- **H&H** -

Befehlshaber – B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. oder 60 Pk. oder B(ii) + BSch(III/3) @ 42 Pk.	1
--	---

Steinadler – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder transsylvanische Vampire: falls in Fledermausgestalt – Fw(III/2+4) @ 36 Pk., falls in Menschengestalt – VW(III/3) @ 18 Pk. [bebaute Flächen, Wälder, steile Hügel], falls in Wolfsgestalt – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Kürassiere und schwere Dragoner – Ri(III/3) @ 42 Pk.	1–2
Husaren und leichte Dragoner – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Ulanen – La(III/2) @ 35 Pk.	1–2
Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk. oder BSch(III/2) @ 25 Pk.	8–16
Jäger – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Tiroler Bauern – VW(III/4) (Hügel aller Art) @ 21 Pk.	0–4

Bei Benutzung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inklusive des Befehlshabers nicht mehr als höchstens jeweils zwei Elemente Ri und Re aufgestellt werden. – Vampire in Fledermausgestalt haben einen Kampffaktor von 4 im Fernkampf und einen von 2 im Nahkampf.

Preußen (ab 1808))

Reiterei* – Re @ 36 Pk.	1–3
extra für Kürassiere – Ri @ 42 Pk. oder Ulanen – La @ 42 Pk.	0–1
Garde- und Linieninfanterie – BSch @ 30 Pk.	4–8
Jäger, Schützen und Füsiliere – LI @ 18 Pk.	2–4
Landwehr – Sf @ 30 Pk.	4–8
Magier (Gneisenau) bei einem der zuvor genannten Elemente – Z @ +24 Pk.	0–1
Artillerie – Art @ 42 Pk.	1–2

- H&H -

Befehlshaber – B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk.	1
Dragoner und Husaren – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Lanzenreiter – La(III/2) @ 35 Pk.	0–2
zuvor genannte Reiter durch Kürassiere ersetzen – Ri(III/2) @ 35 Pk.	0–1
Landwehrreiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder mit Lanze – La(IV/2) @ 28 Pk.	0–1
Gardeinfanterie – BSch(II/3) @ 35 Pk.	0–2
Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk.	4–8
Füsiliere und Schützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Füsiliere durch Jäger mit Büchse ersetzen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Landwehr – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	4–8
Magier (Gneisenau) bei einem der zuvor genannten Elemente – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk.	1–2
Artillerie durch berittene Artillerie ersetzen – Art(II/2) @ 42 Pk.	0–1

Russland

Die russischen Wälder, die schon so manch feindliche Armee verschlungen haben – Rw @ 54 Pk.	0–1
Kürassiere und Dragoner* – Ri @ 42 Pk.	0–2
Jäger zu Pferd* – Re @ 36 Pk. oder Husaren und Ulanen – La @ 42 Pk.	1–2
Kosaken – LR @ 30 Pk. oder Wölfe – Be @ 48 Pk.	1–2
Gardeinfanterie* – BSch @ 30 Pk.	0–2
extra, um Befehlshaber zum Magier zu erheben: Z** @ +24 Pk.	0–1
Linieninfanterie und Miliz – Ho @ 12 Pk.	4–16
Jäger – LI @ 18 Pk. oder Partisanen – VW [Wald] @ 18 Pk.	1–4
Artillerie – Art @ 42 Pk.	1–2

- *H&H* -

Befehlshaber – B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk.	
bzw. 60 Pk.	1
extra, um Befehlshaber zum Magier zu erheben: Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Die russischen Wälder, die schon so manch feindliche Armee verschlungen haben – Rw(IV/4)	
@ 54 Pk.	0–1
Kürassiere oder Dragoner – Ri(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Jäger zu Pferd – Re(III/2) @ 30 Pk. oder Husaren und Ulanen – La(III/2) @ 35 Pk.	1–2
Kosaken – LR(III/3) @ 30 Pk. oder Wölfe – Be(IV/3) @ 40 Pk.	1–2
Kosaken durch Baschkiren ersetzen – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Gardeinfanterie oder Grenadiere – BSch(III/3) @ 30 Pk.	0–4
Infanterie – alle: BSch(III/2) @ 25 Pk. oder alle: Ho(IV/3) @ 12 Pk.	6–18
Milizinfanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Jäger – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Partisanen – VW(III/3) [Wald] @ 18 Pk.	1–4
Artillerie – Art(III/4) @ 49 Pk.	1–2
Artillerie durch berittene Artillerie ersetzen – Art(II/3) @ 49 Pk.	0–1

Für die „russischen Wälder“ kann man beispielsweise Entfiguren oder einen kleinen Nadelwald für Modelleisenbahnen (mit einem Bären darin?) verwenden. Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. des Befehlshabers nicht mehr als jeweils höchstens zwei Elemente Ri oder Re enthalten. Wer FLINTLOQUE-Figuren verwendet, darf die entsprechenden Truppentypen natürlich als Untote im Sinne der *H&H*-Regeln zählen.

Spanien

In alten Spielregeln für die napoleonische Epoche las ich die Bemerkung, dass die spanische (und die neapolitanische) Armee etwas für Spieler seien, die eine echte Herausforderung suchen. Darin liegt sicher mehr als nur ein Körnchen Wahrheit, andererseits gibt es eine erstaunliche Anzahl von Modellfiguren auf dem Markt vor allem für die Spanier, so dass es entweder eine Menge wagemutige Spieler gibt oder beide Armeen weniger schlecht als ihr Ruf sind. Unter den *H&H*-Regeln sollten sie jedenfalls ihre Chance haben. Die Neapolitaner können mit Hilfe der französischen Liste weiter oben aufgestellt werden, hier folgen nun die Spanier.

Linienreiter* oder Dragoner – Ri @ 42 Pk.	1–3
Held als Befehlshaber – H @ +24 Pk.	0–1
Husaren oder Jäger zu Pferd – Re @ 36 Pk.	0–1
Irreguläre Reiter – LR @ 30 Pk.	0–1
Herden von Kampfstieren – ET @ 36 Pk.	0–2
Linieninfanterie oder Freiwillige – bis zu ½ BSch @ 30 Pk., der Rest Ho @ 12 Pk.	12–24
Priester bei als Ho eingestufte Infanterie – K @ +12 Pk.	0–2
Leichte Infanterie – LI @ 18 Pk.	0–3
Guerilleros – VW @ 18 Pk. [Hügel aller Art, Wälder, Gebüsche und bebaute Flächen]	0–4
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–1

- *H&H* -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii) + Ri(III/2) @ 47 Pk.	1
Held als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Linienreiter oder Dragoner – Ri(III/2) @ 35 Pk.	1–3
Husaren oder Jäger zu Pferd – Re(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Irreguläre Reiter – LR(III/2) @ 25 Pk. oder Re(IV/2) @ 24 Pk. oder, falls mit Lanze, La(IV/2)	
@ 28 Pk.	0–1
Herden von Kampfstieren – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2

Garden, Schweizer oder Veteranen – BSch(III/3) @ 30 Pk.	0–4
Linieninfanterie – BSch(III/2) @ 25 Pk.	12–24
Linieninfanterie durch Freiwillige ersetzen – BSch(IV/2) @ 20 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–½
Freiwillige durch aufgebrauchte Massen ersetzen – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–2
Priester bei Freiwilligen oder aufgebrauchten Massen – K(iii) @ +12 Pk.	0–2
Leichte Infanterie – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Guerilleros – VW(III/3) @ 18 Pk. oder VW(III/4) @ 21 Pk. [Hügel aller Art, Wälder, Gebü- sche und bebaute Flächen]	0–4
Artillerie – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Napoleons Orientfeldzug (1798–1801)

Wenn Sie geglaubt haben, die zuvor aufgeführten Armeen seien schon bizarr, dann sollten Sie sich 'mal die folgenden drei ansehen. Sie sind für den berühmt-berüchtigten Feldzug Napoleons nach Ägypten gedacht und bieten nicht nur alle Wunder des Orients, sondern – nach Napoleons Rückkehr nach Frankreich im August 1799 – auch die buchstäblich bunte europäische Armee ihrer Zeit.

Französische Orientarmee

Ballonkorps – LS @ 60 Pk.	0–1
Dragoner* – Ri @ 42 Pk.	1–2
Husaren und Chasseurs à cheval – Re @ 36 Pk.	0–1
Linieninfanterie* – BSch @ 30 Pk.	8–16
extra, um Befehlshaber zum Helden zu erheben: H** @ +24 Pk.	0–1
extra, um Linieninfanterie mit Kamelen beritten zu machen: @ +6 Pk. oder durch Ka- melreiter zu ersetzen – Km @ 36 Pk.	0–1
leichte Infanterie – LI @ 18 Pk.	2–6
Artillerie – Art @ 42 Pk.	1–2

- H&H -

Oberbefehlshaber mit Leibwache – B(iv) + Re(III/4) @ 84 Pk. oder B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk.	1
extra, um Befehlshaber zum Helden zu erheben: H(iv) @ +32 Pk., falls Napoleon, H(iii) @ +24 Pk., falls Kléber	0–1
Ballonkorps – LS(III/2) @ 50 Pk.	0–1
Dragoner – Ri(III/3) @ 42 Pk.	0–1
Husaren und Chasseurs à cheval – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk.	8–16
extra, um Infanterie mit Kamelen beritten zu machen: @ +6 Pk. oder durch Kamelreiter zu ersetzen – Km(III/3) @ 36 Pk.	0–1
leichte Infanterie – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–6
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk.	1–2

Mameluken

schwere Reiterei* – Re @ 36 Pk.	2–6
Held bei Reitern – H @ +24 Pk.	0–1
leichte Reiterei – LR @ 30 Pk.	1–4
Löwen, Hyänen etc. – Be @ 36 Pk.	0–2

Infanterie – Sf @ 30 Pk.	6–16
Iman bei Infanterie – K @ +12 Pk.	0–1
Zauberer als Befehlshaber oder bei Infanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
schlecht ausgerüstete Infanterie – Ho @ 12 Pk.	3–8
Plänkler – LI @ 18 Pk.	0–2
Krokodile – VW (Binnengewässer) @ 18 Pk. oder Mumien – VW (bebautes Gelände) @ 18 Pk.	0–2
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–1

- *H&H* -

Oberbefehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
schwere Reiterei – Re(IV/4) @ 36 Pk.	1–5
Held als Befehlshaber oder bei schweren Reitern: H(iii) @ +24 Pk.	0–1
leichte Reiterei – LR(II/2) @ 30 Pk.	1–4
Löwen, Hyänen etc. – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Infanterie – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	6–18
Iman bei Infanterie – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Zauberer als Befehlshaber oder bei Infanterie – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
schlecht ausgerüstete Infanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	3–8
Plänkler – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Krokodile – VW(III/3) (Binnengewässer) @ 18 Pk. oder Mumien – VW(III/4) (bebautes Gelände) @ 21 Pk.	0–2
Artillerie – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Osmanen

Befehlshaber mit Garde** – B + Re + Z @ 84 Pk.	1
Kundschafter auf fliegendem Teppich – Fw @ 36 Pk.	0–1
schwere Reiterei – Re @ 36 Pk.	0–2
leichte Reiterei – LR @ 30 Pk.	1–2
Infanterie – Sf @ 30 Pk.	8–16
Arnauten – Sk @ 30 Pk.	0–2
ungenügend ausgerüstete Infanterie – Ho @ 12 Pk.	3–6
leichte Infanterie – LI @ 18 Pk.	0–2
Meuchelmörder – VW [bebautes Gelände] @ 18 Pk.	0–1
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–1

- *H&H* -

Befehlshaber mit Garde – B(ii) + Re(III/4) + Z(iii) @ 78 Pk.	1
Kundschafter auf fliegendem Teppich – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
schwere Reiterei – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
leichte Reiterei – LR(II/2) @ 30 Pk.	1–2
Infanterie – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	8–18
Iman bei Infanterie – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Arnauten – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Held bei schweren Reitern oder Arnauten – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
ungenügend ausgerüstete Infanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	3–6
leichte Infanterie – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Meuchelmörder – VW(III/3) [bebautes Gelände] @ 18 Pk.	0–1
Artillerie – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Im dunkelsten Afrika



Den folgenden Listen ist gemeinsam, dass sie in einer Art Fantasy-Afrika angesiedelt sind, deshalb habe ich sie hier unter einer gemeinsamen Rubrik zusammengefasst. Die Anzahl solcher

Listen ließe sich mit Sicherheit beliebig verlängern (siehe auch die im Begleitband »Wunder-same Welten« im Abschnitt »Mondwelt« aufgeführten Listen), als Anregung für eigene Ideen reichen die hier abgedruckten aber wohl aus.

Die Barbaren der Savannen

Krieger* – Sk @ 30 Pk.	6–20
Schamane bei Krieger* – Z @ +24 Pk.	0–1
Held bei Krieger* – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–6
Junge Krieger – LI @ 18 Pk.	0–2
Durchgehende Rinder- oder Savannentierherde – ET @ 60 Pk.	0–4
Schamane bei Löwen- oder Leopardrudel – Be + Z @ 72 Pk.	0–2
Dornengestrüpp, um Lager (Rinderherden) zu schützen @ 6 Pk.	0–4

- H&H -

Häuptling – B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk.	1
Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	5–23
Schamane bei Krieger* – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Held bei Krieger* – H(ii) @ +16 Pk. oder als Häuptling – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–8
Junge Krieger – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Durchgehende Rinder- oder Savannentierherden – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–4
Savannentierherden durch Schamanen mit Elefantherde oder Nashornrudel ersetzen	
– ET(IV/4) + Z(ii) @ 58 Pk.	0–2
Leopardrudel – Be(IV/2) @ 32 Pk. oder Schamane bei Löwenrudel – Be(IV/3) + Z(ii) @	
46 Pk.	0–2
Dornengestrüpp, um Lager (Rinderherden) zu schützen @ 6 Pk.	0–4

Natürlich darf auch in dieser magie-betonten Armee nur eine Einzelfigur pro 200 AP aufgestellt werden.

Das schwarze Königreich

Anführer** auf großem, von einem Nashorn gezogenem Wagen – B + W/AS @ 54 Pk., auf	
Elefant mit Besatzung – B + Rw @ 78 Pk., auf Kaffernbüffel – B + Ri @ 66 Pk. oder zu	
Fuß mit Garde aus Schwertträgern – B + AS @ 60 Pk.	1

Krieger auf Kaffernbüffeln – Ri @ 42 Pk.	0–4
Krieger auf Kaffernbüffeln durch Kundschafter auf Antilopen oder großen Laufvögeln ersetzen – LR @ 30 Pk.	0–2
Schamane bei Löwenrudel – Be + Z @ 72 Pk. oder bei Herde großer Pflanzenfresser – ET + Z @ 60 Pk.	0–1
Krieger mit Keulen und/oder Speeren – Sf @ 30 Pk.	6–14
Hofzauberer bei Kriegern oder als Anführer auf Nashornwagen – Z @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Bögen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3
Junge Krieger mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–2
Krieger unterworfenen Savannen- oder Hochlandstämme – Sk @ 30 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	2–6
Medizinmann bei Kriegern unterworfenen Savannen- oder Hochlandstämme – Z @ +24 Pk.	0–1
Held bei Kriegern aller Art – H @ +24 Pk.	0–1
Durchgehende Rinderherden – ET @ 36 Pk.	0–2
Trockenmauer, um Lager @ 6 Pk. oder bebaute Flächen @ 12 Pk. zu befestigen	0–4

- *H&H* -

Anführer auf großem, von einem Nashorn gezogenem Wagen – B(ii) + W/AS(IV/4) @ 42 Pk., auf Elefant mit Besatzung – B(ii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk., auf Kaffernbüffel – B(ii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk. oder zu Fuß mit Garde aus Schwert- oder Keulenträgern – B(ii) + AS(III/3) @ 48 Pk.	1
Krieger auf Kaffernbüffeln – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	0–4
Krieger auf Kaffernbüffeln durch Kundschafter ersetzen: alle auf Antilopen oder Strau- ßen – LR(III/2) @ 25 Pk. oder alle auf anderen großen (prähistorischen) Laufvögeln – alle: LR(III/3) @ 30 Pk. oder alle: LR(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Schamane bei Löwenrudel – Be(IV/3) + Z(ii) @ 56 Pk. oder bei Herde großer Pflanzenfresser – ET(IV/4) + Z(ii) @ 58 Pk.	0–1
Krieger mit Keulen und/oder Speeren – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	8–16
Krieger als Angehörige von Haushaltsregimentern aufstellen – Sf(III/3) @ 30 Pk.	0–4
Hofzauberer bei Kriegern von Haushaltsregimentern oder als Anführer auf Nashornwa- gen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Bögen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Junge Krieger mit Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Krieger unterworfenen Savannen- oder Hochlandstämme – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–6
Medizinmann bei Kriegern unterworfenen Savannen- oder Hochlandstämme – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held bei Kriegern aller Art – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Krieger unterworfenen Savannen- oder Hochlandstämme durch Affenmenschen/Men- schenaffen mit Keulen ersetzen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Rinderherden – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Trockenmauer, um Lager @ 6 Pk. oder bebaute Flächen @ 12 Pk. zu befestigen	0–4

Auch zusammen mit dem Anführer dürfen insgesamt nur maximal vier Elemente Reiter (auf Elefanten, Büffeln, Antilopen oder Laufvögeln aller Art) aufgestellt werden. Die Einstufung der Laufvögel sollte sich an der relativen Größe der Modelle für Reiter und Reittier richten: je größer das Modell gegenüber dem Reiter, desto höher der Grad.

Die kopflosen Menschen vom Ende der Welt

Diese seltsamen Gestalten werden schon vom älteren Plinius (23–79) erwähnt und sind somit im wahrsten Sinne des Wortes ein echter Klassiker, der in der kleinen afrikanischen Abteilung unserer Sammlung nicht fehlen sollte. Und ob man es glauben mag oder nicht, ein australischer Hersteller bot sogar Figuren für sie an (unter dem Namen "Blemmyae"). Noch ein Grund also, diese Liste hier zu präsentieren.

Zebrakentauren – LR @ 30 Pk. oder Skorpionkentauren – Ri @ 42 Pk.	0–1
Hyänen-, Leoparden- oder Löwenrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Elefantenherde – ET @ 36 Pk.	0–2
Streitkolben-, Axt- oder Schwertkämpfer* – AS @ 36 Pk.	2–4
Krieger mit Speeren oder Wurfspeeren – Sk @ 30 Pk.	4–10
Held bei Kentauren, AS oder Sk – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei AS oder Sk – Z @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen* – LSch @ 24 Pk.	4–8
Plänkler mit Bogen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–2
Schlangen, Riesenspinnen und ähnliche Tiere – VW [Wälder] @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß als Streitkolben-, Axt- oder Schwertkämpfer – B(ii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. oder als Bogenschütze – B(ii) + Sch(IV/3) @ 32 Pk.	1
Zebrakentauren – LR(III/3) @ 30 Pk. oder Skorpionkentauren – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Hyänen- oder Leopardenrudel – Be(IV/2) @ 32 Pk. oder Löwenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Elefantenherde – ET(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Streitkolben-, Axt- oder Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk.	1–5
Krieger mit Speeren oder Wurfspeeren – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	8–16
Held bei Kentauren, AS oder Sk – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schamane bei AS oder Sk – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	4–10
Streitkolben-, Axt- oder Schwertkämpfer oder Bogenschützen zu königlichen Truppen erheben – AS zu AS(IV/3) @ 30 Pk., LSch zu LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–3
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Schlangen, Riesenspinnen und ähnliche Tiere – VW(III/3) [Wälder] @ 18 Pk.	0–2

Dschungelstämme

Waldgeister – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1
Krieger* mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	8–24
Krieger als Elitekrieger aufstellen – Sk @ 30 Pk.	0–1
Medizinmann* bei Befehlshaber oder Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Amazonengarde mit Bogen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Gorillamenschen – Sk @ 30 Pk.	0–2
Kundschafter mit Bogen (und vergifteten Pfeilen) – LI @ 18 Pk. oder VW [Wälder und Gebüsche] @ 18 Pk.	0–2
Durchgehende Waldelefantenherde – ET @ 36 Pk.	0–1
Kanus – Bo @ 12 Pk.	0–4
Palisade für das Lager @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Häuptling bei Kriegern – B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk. oder B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk.	1
--	---

Waldgeister – Fw(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk.	0–1
Krieger mit Speer und Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	9–29
Krieger als Elitekrieger aufstellen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–1
Medizinmann bei Befehlshaber oder Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Medizinmann als besonders mächtig einstufen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Amazonengarde mit Bogen – ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Gorillamenschen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Kundschafter mit Bogen (und vergifteten Pfeilen) – LI(III/3) @ 18 Pk. oder VW(III/3) [Wäl- der und Gebüsche] @ 18 Pk.	0–2
Durchgehende Waldelefantenherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Kanus – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–4
Palisade für das Lager @ 6 Pk.	0/4



Die kopflosen Menschen aus der Naturgeschichte des älteren Plinius auf einer Abbildung aus der Weltchronik Hartmann Schedels (Nürnberg 1493).

Die Nashornmenschen

Der zuvor erwähnte australische Figurenhersteller und sein englischer Importeur stellen auch andere ausgefallene Figuren her, die für unsere pseudo-afrikanische Abteilung wie auf Bestellung gemacht sind. Auf den Websites beider finden sich dazu auch weitere Informationen und Armeelisten für diverse Regelsysteme (leider scheinen die Informationen über die Nashornmenschen und die Löwenmenschen z. Z. nicht zugänglich zu sein). Da dürfen natürlich Armeelisten für *H&H* nicht fehlen. Allerdings habe ich hie und da Änderungen vorgenommen, vor allem bei den diversen berittenen Truppentypen, weil mir da die angebotenen Figuren ziemlich unpassend erschienen. Das bedeutet freilich ein bisschen Bastelei, wenn man so eine Armee zusammenstellen möchte; sie hält sich aber in Grenzen.

Die Nashornmenschen waren einst die Herren Afrikas, vor allem nachdem sie die Löwenmenschen nach Asien vertrieben haben. Nach der Rückkehr der letzteren ist ihr Herrschaftsgebiet aber erheblich zusammengeschrunpft. Dennoch sind sie immer noch ein formidabler Gegner, zumal ihr Sturmangriff nahezu unwiderstehlich ist. Kein Wunder bei der Verwandtschaft!

Durchgehende Herdentiere – ET @ 36 Pk.	0–2
Schwertkämpfer** – AS @ 36 Pk.	1–2
Krieger mit Nahkampfwaffen – Sf @ 30 Pk.	8–16
Berserker – Sk @ 30 Pk.	2–4
Held bei Schwertkämpfern, Nahkämpfern oder Berserkern – H @ +24 Pk.	0–1
Schützen – SSch @ 24 Pk.	0–3
Schamane bei Nahkämpfern oder Schützen – Z @ +16 Pk.	0–1

Plänkler mit Blasrohren – LI @ 18 Pk. 2–6

- H&H -

Befehlshaber mit Garde aus Schwertkämpfern – B(ii/iii) + AS(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. 1
 Durchgehende Herdentiere – ET(IV/3) @ 36 Pk. 0–2
 Schwertkämpfer – AS(IV/4) @ 36 Pk. 0–1
 Krieger mit Nahkampfwaffen – Sf(IV/4) @ 30 Pk. 8–16
 Berserker – Sk(IV/4) @ 30 Pk. 2–4
 Held als Befehlshaber oder bei Schwertkämpfern, Nahkämpfern oder Berserkern – H(iii)
 @ +24 Pk. 0–1
 Schützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. 0–3
 Schamane bei Nahkämpfern oder Schützen – Z(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Plänkler mit Blasrohren – LI(III/3) @ 18 Pk. 2–6

Die Löwenmenschen

Die Löwenmenschen waren ursprünglich in viele Stämme zersplittert und hatten nur sehr primitive Waffen aus Holz und Stein. Es ist daher nicht so überraschend, dass sie dem Vordringen der Nashornmenschen keinen großen Widerstand entgegensetzen konnten. In einem beispiellosen Exodus zog sich ihr Volk nach Asien zurück, wo sie sich kulturell rasch weiterentwickelten. Mit neuen Metallwaffen und effektiver Organisation – aber auch dem alten sprichwörtlichen Löwenmut – kehrten sie nach Afrika zurück, wo sie in einer Serie harter Kämpfe zunächst die Nashornmenschen aus ihren alten Wohngebieten vertrieben und dann weitere Gebiete dazu eroberten. Ihre neuen menschlichen Untertanen spielen in ihren Armeen keine große Rolle; sie dienen meist als Kanonenfutter – oder als Löwenfutter!

Reiter auf großen Löwen* – Be @ 48 Pk. 0–3
 Leibgarde mit Axt oder Schwert* – AS @ 36 Pk. 0–2
 Hofzauberer bei Leibgarde – Z @ +24 Pk. 0–1
 Speerträger – Sp @ 36 Pk. 8–14
 Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. 2–4
 Held als Befehlshaber oder bei einem der zuvor aufgeführten Truppentypen – H @
 +24 Pk. 0–3
 Plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk. 0–2
 Menschliche Untertanen – Ho @ 12 Pk. 0–6
 Palisade für das Lager @ 6 Pk. 0/4

- H&H -

Häuptling auf großen Löwen mit Leibgarde aus anderen Löwenreitern – B(iii) + Be(III/3)
 @ 72 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Axtkämpfern – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. 1
 Reiter auf großen Löwen – Be(III/3) @ 48 Pk. 0–2
 Leibgarde mit Axt oder Schwert – AS(III/3) @ 36 Pk. 0–1
 Hofzauberer bei Leibgarde – Z(iii) @ +24 Pk. 0–1
 Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk. 8–14
 Bogenschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. 2–4
 Held als Befehlshaber oder bei einem der zuvor aufgeführten Truppentypen – H(iii) @
 +24 Pk. 0–3
 Befehlshaber als großen Helden aufstellen – H(iv) @ +32 Pk. 0–1
 Plänkelnde Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. 0–2
 Menschliche Untertanen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. 0–6
 Palisade für das Lager @ 6 Pk. 0/4

Die Elefantenmenschen

Im Gegensatz zu den Nashornmenschen sind die Elefantenmenschen mindestens ebenso weise wie stark. Ihre Magie ist alt und mächtig, Politik und Strategie beruhen auf jahrhundertealten Erfahrungen und intelligenten Analysen der Lage. Kein Wunder, dass die anderen Völker sich weitgehend bemühen, sich nicht mit ihnen anzulegen. Die, die es doch getan haben, haben in der Regel recht schnell Probleme bekommen. Anders als die Löwenmenschen haben die Elefantenmenschen die taktischen Stärken ihrer menschlichen Untertanen erkannt und wissen sie zu nutzen.

Reiter auf Elefanten* – Rw @ 54 Pk.	1–2
durchgehende Elefantenherde – ET @ 36 Pk.	0–1
Menschliche Reiterei – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk.	0–2
Gardeinfanterie mit Keulen* – AS @ 36 Pk.	0–2
Linieninfanterie – Le @ 36 Pk.	4–10
Zauberer auf Elefant, bei Garde- oder Linieninfanterie – Z @ +24 Pk.	0–3
„Sturminfanterie“ mit einer wilden Mixtur unterschiedlichster Nahkampfwaffen – Sk @	
30 Pk.	2–4
Held bei „Sturminfanterie“ – H @ +24 Pk.	0–1
Menschliche Krieger mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk.	0–4
Menschliche Krieger mit Bogen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–2
Palisade für das Lager @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

Befehlshaber auf Elefant – B(iii) + Rw(III/4) @ 87 Pk. oder zu Fuß bei Gardeinfanterie mit	
Keulen – B(iii) + AS(III/4) @ 66 Pk.	1
Reiter auf Elefanten – Rw(III/4) @ 63 Pk.	1–2
durchgehende Elefantenherde- ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Menschliche Reiterei – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Gardeinfanterie mit Keulen – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Linieninfanterie – Le(III/4) @ 42 Pk.	4–8
Zauberer auf Elefant, bei Garde- oder Linieninfanterie – Z(iii) @ +24 Pk.	0–3
Zauberer als Hofzauberer auf Elefant oder bei Gardeinfanterie als Z(iv) aufstellen @	
+32 Pk.	0–1
„Sturminfanterie“ mit einer wilden Mixtur unterschiedlichster Nahkampfwaffen – Sk(III/4)	
@ 35 Pk.	2–4
Held bei Sturminfanterie – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Menschliche Krieger mit Speer und Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Schamane bei menschlicher Hi – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Menschliche Krieger mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren – LI(III/2) @	
15 Pk.	0–2
Palisade für das Lager @ 6 Pk.	0/4

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als zwei Elemente Riesenwesen und nicht mehr als zwei Elemente Gardeinfanterie aufgestellt werden.

Die (noch nicht) verlorene Stadt

Nach dem antiken Mythos von den Kopflösen im finstersten Afrika sollte der moderne Mythos von der verlorenen Stadt im Herzen dieses Kontinents nicht fehlen. Für diese Sammlung interessiert natürlich nicht so sehr der „gegenwärtige“ Zustand als vielmehr die Zeit, als diese Stadt noch alles andere als verloren war,

sondern zu einem großen Reich gehörte, dessen Kultur aus einem tüchtigen Anteil Hollywood mit dem einen oder anderen Spritzer des bronzezeitlichen [B] oder klassischen Griechenlands [G], der hellenistischen Staatenwelt [H] oder des kaiserzeitlichen Roms [R] besteht. Die herrschende Klasse stammt in der Regel von Kolonisten oder Flüchtlingen aus so mystischen Gegenden wie Atlantis oder Mu ab. Vermutlich ließe sich diese Liste nach diversen Romanen, Filmen und Fernsehserien noch beliebig verlängern und/oder variieren; die Benutzer mögen sie somit eher als Anregung denn als Evangelium betrachten!

Herrscherin auf Sänfte mit Eskorte** – B + W/Sch @ 48 Pk. oder B + W/AS @ 54 Pk.	0–1
Elefanten* oder Nashörner mit Besatzung – Rw @ 54 Pk.	0–2
Von zwei Zebras gezogene Streitwagen – bis zu ½ LSt @ 36 Pk., der Rest MSt* @ 42 Pk.	
[B]	1–4
Zebra-Reiter* – Re @ 36 Pk. [G, H, R]	1–4
verbündete Eingeborene auf Straußen oder prähistorischen Laufvögeln – LR @ 30 Pk.	0–1
Von Zebras gezogene Sichelstreitwagen [H] oder durchgehende Rinderherden – ET @ 36 Pk.	0–1
Oberpriester/in mit Leibwache aus Tempelsoldaten – AS + Z @ 60 Pk. oder mit Leopardenrudel – Be + Z @ 72 Pk.	0–1

Nahkampfinfanterie:

- Hopliten* – Sp @ 36 Pk. [G] 2–8
- Speerträger [B] bzw. Pikeniere* [H] – Pi @ 48 Pk. 2–6
- Speerträger gegen Schwertkämpfer austauschen [B] – AS @ 36 Pk. 0–1
- Legionäre* – bis zu ¼ AS @ 36 Pk., der Rest Le @ 36 Pk. [R] 2–8

Zum Reich gehörende Eingeborene mit Speer, Wurfspeeren und ggf. Schild (als Peltasten, Auxiliare etc.) – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2–4
Krieger verbündeter Eingeborenenstämme – Hi @ 24 Pk. oder Sk @ 30 Pk.	2–6
Medizinmann bei Kriegern verbündeter oder zum Reich gehörender Eingeborenenstämme – Z @ +24 Pk.	0–1
Held bei den zum Reich gehörenden Eingeborenen mit Speer, bei Kriegern verbündeter Eingeborenenstämme (als von ihm befreite Sklaven) – H @ +24 Pk. oder [nur R] bei von ihm befreiten Gladiatoren – AS + H @ 60 Pk.	0–1
Eingeborene mit Bögen oder Schleudern – LI @ 18 Pk.	0–6
Pygmäen, Riesenschlangen oder -spinnen – VW [Wälder] @ 18 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. oder zur Verwendung im Felde @ 12 Pk.	0–4
Kriegskanus – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber/in:

- Herrscherin auf Sänfte mit Eskorte aus Bogenschützen – B(ii/iii) + W/Sch(III/3) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder aus Schwertkämpfern – B(ii/iii) + W/AS(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.
- männlicher Befehlshaber auf von Zebras gezogenem Streitwagen [B]: mit Gespann aus zwei Zebras – B(ii/iii) + MSt(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk., mit Gespann aus vier Zebras – B(ii/iii) + SSt(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.
- männlicher Befehlshaber auf Zebra – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. [G, H, R]
- männlicher Befehlshaber auf Elefant – Rw(IV/4) + B(ii/iii) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk. [H]
- männlicher Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + Sp(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. [G]
- männlicher Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + Pi(III/3) @ 60 Pk. bzw. 72 Pk. [H]
- männlicher Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + Le(II/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. [R] 1

Elefanten mit Besatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder Nashörner mit Besatzung – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
---	-----

Von zwei Zebras gezogene Streitwagen – bis zu ½ LSt(III/3) @ 36 Pk., der Rest MSt(III/3) @ 42 Pk. [B]	1–4
Zebra-Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. [G, H, R]	1–4
verbündete Eingeborene auf Straußen – LR(III/2) @ 25 Pk. oder auf prähistorischen Laufvögeln – LR(III/3) @ 30 Pk. oder LR(III/4) @ 35 Pk.	0–1
Von Zebras gezogene Sichelstreitwagen [H] oder durchgehende Rinderherden – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Oberpriester/in mit Leibwache aus Tempelsoldaten – AS(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk. oder mit Leopardenrudel – Be(IV/2) + Z(iii) @ 56 Pk.	0–1

Nahkampfinfanterie:

• Speerträger – Pi(III/2) @ 40 Pk. [B]	2–7
Speerträger durch Schwertkämpfer ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk., falls ohne Schild, oder AS(III/3) @ 36 Pk., falls mit Schild	0–1
• Hopliten – Sp(III/3) @ 36 Pk. [G]	2–8
Hopliten zur Leibwache eines entsprechend ausgerüsteten Befehlshabers erheben – Sp(III/4) @ 42 Pk.	0–1
• Pikeniere – Pi(III/3) @ 48 Pk. [H]	2–6
• Legionäre – bis zu ¼ AS(III/3) @ 36 Pk., der Rest Le(III/3) @ 36 Pk. [R]	2–8
Legionäre zur Leibgarde eines entsprechend aufgestellten Befehlshabers zu erheben – Le(II/3) @ 42 Pk.	0–1

Zum Reich gehörende Eingeborene mit Speer oder Wurfspeeren (als Peltasten, Auxiliare etc.) – Hi(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	2–4
zum Reich gehörende Eingeborene mit Speer oder Wurfspeeren zusätzlich mit Schild ausrüsten – Hi(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. [G, H, R]	alle
zum Reich gehörende Eingeborene mit Speer oder Wurfspeeren mit Lederpanzern und größeren Schilden ausrüsten – Hi(III/4) @ 28 Pk. [H, R]	0–A
Zum Reich gehörende Eingeborene mit Bögen oder Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Krieger verbündeter Eingeborenenstämme – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Sk(IV/2) @ 20 Pk.	2–8
Krieger verbündeter Eingeborenenstämme mit Schild ausrüsten – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Sk(IV/3) @ 25 Pk. [G, H, R]	alle
Medizinmann bei Kriegern verbündeter oder zum Reich gehörender Eingeborenenstämme – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held bei den zum Reich gehörenden Eingeborenen mit Speer oder Wurfspeeren oder (als von ihm befreite Sklaven) bei Kriegern verbündeter Eingeborenenstämme – H(iii) @ +24 Pk. oder [nur R] bei von ihm befreiten Gladiatoren – AS(IV/3) + H(iii) @ 54 Pk.	0–1
Plänkler verbündeter Eingeborenenstämme: mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. [B, G] oder LI(III/4) @ 21 Pk. [H, R]	0–1
Riesenschlangen oder -spinnen – VW(III/4) [Wälder] @ 21 Pk. oder Pygmäen – VW(III/3) [Wälder] @ 18 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. oder zur Verwendung im Felde @ 12 Pk.	0–4
Kriegskanus – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Hinweis zur Liste für die fortgeschrittenen Regeln: Inklusive Befehlshaber dürfen nicht mehr als zwei Elemente Rw verwendet werden, auch dürfen die angegebenen Maxima für Nahkämpfer, (normale) Streitwagen und Zebra-Reiter auch inkl. eines entsprechend ausgerüsteten Befehlshabers nicht überschritten werden. Bei der Ermittlung der maximal erlaubten Anzahl LSt zählt ein als MSt oder SSt aufgestelltes Befehlshaber-Element zur Gesamtzahl der aufgestellten Streitwagen. Zu den Laufvögeln siehe die entsprechenden Anmerkungen zur Liste des schwarzen Königreiches.

Frühe Eingeborenenstämme

Diese Armee verdankt ihre Existenz ursprünglich der Tatsache, dass es für die bronzezeitliche Version der (noch nicht) verlorenen Stadt keinen angemessenen Gegner gab, aber wie das bei mir dann immer so geht, nahm sie sehr schnell einen ganz eigenen Charakter an. Wer will, kann in den in dieser Liste behandelten Völkern die Vorfahren der Dschungel- und Savannenstämme sehen. Mit [D] bezeichnete Truppen sind nur für Dschungelbewohner, mit [S] markierte nur für Savannenbewohner erlaubt. Bei einigen Stämmen sind die Krieger aggressiver als bei anderen, weil sie Speere mit Spitzen aus Obsidian oder gar Bronze haben (z.B. durch den Handel mit der ›Verlorenen Stadt‹) und sich daher anderen Völkern überlegen fühlen. Die „Vertreter fortschrittlicher Kulturen“ können ganz banal neugierige Ägypter auf Entdeckungsreise sein, die sich mächtig verlaufen haben, oder aber finstere Bewohner in Kürze untergehender Kontinente wie Mu, Lemuria oder Atlantis, die vorher noch rasch ein paar arme unschuldige Naturvölker unterjochen wollen.

Befehlshaber zu Fuß mit Leibgarde aus Männern mit Hartholzkeulen** – B + Sk @ 54 Pk. 0–1
 Waldgeister – Fw + Z @ 60 Pk. [D] oder Riesengeier – Fw @ 36 Pk. [S] 0–1
 Krieger:

- bis zu ¼ mit Speeren – Hi @ 24 Pk., der Rest als Bogenschützen* – LSch @ 24 Pk. oder als Plänkler mit Wurfspeeren oder Bogen – LI @ 18 Pk. [D] 12–24
 Plänkler mit Bogen als Kundschafter mit vergifteten Pfeilen ausstatten – VW [Wälder und Gebüsche] @ 18 Pk. 0–1
 - mit Speeren oder Wurfspeeren* – Hi @ 16 Pk. oder als Plänkler mit Wurfspeeren oder Bogen – LI @ 18 Pk. [S] 17–36
 Befehlshaber oder Krieger mit Straußen als improvisierten Reittieren ausrüsten @ +6 Pk. 0–1
 als Hi eingestufte Krieger mit Speeren mit härteren Spitzen* ausrüsten – Sk @ 30 Pk. 0–½
 Befehlshaber als Held** aufstellen – H(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Mediziner bei Befehlshaber oder Krieger – Z @ +24 Pk. 0–2
- Baummenschen mit Speeren oder Knüppeln [D] oder Troglodyten (Höhlenmenschen) mit Faustkeilen und Speeren [S] – Ho @ 12 Pk. 0–4
 Baummenschen durch Gorillamenschen – Sk @ 30 Pk. [D] oder Troglodyten durch Vertreter fortschrittlicher Kulturen ersetzen: mit Axt oder Schwert – AS @ 36 Pk. oder mit Feuerwaffen oder dgl. – BSch @ 30 Pk. [S] 0–2
 Durchgehende Waldelefantenherde [D] oder Savannentierherde [S] – ET @ 36 Pk. 0–2
 Einbäume – Bo(IV/2) @ 18 Pk. 0–4
 Einbäume gegen Luftschiffe der „Vertreter“ austauschen – LS @ 48 Pk. 0–1/„Vertreter“-Element

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß mit Leibgarde aus Männern mit Hartholzkeulen – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. oder aus Bogenschützen – B(ii) + LSch(IV/2) @ 28 Pk. [D] oder aus Männern mit Wurfspeeren – B(ii) + Hi(IV/2) @ 28 Pk. [S] 1
 Befehlshaber als Held aufstellen – H(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Waldgeister – Fw(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk. [D] oder Riesengeier – Fw(III/2) @ 30 Pk. [S] 0–1
 Krieger:

- bis zu ¼ mit Speeren oder Wurfspeeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk., der Rest mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. [D] 17–36
 Krieger mit Bogen als Kundschafter mit vergifteten Pfeilen ausstatten – VW(III/3) [Wälder und Gebüsche] @ 18 Pk. 0–1
- bis zu ¼ mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Speeren oder Wurfspeeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. [S] 17–36
 Befehlshaber oder Krieger mit Straußen als improvisierten Reittieren ausrüsten @ +6 Pk. 0–1

als Hi eingestufte Krieger mit Speeren mit härteren Spitzen ausrüsten – B(ii) + Sk(IV/2)	
@ 32 Pk., falls Befehlshaber, sonst Sk(IV/2) @ 20 Pk.	beliebig
Medizinmann bei Befehlshaber oder Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Medizinmann als besonders mächtig einstufen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Baummenschen mit Speeren und/oder Knüppeln [D] oder Troglodyten (Höhlenmenschen)	
mit Faustkeilen und Speeren [S] – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Baummenschen durch Gorillamenschen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. [D] oder Troglodyten durch	
Vertreter fortschrittlicher Kulturen ersetzen: mit Axt oder Schwert – AS(III/2) @	
30 Pk., falls ohne Schild, oder AS(III/3) @ 36 Pk., falls mit Schild, oder mit Feuerwaf-	
fen oder dgl. – BSch(III/4) @ 35 Pk. [S]	0–2
Durchgehende Waldelefantenherde – ET(IV/3) @ 36 Pk. [D] oder Savannentierherde –	
ET(IV/3) @ 36 Pk. oder ET(IV/4) @ 42 Pk. [S]	0–2
Einbäume – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–4
Einbäume gegen Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. oder Luftschiffe – LS(III/2) @ 40 Pk. der	
„Vertreter“ austauschen	0–1/„Vertreter“-Element

Die Tierherden dürfen nur aufgestellt werden, wenn auch mindestens ein Medizinmann aufgestellt wird, der die Herde(n) durch seine geistigen Kräfte lenkt. – Noch ein Hinweis für Figurensammler: Außer den als AS(III/3) eingestuften Truppen trägt niemand einen Schild.

Fantasy-Pygmäen

Die folgende Liste habe ich einmal für einen deutschen Hersteller von 25mm-Figuren erstellt, der natürlich daran interessiert war, dass er eine spielbare Armee komplett mit seinen Figuren aufstellen konnte. Somit mussten sich also zumindest die obligatorischen Truppentypen an seinem Programm ausrichten. Diese Bedingung ist hier erfüllt; tatsächlich sind die einzigen Truppen, die – wenigstens zum damaligen Zeitpunkt – nicht vorhanden waren, die Bogenschützen. Da aber trotz dieser Einschränkung eigentlich eine ganz interessante und pfiffige Liste herausgekommen ist, habe ich sie in diese Sammlung aufgenommen. Und natürlich kann man diese Armee auch in anderen Maßstäben und mit Figuren anderer Hersteller zusammenstellen.

Sumpfdrache – Gf @ 60 Pk.	0–1
verbündete Echsenkrieger auf Reitechsen – Km @ 36 Pk.	0–1
Straußenreiter – LR @ 30 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren und teilweise auch Schild* – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	8–20
Krieger mit Bögen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–8
Krieger mit Blasrohren – VW [Wald, Gebüsch] @ 18 Pk.	0–2
menschenfressende Riesenaffen – Be @ 48 Pk.	0–2
verbündete große Echsenkrieger – AS @ 36 Pk.	0–2
verbündete kleinere Echsenkrieger – Sk @ 30 Pk.	*2–6
Schamane bei Pygmäen- oder Echsenkriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Held* als Häuptling oder bei Pygmäen- oder Echsenkriegern – H @ +24 Pk.	0–2

– **H&H** –

Häuptling mit Gefolge – B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk.	1
Sumpfdrache – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
verbündete Echsenkrieger auf Reitechsen – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Straußenreiter – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren: bis zu $\frac{1}{3}$ mit Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk., der	
Rest ohne Schild – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	11–29
Krieger mit Bögen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–12
Krieger mit Blasrohren – VW(III/4) [Wald, Gebüsch] @ 21 Pk.	0–2

menschenfressende Riesenaffen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
verbündete große Echsenkrieger – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
verbündete kleinere Echsenkrieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	•2–6
Schamane bei Pygmäen- oder Echsenkriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held als Häuptling oder bei Pygmäen- oder Echsenkriegern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2

Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Echsenkrieger aufgestellt werden sollen.

Erdmännchen

Auf Ideen kommen die Leute! Da hat ein britischer Hersteller doch tatsächlich Erdmännchen in arabische Gewänder gehüllt, auf Kamele und riesige Schlangen gesetzt und als Fantasy-Armee herausgebracht. Ja, auch die Damen gibt's als Figuren. Hier nun für alle, die diesen Schabernack auch mal bei **H&H** ausprobieren wollen oder einen passenden Gegner für z. B. die Sandorks suchen, die passende Armeeliste.

Reiter auf Riesenkobra** – H + Rw @ 78 Pk.	1–2
Kamelreiter – Km oder LR @ 30 Pk.	0–3
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk.	3–6
Speerkämpfer – Sp @ 36 Pk.	4–8
je zwei Elemente Sp gegen ein Element LSp @ 36 Pk. austauschen	0/A
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	4–8
Schamane bei Kriegern mit Schwert, Speer oder Bogen – Z @ +24 Pk.	0–1
Frauen, Jugendliche, Alte und/oder Unmotivierte – Ho @ 12 Pk.	0–4

- **H&H** -

Befehlshaber auf Riesenkobra – B(ii) + H(ii) + Rw(IV/3) @ 73 Pk.	1
Reiter auf Riesenkobra – H(ii) + Rw(IV/3) @ 61 Pk.	0–1
Kamelreiter – Km(IV/3)@ 30Pk. oder LR(III/2) @ 25 Pk.	0–4
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	4–8
Speerkämpfer – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	6–12
je zwei Elemente Sp gegen ein Element LSp(IV/3) @ 30 Pk. austauschen	0/A
Speerkämpfer durch Kobrajäger ersetzen – Sp durch Sp(IV/3) @ 30 Pk., LSp durch LSp(IV/4) @ 36 Pk.	0–2 Sp bzw. 0–1 LSp
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	4–8
Schamane bei Kriegern mit Schwert, Speer oder Bogen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Frauen, Jugendliche, Alte und/oder Unmotivierte – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4

Amerikanisches und Arktisches

Armeen für coole Typen



Leute, die selbst bei arktischen Temperaturen nur schlafen können, wenn sie das Fenster sperrangelweit aufreißen, werden mir zugegebenermaßen mein Lebtage lang unverständlich, um nicht zu sagen suspekt, bleiben, denn ich habe es gerne warm und sonnig. Daher mag es her-

rühren, dass Armeen aus wärmeren Breitengraden diese Sammlung dominieren. Um das wenigstens ein bisschen auszugleichen, hier nun noch ein paar Armeen für all die Jungs (und Mädels), die den Sommer am liebsten in der Gefriertruhe verbringen. Sozusagen frisch vom Eis.

Inuit (Eskimos, Skrælinger)

Diese Armee wurde wie so viele von entsprechenden Figuren angeregt. Sie waren ursprünglich als historische Gegner für die Wikinger in Grönland und Nordamerika gedacht (Vinland), wurden aber dann um weitere Figuren erweitert, die auch Spiele in anderen Epochen ermöglichen, wie beispielsweise um Krieger mit Feuerwaffen, die hier weniger interessant sind, oder um Mammute und Nashörner (Fröhliche Eiszeit!). Diese Armee ist hauptsächlich auf Hit-and-Run ausgerichtet und besteht daher hauptsächlich aus Bogenschützen und Kämpfern mit Harpunen oder Wurfspeeren. Nichtsdestotrotz kann sie ein sehr unangenehmer Gegner sein, insbesondere für Armeen mit nur sehr wenig oder gar keiner Reiterei, selbst wenn sie sich nicht in ihrem heimischen Gelände aufhält.

Böswilliger Naturgeist – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Kundschafter auf Rentieren – LR @ 30 Pk.	0–1
Krieger auf Hundeschlitten* – Km @ 36 Pk.	0–5
Krieger auf Hundeschlitten durch Hundemeuten mit Führern ersetzen, wenn kein Schnee liegt (s.u.) – Be @ 48 Pk.	0/alle
Von Schamanen besessene Mammute oder Wollnashörner – ET @ 42 Pk.	0–1
Von Schamanen besessene Eisbären oder Säbelzähntiger – Be @ 48 Pk. oder Adler – Fw @ 36 Pk.	0–2
Krieger zu Fuß: als Plänkler mit Bogen, Schleudern oder Wurfspeeren, Harpunen oder Ähnlichem – LI @ 18 Pk., oder bis zu ½ Bogenschützen* – LSch @ 24 Pk., der Rest Speerkämpfer* – Hi @ 24 Pk.	10–30
Speerkämpfer durch ausgesprochene Nahkämpfer* ersetzen – Sk @ 30 Pk.	0–3
Held* als Befehlshaber oder bei Kriegern (zu Fuß oder auf Hundeschlitten) – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Kriegern (zu Fuß oder auf Hundeschlitten) oder bei Eisbären oder Säbelzähntigern – K @ +12 Pk.	0–2
Schamane durch bösen Schamanen ersetzen – Z @ +24 Pk.	0–1
Von Schamanen besessene Meerestiere (wie z. B. Robben) – VW @ 18 Pk. [Meer]	0–2
Kajaks – Bo @ 18 Pk.	0–4

Befehlshaber auf Hundeschlitten – B(ii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. oder zu Fuß – B(ii) + LSch(IV/2) @ 28 Pk. oder B(ii) + Hi(IV/2) @ 28 Pk.	1
Böswilliger Naturgeist – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk.	0–1
Kundschafter auf Rentieren – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Krieger auf Hundeschlitten – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–6
Krieger auf Hundeschlitten durch Hundemeuten mit Führern ersetzen, wenn kein Schnee liegt (s.u.) – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0/alle
Von Schamanen besessene Mammute oder Wollnashörner – ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Von Schamanen besessene Eisbären oder Säbelzahn tiger – Be(IV/4) @ 48 Pk. oder Adler – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Krieger zu Fuß: bis zu $\frac{1}{2}$ mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Speeren, Harpunen oder Ähnlichem – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	15–32
Als Hi aufgestellte Krieger durch ausgesprochene Nahkämpfer ersetzen: falls Befehlshaber – B(ii) + Sk(IV/2) @ 32 Pk., andernfalls – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–4
Held als Befehlshaber oder bei Kriegern (zu Fuß oder auf Hundeschlitten) – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schamane bei Kriegern (zu Fuß oder auf Hundeschlitten) oder bei Eisbären oder Säbelzahn tigen – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–2
Schamane durch Großschamanen – K(iv) @ +16 Pk. ersetzen	0–1
Schamanen durch böse Schamanen ersetzen: K(ii) durch Z(ii) @ + 16 Pk., K(iii) oder K(iv) durch Z(iii) @ +24 Pk.	0/alle
Kundschafter mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Von Schamanen besessene Meerestiere wie z. B. Robben – VW(III/2) @ 15 Pk. oder Killerwale – VW(III/4) @ 21 Pk. [Meer]	0–2
Kajaks – Bo(III/2) @ 15 Pk.	0–4

In Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen einschließlich des Befehlshabers nicht mehr als 6 Elemente Krieger auf Hundeschlitten oder mehr als 32 Elemente Krieger zu Fuß aufgestellt werden. Bei der Ermittlung der Anzahl der Bogenschützen zählt ein als Speerträger oder Bogenschütze aufgestelltes Befehlshaberelement mit. Der niedrige Grad des Befehlshabers in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln reflektiert die Tatsache, dass größere Armeen stets eine Koalition aus einer Vielzahl von Stämmen darstellen, was der Befehlsstruktur erfahrungsgemäß ziemlich abträglich ist. Befehlshaber auf Hundeschlitten dürfen nicht zusammen mit Hundemeuten verwendet werden.

Hundeschlitten sind zwar als Kamelreiter eingestuft, stehen aber auf Streitwagenbasen. Natürlich zählen sie nicht wie andere Kamelreiter Dünen als offenes Gelände (siehe unten). – Von Schamanen besessene Tiere dürfen als Untote im Sinne der Regeln zählen, denn es kann sich um reanimierte Tiere handeln. Der böswillige Naturgeist darf nur zusammen mit einem bösen Schamanen aufgestellt werden, von Schamanen besessene Tiere niemals zusammen mit einem bösen Schamanen. Diese Armee darf als zusätzliches Gelände Tiefschneeflächen verwenden, die als sumpfiges Gelände zählen. Hundeschlitten werten solche Gebiete für die Bewegung als offenes Gelände. Sind die Inuit die Verteidiger, so ist auf alle Fälle die Spielfläche verschneit. Sind sie die Angreifer, so hängt das natürlich von Jahreszeit und Gegner ab und muss dann ggf. mit dem Gegenspieler vereinbart werden. Liegt kein Schnee, so dürfen keine Hundeschlitten verwendet werden. Es empfiehlt sich also, ausnahmsweise vor der Zusammenstellung der Armeen auszuwürfeln, wer Angreifer und wer Verteidiger ist.

Hier noch einige weiterführende Vorschläge für Kämpfe in Eis und Schnee: Flüsse, für deren Gefährlichkeit ein Ergebnis von „1“ oder „2“ erzielt wird, sowie alle Moore und sumpfiges Gelände sind zugefroren und gelten als Tiefschneeflächen. Ein zugefrorener Fluss ist für Boote nicht passierbar. Das gesamte normalerweise offene Gelände zählt als Schneefläche. Schneeflächen sind abgemilderte

Versionen der Tiefschneeflächen; sie zählen für die Bewegung als schwieriges Gelände, für Kampfresultate aber als offenes Gelände; im Nahkampf werden die Abzüge für Kampf in schwierigem Gelände halbiert (Brüche werden aufgerundet). Natürlich zählen alle Truppen, die Tiefschneeflächen immer als offenes Gelände zählen, auch Schneeflächen in jeder Hinsicht so.

Fantasy-Wikinger

Wo die Skrælinger sind, dürfen natürlich auch die Wikinger nicht fehlen, irgendjemand muss ja im Vinland die angegorenen Beerenfrüchte verspeisen. Und außerdem durfte ich mir die Gelegenheit nicht entgehen lassen, auch die Nordmänner in diese Sammlung aufzunehmen. Wer mag, darf natürlich gerne auch einen kleinen vorwitzigen Jungen oder einen rotbärtigen Anführer mit einem leicht unterbelichteten Begleiter aufstellen ...

Nordische Gottheit – G @ 90 Pk.	1
Walküren – Fw @ 36 Pk.	0–1
Lindwurm – Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Krieger** – AS @ 36 Pk.	6–16
Krieger (nicht aber den Anführer) als Bogenschützen aufstellen – LSch @ 24 Pk. oder	
LI @ 18 Pk.	0–2
Held als Anführer oder bei als AS eingestuften Kriegern – H @ +24 Pk.	0–2
Priester bei Kriegern (nicht aber beim Anführer) – Z @ +24 Pk.	0–1
Berserker – Sk @ 30 Pk. oder Werbären – Be @ 48 Pk.	0–1
Langschiffe – Bo @ 18 Pk.	0–6
Palisaden @ 12 Pk.	0–12

- *H&H* -

Seekönig oder anderer Anführer mit Gefolge – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Nordische Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Walküren – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Lindwurm – Rw(IV/3) + Z(iii) @ 69 Pk. oder Rw(IV/4) + Z(iii) @ 78 Pk.	0–1
Gefolgsleute – AS(IV/3) @ 30 Pk.	3–7
Held als Anführer oder bei Gefolgsleuten – H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Held als großen Helden aufstellen – H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger – AS(IV/2) @ 24 Pk.	8–16
gewöhnliche Krieger als Bogenschützen aufstellen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3)	
@ 18 Pk.	0–2
Priester bei Gefolgsleuten oder gewöhnlichen Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Berserker – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder Werbären – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Langschiffe – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–6
Palisaden @ 12 Pk.	0–12

Die Schrecken der Nordküste

Diese Armee richtet sich ein wenig nach Stämmen aus, die an der Ostküste Sibiriens siedeln und in ihren seetüchtigen Einbäumen Raubzüge bis nach Japan unternommen haben. Sie sind deshalb ein geeigneter Gegner für unsere Fantasy-Samurai oder die fernöstlichen Orks. Der unermüdliche Mick Yarrow, Spezialist für Frostiges, hat dankenswerterweise die Figuren zur Eroberung von Sibiren neu aufgelegt (ehemals Kremlin Miniatures), so dass nun wieder schöne Modelle für die historisch belegten Truppentypen in dieser Armee (und in der nächsten) zu haben sind.

Mammute* – Rw @ 54 Pk.	•1–3
-----------------------------	------

Dämonen mit großen Schwertern – AS @ 36 Pk.	0–2
Magische Kräfte für Dämonen – Z @ +24 Pk. oder besonders wilde Dämonen als aufstellen – H @ +24 Pk.	0/A
Gepanzerte Bogenschützen* – SSch @ 24 Pk.	6–24
Schamane bei gepanzerten Bogenschützen oder auf Mammut – Z @ +24 Pk.	0–2
Ungepanzerte Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–8
Seetüchtige Einbäume – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + SSch(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk., oder auf Mammut – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk.	1
Mammute mit Besatzung aus Bogenschützen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	*1–3
Dämonen mit großen Schwertern oder dgl. – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Magische Kräfte für Dämonen – Z(iii) @ +24 Pk. oder besonders wilde Dämonen als Helden aufstellen – H(iii) @ +24 Pk.	0/A
Gepanzerte Bogenschützen – SSch(IV/4) @ 24 Pk.	6–24
Schamane bei gepanzerten Bogenschützen oder auf Mammut – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Ungepanzerte Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16+Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–8
Seetüchtige Einbäume – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–2

In Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, dürfen inkl. des Befehlshabers nicht mehr als drei Elemente Mammute oder mehr als 24 Elemente gepanzerte Bogenschützen aufgestellt werden. In beiden Listen ist das mit (*) markierte Minimum nur obligatorisch, wenn keine Einbäume aufgestellt werden.

Nomaden der Tundra

Und zum Schluss wenigstens noch eine Armee mit Reitern, wobei angemerkt werden soll, dass die Rentierreiter tatsächlich historisch belegt sind. Die Firma Kremlin Miniatures war die einzige, die passende Figuren hergestellt hat (einschließlich der Rentierreiter). Erfreulicherweise sind diese Modelle jetzt von Mick Yarrow wieder neu aufgelegt worden.

Mammute mit Besatzung aus Bogenschützen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Schwere Reiter* – Re @ 36 Pk.	1–5
Held als Befehlshaber oder bei schweren Reitern – H @ 24 Pk.	0–1
Späher auf Rentieren – LR @ 30 Pk.	0–1
Krieger mit Schwertern – AS @ 36 Pk.	0–6
Krieger mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	4–16
Schamane bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Kanus aus Birkenrinden – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber mit Leibgarde aus schweren Reitern auf gepanzerten Pferden – B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Mammute mit Besatzung aus Bogenschützen – Rw (IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Schwere Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk.	1–5
Held als Befehlshaber oder bei schweren Reitern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Späher auf Rentieren – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Krieger mit Schwertern – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–10
Krieger mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	6–24

Schamane bei Kriegerern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Kanus aus Birkenrinden – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–3

Mick Yarrow's fröhliche Eiszeit

In der Inuit/Skrælinger-Armee weiter oben hatte ich die zusätzlichen Möglichkeiten angedeutet, die bereits die damalige Figurenreihe der Firma *Mick Yarrow Miniatures* bot. Da hatte ich noch nicht geahnt, dass der Inhaber das mit der „fröhlichen Eiszeit“ als Herausforderung auffassen und die Inuit-Reihe auf die gesamte Eiszeit und in noch frühere Epochen ausweiten würde. Heute gibt es eine solche Fülle prähistorischer Säugetiere (und Riesenvögel) mit und ohne Reiter, dass man fast schon hergehen könnte, Armeelisten für verschiedene Erdteile und -zeitalter zusammenzustellen, ganz zu schweigen davon, dass man damit auch mehr oder minder historische Armeen „aufpeppen“ könnte. Noch gibt es zwar keine Neandertaler, aber das wird – da bin ich sicher – höchstens eine Frage der Zeit sein. Jedenfalls ist das Angebot so verlockend, dass ich gar nicht anders konnte, als eine passende Liste dafür zu schreiben. Höhlenmenschen sind auch von Irregular Miniatures erhältlich, einige sehr schöne Figuren (wie Schamanen, weise Frauen und Höhlenbären) und interessantes Zubehör (Steinkreise etc.) bei Cobblestone Castings. Und neuerdings gibt es auch 10mm-Figuren von Magister Militum. – Mammutjäger sind mit langen Speeren bewaffnete Krieger, unter die auch einige Bogenschützen gemischt sind. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, feindliche Riesenwesen zu attackieren.

Urzeitliche Riesensäugetiere mit Besatzung** oder einzelne Reiter auf Zwergelefanten/-	
mammuten* – Rw @ 54 Pk.	0–3
Reiter auf Riesentieren durch Kundschafter auf Rentieren ersetzen – LR @ 30 Pk.	0–1
Schamane oder weise Frau bei Herden großer Pflanzenfresser – ET + Z @ 60 Pk. oder Rudel von Höhlenbären, Säbelzähntigern, Höhlenlöwen, Schreckenswölfen und anderen großen Raubtieren – Be @ 72 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren und Keulen* – Sf @ 30 Pk.	6–14
Krieger durch Vorkämpfer oder „Berserker“ ersetzen – Sk @ 30 Pk.	0–2
je zwei Elemente Krieger mit Wurfspeeren durch ein Element Mammut-Töter ersetzen – LSp @ 36 Pk.	0 oder 2
Held als Befehlshaber oder bei Kriegerern zu Fuß – H @ +24 Pk.	0–2
Schamane bei Kriegerern – Z @ +24 Pk.	0–1
Schlechter bewaffnete Krieger, Frauen, Kinder, Alte, Kranke, Kriegsgefangene oder unwillige Angehörige unterworfenen Stämme – Ho @ 12 Pk.	0–4
Jugendliche mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	0–4
Boote mit Kriegerern – Bo @ 18 Pk.	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber auf Mammut – B(ii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk., auf Wollnashorn – B(ii) + Rw(IV/3) @ 47 Pk., auf Zwergelefant/-mammute – B(ii) + Rw(IV/2) @ 48 Pk. oder zu Fuß – B(ii) + Sf(IV/2) @ 32 Pk.	1
Urzeitliche Riesensäugetiere mit Besatzung: bis zu ½ sehr große wie Mammute – Rw(IV/4) @ 54 Pk., der Rest große wie Wollnashörner – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder einzelne Krieger auf kleineren Tieren wie Zwergelefanten oder -mammuten – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–4
Reiter auf Riesentieren durch Kundschafter auf Rentieren ersetzen – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–2
Schamane oder weise Frau bei Herde großer Pflanzenfresser – ET(IV/3) + Z(ii) @ 52 Pk. oder ET(IV/4) + Z(ii) @ 58 Pk. oder bei Rudel von Höhlenbären, Säbelzähntigern, Höhlenlöwen, Schreckenswölfen und anderen großen Raubtieren – Be(IV/3) + Z(ii) @ 56 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren oder Keulen – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	7–18
Krieger durch Vorkämpfer oder „Berserker“ ersetzen – alle Sk(IV/2) @ 20 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2

je zwei Elemente Krieger mit Wurfspeeren durch ein Element Mammut-Töter ersetzen	
– LSp(IV/2) @ 24 Pk.	0, 2 oder 4
Held als Befehlshaber oder bei Krieger zu Fuß – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Held durch großen Helden ersetzen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Krieger – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schlechter bewaffnete Krieger – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	8–18
Jugendliche mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. oder Hi(IV/2) @ 16 Pk.	0–4
Frauen, Kinder, Alte, Kranke, Kriegsgefangene oder unwillige Angehörige unterworfenen	
Stämme – Ho(IV/2) @ 10 Pk.	0–4
Boote mit Krieger – Bo(IV/2) @ 12 Pk. oder Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Insgesamt dürfen inkl. des Befehlshabers nicht mehr als vier Riesensäugetiere oder Reiter auf Zwerg-elefanten/-mammuten verwendet werden, davon höchstens zwei mit der Kampfstärke 4. Werden Riesensäugetiere aufgestellt, **muss** der Befehlshaber auf dem stärksten Typ reiten! Echte Urzeithel-den kämpfen natürlich nur zu Fuß!

Prähistorische Elfen

Bekanntlich sind auf den meisten Fantasy-Welten die Elfen älter als die Menschheit, es gab also eine möglicherweise gar nicht mal so kurze Zeit, in der die Elfen noch nicht in diverse Stämme aufgeteilt waren und allein – oder schlimmstenfalls zusammen mit einigen anderen ebenso langlebigen Rassen – glücklich und zufrieden in ihren tiefen, dunklen Wäldern hausten. Doch eines Tages war es mit der Ruhe vorbei, und ein Haufen lästiger Halbaffen brach in das friedliche Land ein und machte sich überall breit: die Menschen. Dass die Elfen und ihrer Freunde darob wenig begeistert waren, liegt auf der Hand, und als dann die Neuan-kömmlinge auch noch anfangen, in den geliebten Wäldern zu jagen und zu sammeln, war es Zeit, energische Gegenmaßnahmen zu treffen. Vermutlich waren die Elfen damals noch nicht so hoch entwickelt wie später, Mithril und Kettenhemden waren ihnen sicher noch unbekannt, stattdessen waren sie vielleicht mit (natürlich besonders qualitätsvollen) Bronzewaffen bewaffnet (für die damaligen Menschen geradezu Science Fiction). Brustpanzer, seien sie aus Bronze oder magisch gehärtetem Holz gefertigt, gab es allerdings höchstens für Fürst(inn)en und Könige/innen, sowie deren Familienangehörige, alle übrigen waren – noch ganz naturnah – in Leinen und Leder gewandet. Dafür stand ihnen eine ganze Reihe von Verbündeten zur Seite: Waldschrate, Drachen, Riesen und was sonst noch damals in den tiefen Wäldern krechtete und fleuchte.

Waldgottheit mit Jagdhunden – G @ 90 Pk.	0–1
Im Wald lebender Drache – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Elfenreiter auf Wyverns – Gf @ 60 Pk.	0–1
Elfen oder kleinere Waldbewohner auf (flugfähigen) Riesenvögeln – Fw @ 36 Pk.	0–2
Kleine Waldgeister mit magischen Fähigkeiten – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1
Baummenschen oder im Wald lebende Riesen – Rw @ 54 Pk.	0–2
Elfenmagierin auf Einhorn mit Eskorte aus anderen Elfinnen auf Einhörnern* – LR + Z @ 54 Pk.	0–1
Elfenreiter* auf Riesenhirschen o. ä. mit Bögen oder langen Speeren – Km @ 36 Pk.	2–4
Riesenhirsche, Elche, Wisente und andere große Pflanzenfresser – ET @ 36 Pk.(nur, falls mindestens ein/e Magier/in aufgestellt wird)	0–2
Bären und andere im Wald lebende Raubtiere (nur, falls mindestens ein Magier aufgestellt wird) oder die riesigen Jagdhunde der Waldgottheit – Be @ 48 Pk.(nur zusammen mit der Waldgottheit)	0–1
Bogenschützen – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest ESch* @ 30 Pk.	4–8
Speerträger* – Hi @ 24 Pk.	4–8
Held als Befehlshaber, bei Wyvern- oder Elchreitern, Bogenschützen oder Speerträgern	
– H @ +24 Pk.	0–1
Magier/in bei Elchreitern, Bogenschützen oder Speerträgern – Z @ +24 Pk.	0–2

Verbündete Waldschräte oder ähnliche Humanoide – Sk @ 30 Pk.	0–3
Pilzmenschen – VW @ 18 Pk. [Wälder, Gebüsch, sumpfiges Gelände]	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber auf Riesenhirsch o. ä. – B(iii/iv) + Km(IV/4) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk. oder zu Fuß mit Gefolgsleuten als Bogenschützen – B(iii/iv) + ESch(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 78 Pk. oder als Speerträger – B(iii/iv) + Hi(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 72 Pk.	1
Waldgottheit mit Jagdhunden – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Im Wald lebender Drache – Gf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 84 Pk. bzw. 92 Pk.	0–1
Elfenreiter auf Wyverns – Gf(IV/3) @ 50 Pk.	0–1
Elfen oder kleinere Waldbewohner auf (flugfähigen) Riesenvögeln – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Kleine Waldgeister mit magischen Fähigkeiten – Fw(III/2+4) + Z(iii) @ 60 Pk.	0–1
Baummenschen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Im Wald lebende Riesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Elfenmagierin auf Einhorn mit Eskorte aus anderen Elfinnen auf Einhörnern – LR(III/4) + Z(iv) @ 67 Pk. oder als Befehlshaberin (ersetzt den oben aufgeführten Befehlshaber) – B(iii) + LR(III/4) + Z(iv) @ 91 Pk.	0–1
Elfenreiter auf Riesenhirschen o. ä.: mit Bögen – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder mit langen Spee- ren – Km(IV/4) @ 36 Pk.	1–4
Riesenhirsche, Elche, Wisente und andere große Pflanzenfresser – ET(IV/3) @ 36 Pk. (nur, falls mindestens ein/e Magier/in aufgestellt wird)	0–2
Bären und andere im Wald lebende Raubtiere – Be(IV/3) @ 40 Pk. (nur, falls mindes- tens ein/e Magier/in aufgestellt wird) oder die riesigen Jagdhunde der Waldgottheit – Be(IV/4) @ 48 Pk. (nur zusammen mit der Waldgottheit)	0–1
Bogenschützen – bis zu ½ LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest ESch(IV/3) @ 25 Pk.	4–10
Speerträger – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	4–10
Held als Befehlshaber, bei Wyvern- oder Elchreitern, Bogenschützen oder Speerträgern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Magier/in bei Elchreitern, Bogenschützen oder Speerträgern – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Verbündete Waldschräte oder ähnliche Humanoide – bis zu ½ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–6
Pilzmenschen – VW(III/4) @ 21 Pk. [Wälder, Gebüsch, sumpfiges Gelände]	0–2

In Listen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen auch mit dem Befehlshaber nicht mehr als vier Elemente Riesenelche mit Reitern aufgestellt werden. Reiter auf Riesenelchen o. ä. zählen, anders als wirkliche Kamelreiter, Wälder und sumpfiges Gelände als offen. Die kleinen Waldgeister zählen im Nahkampf als von Grad 2, im Fernkampf als von Grad 4.

Mittel- und Südamerika à la **H&H**



Schon mancher Tabletop-Spieler hat sich die schicksalhafte Frage gestellt: „Wohin mit meinen gefiederten Freunden?“ Und damit fragt er sich nicht etwa, ob er seine Kanarienvögel auch dieses Jahr wieder während des Urlaubs bei Oma in Pflege geben soll, sondern spricht von einer dieser bunten Indianerarmeen, die zwar fantastisch aussehen, mit denen aber in der Regel keiner auf die Dauer so recht glücklich wird. Das

Ende vom Lied ist, dass die teuren Figuren an einen anderen anfänglich ebenso Begeisterten verramscht werden oder in irgendeiner Kiste landen, um nimmermehr das Licht des Tages zu erblicken. Die Listen in diesem Abschnitt sollen hier Abhilfe zu schaffen; sie beruhen auf diversen mittelamerikanischen Armeen, die aber um einige Fantasy-Elemente bereichert wurden. Um die Zuordnung zu erleichtern, haben wir die historischen Namen beibehalten; damit soll aber

niemand daran gehindert werden, sich eigene Bezeichnungen auszudenken. Diese vier Armeen bieten sich auch für eine unterhaltsame Mini-Kampagne an. Dabei kann man alle Staaten bis auf die Azteken ruhig mehrfach vergeben.

Azteken

Große geflügelte Schlange – Gf @ 60 Pk. oder G @ 90 Pk.	0–1
Sonnenadler – Fw @ 36 Pk.	0–1
Ordenskrieger* – AS(III/2) @ 30 Pk.	2–8
Veteranen – Sk @ 30 Pk.	0–2
Held* bei Ordenskriegern oder Veteranen – H @ +24 Pk.	0–2
Milizkrieger – Hi @ 24 Pk.	5–14
Priester bei Ordens- oder Milizkriegern – Z @ +24 Pk.	*1
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	2–6
Söldner aus dem Hochland – Sk @ 30 Pk.	0–2
Kanus – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber mit Garde aus Ordenskriegern – B(iii/iv) + AS(III/2) @ 54 Pk. bzw. 78 Pk.	1
Große geflügelte Schlange – Gf(IV/2) @ 40 Pk. oder G(IV/2) @ 75 Pk.	0–1
Sonnenadler – Fw(II/2) @ 36 Pk.	0–1
Ordenskrieger – AS(III/2) @ 30 Pk.	2–9
Veteranen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Ordenskriegern oder Veteranen – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0–2
Milizkrieger – Hi(III/2) @ 20 Pk.	6–16
Priester bei Ordens- oder Milizkriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	*1–2
Priester als Z(iii) @ +24 Pk. aufstellen	0–1
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–6
Söldner aus dem Hochland – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Kanus – Bo(III/2) @ 15 Pk.	0–2

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls die Gottheit aufgestellt wird.

Toltekisch-chichimekische Stadtstaaten und Purépecha („Tarasken“)

Gottheit – G @ 90 Pk.	0–1
Krieger aus Kriegerbünden* – AS @ 36 Pk.	1–5
Held* bei Kriegern aus Kriegerbünden – H @ +24 Pk.	0–1
Elite-Bogenschützen mit Schildträgern – SSch + Pa @ 28 Pk.	0–8
Priester bei Kriegern aus Kriegerbünden oder bei Elite-Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	*1–2
Andere Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	12–16
Plänkler und Kundschafter – LI @ 18 Pk.	0–3
Söldner aus dem Hochland – Sk @ 30 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber mit Kriegern aus Kriegerbünden – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Gottheit – G(IV/2) @ 75 Pk. oder G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Krieger aus Kriegerbünden – AS(III/2) @ 30 Pk.	1–5

Held als Anführer oder als Krieger aus Kriegerbünden – H(ii) @ +16 Pk. bzw. H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Elite-Bogenschützen mit Schildträgern – SSch(III/3) + Pa @ 28 Pk.	0–8
Priester bei Kriegern aus Kriegerbünden oder bei Elite-Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	*1–2
Andere Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk.	12–16
Plänkler und Kundschafter – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Söldner aus dem Hochland – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls die Gottheit aufgestellt wird.

Maya

Gottheit – G @ 90 Pk.	0–1
Adelige* – AS @ 36 Pk.	1–3
Krieger – Hi @ 24 Pk.	8–24
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	0–6
Söldnergarde – alle: AS @ 36 Pk. oder alle: LSch @ 24 Pk.	0–2
Jaguare – Be @ 48 Pk., humanoide Wasserwesen – Sk @ 30 Pk. oder VW @ 18 Pk. [Binnengewässer aller Art] oder Untote – Ho @ 12 Pk.	0–2
Priester bei Adeligen, Kriegern, Untoten oder als Sk eingestuften Wasserwesen – Z @ +24 Pk.	*1–2
Flöße – Bo @ 18 Pk.	0–1

– **H&H** –

Anführer mit Adeligen – B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder mit Söldnergarde – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LSch(III/2) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk.	1
Gottheit – G(IV/2) @ 75 Pk. oder G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Adelige – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–3
Krieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	8–24
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–6
Söldnergarde – alle: AS(III/2) @ 30 Pk. oder alle: LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–2
Andere Söldner – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Jaguare – Be(IV/3) @ 40 Pk., humanoide Wasserwesen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder VW(III/3) @ 18 Pk. [Binnengewässer aller Art] oder Untote – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–2
Priester bei Adeligen, Kriegern, Untoten oder als Sk eingestuften Wasserwesen – Z(ii) @ +16 Pk.	*1–2
Priester bei Adeligen als Z(iii) @ +24 Pk. aufstellen	beliebig
Flöße – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–1

In Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen nicht inkl. Befehlshaber mehr als zwei Elemente Söldnerleibgarde verwendet werden. Dabei müssen alle Elemente Söldnerleibgarde vom selben Typ sein. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn die Gottheit, Wasserwesen oder Untote verwendet werden. Für Wasserwesen und Untote muss jeweils ein eigener Priester aufgestellt werden, der aber auch bei einem Element Adeliger oder Krieger stehen darf.

Zapoteken/Mixteken

Gottheit – G @ 90 Pk.	0–1
----------------------------	-----

Krieger mit Atlatl – LI @ 18 Pk. oder Adelige*, Krieger oder Tempelsoldaten mit Atlatl und Speer – Hi @ 24 Pk.	10–24
Adelige (nicht jedoch den Befehlshaber), Krieger oder Tempelsoldaten als Bogenschützen ausrüsten – LSch @ 24 Pk.	beliebig
Held/in als Befehlshaber/in oder bei Adelligen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger durch Untote ersetzen – Ho @ 12 Pk.	0–4
Priester/in bei Kriegern oder Untoten – Z @ +24 Pk.	*1–2
Priester/in als Befehlshaber/in aufstellen (ersetzt den/die oben aufgeführte(n) Befehlshaber/in): B @ +24 Pk.	0–1
Pumas – Be @ 48 Pk.	0–1
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	4–8

- H&H -

Befehlshaber/in mit Adelligen – B(ii/iii) + Hi(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk.	1
Gottheit – G(IV/2) @ 75 Pk. oder G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Adelige mit Atlatl und Speer – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–3
Adelige als Bogenschützen ausrüsten – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	beliebig
Held/in als Befehlshaber/in oder bei Adelligen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Atlatl – LI(III/4) @ 21 Pk. oder mit Atlatl und Speer – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	10–24
Krieger als Bogenschützen ausrüsten – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	beliebig
Krieger durch Tempelsoldaten ersetzen – Hi durch Hi(III/3) @ 24 Pk., LSch durch LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Tempelsoldaten durch Untote ersetzen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	beliebig
Priester/in bei Tempelsoldaten oder Untoten – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	*1–2
Priester/in als Befehlshaber/in aufstellen (ersetzt den/die oben aufgeführte(n) Befehlshaber/in): B(iii) @ +24 Pk.	0–1
Pumas – Be(IV/2) @ 32 Pk.	0–2
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	4–8

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls eine Gottheit, Tempelsoldaten oder Untote aufgestellt werden. Nur ein einziger Priester darf zusammen mit Untoten aufgestellt werden.

Südamerika, wie es auch hätte sein können

Unter den vorzeitlichen Säugetieren, die Mick Yarrow herausgebracht hat, gibt es auch etliche südamerikanische, die immerhin lang genug überlebt haben, um noch den ersten menschlichen Ankömmlingen zu begegnen (gut, ich gebe es zu, die Riesenvögel gehören nicht dazu, aber ich habe eine Schwäche für diese Tierchen, und so konnte ich der Versuchung nicht widerstehen, sie mit aufzunehmen). Was wäre wohl passiert, wenn diese Tiere bis zu den ersten Hochkulturen existiert hätten?

Befehlshaber auf Sänfte mit Begleitung aus Keulenträgern** – B + W/AS @ 54 Pk.	0–1
Adelige auf Riesengürteltieren oder Toxodonten* – Rw @ 54 Pk. oder zu Fuß mit Bogen und Keule* – LSch @ 24 Pk.	1–4
Held bei Adelligen oder Befehlshaber als Held aufstellen* – H @ +24 Pk.	0–1
Durchgehende Riesengürteltiere, Riesenfaultiere oder Toxodonten – ET @ 36 Pk.	0–2
Fleischfressende Riesenlaufvögel – Be @ 48 Pk.	0–2
Krieger mit langen Speeren – LSp @ 36 Pk.	4–8
Krieger mit Bogen – LSch @ 24 Pk.	2–8
Schamane bei Kriegern oder Adelligen zu Fuß – Z @ +24 Pk.	0–2
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	0–2
Flöße – Bo @ 18 Pk.	0–2

- *H&H* -

Befehlshaber auf Riesengürteltier – B(ii/iii) + Rw(IV/2) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder auf Toxodon – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus Keulenträgern – B(ii/iii) + W/AS(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder zu Fuß bei Adeligen – B(ii/iii) + LSch(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk.	1
Adelige auf Riesengürteltieren – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder auf Toxodonten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder zu Fuß mit Bogen und Keule – LSch(IV/4) @ 24 Pk.	1–4
Held bei Adeligen oder Befehlshaber als Held aufstellen – H(ii/iii) @ +16 Pk. bzw. +24 Pk.	0–1
Durchgehende Riesengürteltiere, Riesenfaultiere oder Toxodonten – ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Fleischfressende Riesenlaufvögel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Krieger mit langen Speeren – LSp (IV/3) @ 30 Pk.	4–10
Krieger mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	4–10
Schamane bei Kriegerern oder Adeligen zu Fuß – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Flöße – Bo(IV/2) @ 15 Pk.	0–2

Graue Vergangenheit – graue Zukunft

Die Bewohner der Salzmarschen

Diese Armee umfasst die Bewohner einer sumpfigen Gegend am Ufer des Meeres, beispielsweise das Delta eines großen Stromes, das bei Flut zum Teil vom Meer überflutet wird. Zu ihrer Realisierung bieten sich viele Möglichkeiten an, z. B. kann man sie als Fischmenschenarmee aufstellen. In diesem Falle wären die anderen Sumpfbewohner in dieser Liste dann etwa Menschen, Krakenmenschen, Amphibienmenschen oder dergleichen. Selbstverständlich kann man die Rollen all dieser Völker beliebig austauschen.

Befehlshaber auf von einem Riesenhummer gezogenen Wagen mit Eskorte aus Haushalts-	
infanterie mit Äxten** – B + W/AS @ 54 Pk.	1
Sumpfungheuer – Rw @ 54 Pk. oder Sumpfdämon – Rw + Z @ 78 Pk. oder Gf + Z @	
84 Pk.	0–1
Riesenkrabben, Riesenhummer, Trilobiten und andere Tiere – Be @ 44 Pk.	0–2
Haushalts-* und Milizinfanterie mit Speer und Lederschild – LSp @ 36 Pk.	6–12
Haushaltsinfanterie mit Speer und Schild durch solche* mit Schwert, Streitkolben, Axt	
etc. ersetzen – AS @ 36 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Haushalts- oder Milizinfanterie – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Haushaltsinfanterie – Z @ +24 Pk. oder auf Riesenkrabbe, Wagen oder	
Sänfte mit Eskorte aus Haushaltsinfanterie mit Äxten – Z + W/AS @ 54 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren, teilweise auch mit Schild, oder andere Sumpfbewohner mit	
Wurfspeeren und meist auch Schild – LI @ 18 Pk.	4–8
Plänkler mit Netzen oder Kraken, Riesenhummer etc. – VW [Gewässer aller Art] @ 18 Pk.	
oder Riesenkrokodile – VW [Binnengewässer, Sümpfe und Moore] @ 18 Pk.	0–2
Kleinere Sumpfungheuer oder niedere Sumpfdämonen – Sk @ 30 Pk.	0–2
niedere Sumpfdämonen mit magischen Fähigkeiten versehen – Z @ +24 Pk.	0/A
andere Sumpfbewohner mit Speer und meist auch Schild – Hi @ 24 Pk.	1–3
andere Sumpfbewohner mit Bogen – LSch @ 24 Pk.	0–2
Schiffboote – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber auf von einem Riesenhummer gezogenen Wagen mit Eskorte aus Haushalts-	
infanterie mit Äxten – B(ii/iii) + W/AS(III/2) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder zu Fuß mit	
Haushaltsinfanterie: mit Speer und Lederschild – B(ii/iii) + LSp(III/4) @ 54 Pk. bzw.	
66 Pk. oder mit Axt etc. – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Sumpfungheuer – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Sumpfdämon – Rw(IV/3) + Z(iii) @ 69 Pk. oder	
Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk.	0–1
Riesenkrabben, Riesenhummer, Trilobiten und andere Tiere – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Milizinfanterie mit Speer und Lederschild – LSp(III/3) @ 36 Pk.	5–16
Milizinfanterie durch Haushaltsinfanterie mit Speer und Schild ersetzen – LSp(III/4) @	
42 Pk.	0–4

Haushaltsinfanterie mit Speer und Schild durch solche mit Axt, Schwert, Streitkolben etc. ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Haushalts- oder Milizinfanterie – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schamane bei Haushaltsinfanterie – Z(ii) @ +16 Pk. oder auf Riesenkrabbe, Wagen oder Sänfte mit Eskorte aus Haushaltsinfanterie mit Äxten – Z(ii) + W/AS(III/2) @ 41 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren, teilweise auch mit Schild – LI(III/3) @ 18 Pk.	4–8
Plänkler mit Netzen – VW(III/3) [Gewässer aller Art, Sümpfe und Moore] @ 18 Pk. oder Kraken, Riesenhummer etc. – VW(III/4) [Gewässer aller Art] @ 21 Pk. oder Riesenkro- kodile – VW(III/4) [Binnengewässer, Sümpfe und Moore] @ 21 Pk.	0–2
Kleinere Sumpfungheuer oder niedere Sumpfdämonen – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
niedere Sumpfdämonen mit magischen Fähigkeiten versehen – Z(ii) @ +16 Pk.	0/A
andere Sumpfbewohner mit Speer und meist auch Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–4
andere Sumpfbewohner mit Wurfspeeren und meist auch Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
andere Sumpfbewohner mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–2
Schiffboote – Bo(IV/2) @ 15 Pk.	0–2

In Armeen nach beiden Listen dürfen inkl. Befehlshaber und Schamane nicht mehr als vier Elemente Haushaltsinfanterie mit Speer und Schild und nicht mehr als zwei Elemente Haushaltsinfanterie mit Axt etc. aufgestellt werden. Dabei zählen Befehlshaber und Schamanen auf Wagen u. s. w. als Haushaltsinfanterie mit Axt! Sumpfungheuer und Sumpfdämonen dürfen nicht zusammen aufgestellt werden. – Für Völker, die wie Fisch- und Krakenmenschen eigentlich im Meer leben, gelten die Optionen für Fischmenschen aus der Piratenliste in den Basislisten.

Die Kraken von Nea Pangaia

Manchmal kann einen das Fernsehen ja tatsächlich noch inspirieren. Diese Armeeliste beruht lose auf einer britischen Serie, in der sich Geologen und Biologen Gedanken darüber gemacht haben, wie sich wohl die Welt in grauer Zukunft weiterentwickeln würde. In 200 Millionen Jahren sollen demnach die Kontinente wieder zu einem einzigen großen Kontinent zusammenwachsen, den ich hier nach seinem Vorgänger in ebenso ferner Vergangenheit „Nea Pangaia“ (klingt zwar sehr nach Südsee, ist aber griechisch und bedeutet etwa „neuer weltumspannender Kontinent“) getauft habe. Die dichten Regenwälder des Nordwestens werden von an Land lebenden Nachfahren unserer heutigen Kalmare bewohnt, darunter gigantische Wesen von Elefantengröße, die Megakalmare, aber auch intelligente Baumbewohner. Wissenschaftlich mag man ja von solchen Visionen halten, was man will, für jemanden, der Fantasy liebt, klingen sie doch auf alle Fälle faszinierend. Hinzu kommt, dass ein australischer Hersteller neben vielen anderen teilweise sehr exotischen Reihen schon seit einiger Zeit Krakenmenschen in seinem Programm hat, die erfreulicherweise auch noch zu seinen besten Figuren gehören. Bei diesem Zusammentreffen lag es nahe, den Ansatz weiterzudenken und die Entwicklung ein klein wenig fortschreiten zu lassen; hier ist das Resultat. Selbstverständlich ist diese Armee nicht auf den beschriebenen Hintergrund festgelegt, sondern kann auch in andere Welten übertragen werden. Man mag sich darüber streiten, ob diese Armee wirklich in diese Rubrik gehört, aber solange es mangels Masse noch keine eigene Abteilung für Science-Fiction-Armeen gibt, schien sie mir hier am wenigsten unpassend aufgehoben, zumal sie auch einen passenden Gegner für Armeen wie die Bewohner der Salzmarschen darstellen. Eine interessante Variante dieser Armee finden Sie übrigens im Begleitband »Wundersame Welten« unter dem Titel „Die Krakenmenschen der Korallensee“.

Megakalmare* mit oder ohne Krakenmenschenbesatzung – Rw @ 54 Pk.	0–1
Landkrabben – Be @ 48 Pk.	0–4
Adelige** mit Äxten oder Keulen – AS @ 36 Pk.	0–2
Gewöhnliche Krieger* mit Speeren, Äxten oder Keulen – Sk @ 30 Pk.	8–14
Held* bei Krieger, Adeligen oder als Befehlshaber – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	4–8

Schamane bei Adeligen, Kriegern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Schildlose Plänkler mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–4

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß mit einer Leibgarde aus Axt- oder Keulenkämpfern – B(ii/iii) + AS(IV/3) – 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder auf Megakalmar – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk.	1
Megakalmar mit oder ohne Krakenmenschenbesatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Landkrabben – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–4
Adelige mit Äxten oder Keulen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger mit Speeren, Äxten oder Keulen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	8–16
Held bei Kriegern, Adeligen oder als Befehlshaber – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	4–10
Schamane bei Adeligen, Kriegern oder Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schildlose Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4

Schlangenmenschen

Schlangenmenschen tauchen immer mal wieder in der Fantasy-Literatur auf, meist als Vertreter einer nahen oder fernen Vergangenheit, unter deren – meist unheilvollen – Einfluss die Gegenwart immer noch zu leiden hat (so z. B. die in Robert E. Howards King-Kull-Story ›The Shadow Kingdom‹). Der Vergangenheitsbezug bringt es mit sich, dass ihnen zwar oft große Reiche attestiert werden, konkrete Details aber höchst selten genannt werden. Eine Liste für Schlangenmenschen kann sich also nur auf wenige „literarische Fakten“ berufen und sollte sich daher stets um eine gewisse Flexibilität bemühen, damit der Benutzer eigene Vorstellungen umsetzen kann. So auch diese: Die Elitekrieger im allgemeinen Teil können z. B. die Kaa der Schlangenmenschen Alan Saunders' sein, die normalen Krieger, die Vorkämpfer und die Plänkler in derselben Armee wären dann die Nyoka, aber sie können eben auch die „normalen“ Nagas oder anderes sein. Auch die spezifischen Unterlisten sind mehr als Leitfaden für eigene Ideen gedacht denn als Evangelium. Beispielsweise sind die Lemurer zwar vage an Lin Carters Version von Lemuria (oder genauer gesagt, dessen Vergangenheit) orientiert, sie lassen sich aber auch völlig unabhängig davon realisieren (die „Barbaren“ können z. B. normale Menschen, Affenmenschen oder irgendetwas völlig Abgefahrenes sein), man könnte sogar einen ganz anderen Hintergrund für sie wählen. Das gilt auch für das mythische Schlangenvolk der Mondwelt, selbst wenn diese und ihre Bewohner ganz meine eigene Erfindung sind und ich somit mühelos alle möglichen Details hätte beisteuern können. Aber die Schlangen gehören eben zur mythischen Vergangenheit dieser Welt, und diese sollte ihren dunklen, nicht recht fassbaren und somit beunruhigenden Charakter beibehalten. Das ist auch der Grund, warum diese Liste hier erscheint und nicht in den »Wundersamen Welten« zusammen mit den anderen Mondwelt-Listen. Auch die Wüstenbewohner sind keine rezente Rasse, sondern existierten schon lange vor der heutigen Menschheit (oder was immer heutzutage die betreffende Fantasy-Welt bewohnt).

Alan und Catherine Saunders' leider nicht mehr existierende Website ›The Stronghold‹ habe ich hier schon oft erwähnt. Ich bin ganz offensichtlich nicht der einzige, der ihr nachweint, denn es gibt immer mal wieder (kurzlebige) Versuche, sie wiederzubeleben. Eine aktuelle ist

<http://web.archive.org/web/20021212194356/www.btinternet.com/~alan.catherine/wargames/strong.htm>

wo aber leider der Stand von etwa 2003 und nicht der bei Einstellung der Seite archiviert ist (nichtsdestotrotz kann ich einen Besuch dort nur empfehlen). So fehlen leider auch Alans „Ophidians“ (klingt nach SF, ist aber nur eine vom griechischen Wort für Schlange (ὄφις / ophis) abgeleitete Bezeichnung für Schlangenartige; ich habe es hier – sprachlich nicht ganz korrekt – mit „Ophiden“ wiedergegeben). Alans Armee wurde damals von den (ziemlich teuren und ziemlich großen) 15mm-Figuren einer amerikanischen Firma mit dem seltsamen, aber irgendwie auch typischen Namen „LONESOME GUNMAN GAMES“ inspiriert; von dort stammen auch die oben erwähnten Namen für die einzelnen Kriegerklassen. Ich habe diese Liste hier aufgenommen, weil sie ziemlich generisch ist und somit ein gutes Grundgerüst für die anderen Unterlisten abgab. Ideen für die Lemurer und die Nagas hat Dirk Schönberger beigeleitet.

Elitekrieger mit Nahkampfwaffen* – AS @ 36 Pk.	1–3
---	-----

Elitekrieger mit Bogen – ESch @ 30 Pk.	0–3
Held* als Befehlshaber (soweit nicht als Zauberer eingestuft) oder bei allen Arten von Nah- oder Vorkämpfern – H @ 24 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen oder mit Wurfspeeren und Schild – LI @ 18 Pk.	0–4

Alan Saunders' Ophiden:

Normale Krieger mit Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	4–10
Normale Krieger mit Bogen – ESch @ 30 Pk.	2–4
Beschwörer* als Befehlshaber oder bei Kriegerern – Z @ +24 Pk.	0–2
Vorkämpfer – Sk @ 30 Pk. oder Be @ 48 Pk. oder VW [Gebüsche, steile Hügel] @ 18 Pk.	0–2

Nagas:

Nagakönig** – B + Rw + Z @ 102 Pk.	1
Geflügelte Schlangen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Sehr große Krieger mit einer Vielzahl von Armen und teilweise auch Köpfen – Rw @ 54 Pk.	0–3
Elitekrieger als Speerträger aufstellen – Sp @ 36 Pk.	0/alle
Schlangenpriester bei allen Arten von Kriegerern – Z @ +24 Pk.	0–2
Menschliche Hilfsgruppen: bis zu ½ Nahkämpfer – Sk @ 30 Pk. oder Plänkler mit Wurf- speeren und Schild – LI @ 18 Pk., der Rest Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	0–4

Die Schlangenmenschen von Lemuria:

Befehlshaber gegen Priesterkönig** austauschen – B + Z @ +48 Pk.	0–1
Luftschiffe* – LS @ 48 Pk.	0–3
Flugechsen oder kleinere Flugmaschinen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Rmoahal oder andere entsprechend große Humanoide – Rw @ 54 Pk.	0–2
Elitekrieger mit Bogen durch Garde* mit Strahlenwaffen oder Ähnlichem ersetzen – BSch @ 30 Pk.	beliebig
Plänkler mit Strahlenwaffen – LI @ 18 Pk.	0–2
Priester auf Luftschrift oder bei Garde – Z @ +24 Pk.	0–1
Verbündete Barbaren – bis zu ½ Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk., der Rest Nahkämpfer – Sk @ 30 Pk.	0–4
Menschliche Sklaven – Ho @ 12 Pk.	6–18
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

Wüstenbewohner:

Schlangendämon** als Befehlshaber – B + Gf + Z @ 108 Pk. oder ›Hoher Rat‹ der Schlangenspriesterschaft** auf von fremdartigen, gepanzerten Wesen gezogenem „Festungswagen“ mit Besatzung aus Bogenschützen – B + Kw + Z @ 84 Pk.	0–1
Dunkle Schlangengottheit – G @ 90 Pk. oder Schlangendämon – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Niedere Schlangendämonen – Fw @ 36 Pk.	0–2
magische Fähigkeiten für niedere Schlangendämonen – Z @ +24 Pk.	0/alle
Andere Schlangenkrieger mit Speer und/oder Schwert, sowie Schild – Sk @ 30 Pk.	4–14
Schlangenspriester* bei Befehlshaber zu Fuß oder Kriegerern aller Art – Z @ +24 Pk.	0–2
Plänkler durch im Sand eingegrabene große giftige Vipern ersetzen – VW @ 18 Pk.	0–2
Niedere Schlangenkreaturen oder unermessliche Scharen großer schwarzer Fleischfresser Käfer – Ho @ 12 Pk.	0–4

Das mythische Schlangenvolk der Mondwelt:

Gigantische Urzeitschlange als Anführer des Schlangenvolkes** – B + Z + Rw @ 102 Pk.	0–1
Geflügelte Schlangen – Fw @ 36 Pk.	0–2

Gewöhnliche Krieger – Be @ 48 Pk.	4–10
Schamane bei allen Arten von Kriegerern – Z @ +24 Pk.	1–3
Schlangengruben, im Verborgenen lauende Würgeschlangen oder Ähnliches – VW [alle mit Büschen oder Bäumen bestandenen Geländearten] @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Elitekrieger mit Nahkampfwaffen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	1–4
Elitekrieger mit Bogen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	0–4
Held als Befehlshaber (soweit nicht als Zauberer eingestuft) oder bei allen Arten von Nah- oder Vorkämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4

Alan Saunders' Ophiden:

Befehlshaber mit Leibgarde aus Elitekriegerern mit Nahkampfwaffen – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Großer Zauberer als Befehlshaber oder bei Elitekriegerern – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Normale Krieger mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–12
Normale Krieger mit Bogen – ESch(IV/2) @ 20 Pk.	2–6
Beschwörer bei normalen Kriegerern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Vorkämpfer – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder Be(IV/3) @ 40 Pk. oder VW(III/4) [Gebüsche, steile Hügel] @ 21 Pk.	0–2
Plänkler statt mit Bogen mit Wurfspeeren und Schild ausrüsten – LI(III/4) @ 21 Pk. ...	beliebig

Nagas:

Nagakönig – B(ii/iii) + Rw(IV/3) + Z(iii) @ 81 Pk. bzw. 93 Pk. oder B(ii/iii) + Rw(IV/3) + Z(iv) @ 89 Pk. bzw. 101 Pk.	1
Geflügelte Schlangen – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Gigantische Krieger mit mehreren Köpfen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Sehr große Krieger mit einer Vielzahl von Armen und teilweise auch Köpfen – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–3
Menschliche Hilfstruppen zu Pferd – Re(IV/2) @ 24 Pk. oder Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Elitekrieger als Speerträger aufstellen – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	0/alle
Schlangenvorsteher bei allen Arten von Kriegerern – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Menschliche Hilfstruppen zu Fuß: bis zu ½ Nahkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder Plänkler mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–4

Die Schlangemenschen von Lemuria:

Befehlshaber auf Luftschiff – B(ii/iii) + LS(III/2) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk. oder bei Garde – B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk., falls Nahkämpfer, oder B(ii/iii) + BSch(III/4) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk., falls Fernkämpfer	1
Luftschiffe – LS(III/2) @ 40 Pk.	0–3
Flugechsen – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder Fw(III/3) @ 36 Pk. oder kleinere Flugmaschinen – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Rmoahal oder andere entsprechend große Humanoide – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Elitekrieger durch Garde ersetzen – Nahkämpfer durch AS(III/3) @ 36 Pk., Bogenschützen durch Garde mit Strahlenwaffen oder Ähnlichem – BSch(III/4) @ 35 Pk.	alle
Priester als Befehlshaber (Priesterkönig), auf Luftschiff oder bei Garde – Z(iii) @ +24 Pk.	0–3
Plänkler mit Strahlenwaffen – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2

Verbündete Barbaren – bis zu ½ Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest Nahkämpfer – alle Sk(IV/2) @ 20 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. 0–4
 Menschliche Sklaven – Ho(IV/3) @ 12 Pk. 6–18
 Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. 0–2

Wüstenbewohner:

Schlangendämon als Befehlshaber – B(ii) + Gf(IV/3) + Z(iv) @ 94 Pk. oder ›Hoher Rat‹ der Schlangenpriesterschaft auf von fremdartigen gepanzerten Wesen gezogenem „Festungswagen“ mit Besatzung aus Bogenschützen – B(ii) + Kw(IV/4) + Z(iv) @ 80 Pk. oder (weltlicher) Befehlshaber zu Fuß bei Elitekriegern mit Nahkampfwaffen – B(iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk. 1
 Hoher Schlangenpriester bei weltlichem Befehlshaber – Z(iii) @ +24 Pk. 0–1
 Dunkle Schlangengottheit – G(IV/3) @ 90 Pk. oder Schlangendämon – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk. 0–1
 Niedere Schlangendämonen – Fw(III/4) @ 42 Pk. 0–2
 magische Fähigkeiten für niedere Schlangendämonen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. 0/alle
 Andere Schlangenkrieger mit Speer und/oder Schwert, sowie Schild – Sk(IV/3) @ 25 Pk. 4–16
 Schlangenpriester bei Krieger aller Art – Z(ii) @ +16 Pk. 0–2
 Plänkler durch im Sand eingegrabene große giftige Vipern ersetzen – VW(III/4) @ 21 Pk. 0–2
 Niedere Schlangenkreaturen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder unermessliche Scharen großer schwarzer Fleisch fressender Käfer – Ho(IV/2+4) @ 12 Pk. 0–4

Das mythische Schlangenvolk der Mondwelt:

Anführer zu Fuß mit Leibgarde aus Elitekriegern mit Nahkampfwaffen – B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder gigantische Urzeitschlange als Anführer – B(iii) + Z(iv) + Rw(IV/3) @ 101 Pk. 1
 Geflügelte Schlangen – Fw(III/2) @ 30 Pk. 0–2
 Elitekrieger ohne Schilde aufstellen – Nahkämpfer als AS(IV/2) @ 24 Pk., Bogenschützen als ESch(IV/2) @ 20 Pk. alle
 Gewöhnliche Krieger mit unterschiedlichen Waffen – Be(IV/3) @ 40 Pk. 4–12
 Schamane bei allen Arten von Krieger – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(ii) @ +16 Pk. 1–3
 Plänkler statt mit Bogen mit Wurfspeeren ausrüsten – LI(III/2) @ 15 Pk. beliebig
 Schlangengruben, im Verborgenen lauende Würgeschlangen oder Ähnliches – VW(III/3) @ 18 Pk. oder VW(III/4) @ 21 Pk. [alle mit Büschen oder Bäumen bestandenen Geländarten] 0–2

In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. Befehlshaber die Maxima für Großflieger, Luftschiffe und für Elitekrieger mit Nah- und Fernkampfwaffen nicht überschritten werden. Käferscharen haben im Fernkampf die Kampfstärke (4), im Nahkampf Kampfstärke (2). – Auch in dieser potentiell magiegewaltigen Armee darf natürlich nicht mehr als eine Einzelfigur pro 200 Pk. aufgestellt werden.

Skuriles



Der schiefe Turm von Pizza mit seinen grimmigen Bewachern (als Armeelager), im Hintergrund fliegende Farfalle und rollende „Sputniks“. Idee und Ausführung: Tim Sharrock.

Die Pasta des Grauens

Wenn der Titel auch eher nach einem Bericht über den Besuch eines schlechten italienischen Restaurants klingt, so handelt es sich bei dieser Armee tatsächlich um eine Folge britischen Humors, die einem englischen Spieler namens Tim Sharrock verdankt wird. Nichts davon wäre freilich in hiesige Lande gedrunken, wenn nicht Alan Saunders auf seiner leider nicht mehr existierenden Website „The Stronghold“, die dem englischen Regelsystem »Hordes of the Things« gewidmet war, in der Galerie interessanter Lager Elemente auch das dieser Armee abgebildet hätte (siehe die Abbildung). Außerdem fanden sich dort bei einem Con-Bericht (HOTTBAP 2003) auch einige Fotos, die diese Armee in Aktion zeigten. Im Prinzip sind die Modelle Muschelnudeln (der Haltbarkeit wegen sollte man reine Hartweizen-Nudeln ohne Zugabe von Eiern verwenden) unterschiedlicher Größe, auf die ihr Besitzer entsprechend bemalt kleine Scheiben (aus Karton oder Plastik?) als Augen aufgeklebt hat und die dann ganz normal basiert worden sind. Die Flugwesen sind Farfalle, die wohl (wie sich das ja auch für andere Flugelemente empfiehlt) auf Stecknadeln oder Nägel mit flachen Köpfen montiert worden sind. Unsere Abbildung zeigt die meisten dieser Truppentypen, sowie das Lager dieser Armee, den berühmten „schiefen Turm von Pizza“. Auch passendes Gelände gibt es, darunter einen Rotweinsee und einen Broccoliwald. Das Ganze ist nicht nur ein schönes Beispiel, was man mit Kreativität und Humor auch mit geringen Mitteln alles machen kann, sondern auch irgendwie – um mit den Worten des indischen Mieters aus Robert Robinsons köstlichem Kriminalroman »Landscape with Dead Dons« zu sprechen – „so angenehm typisch“ (sc. britisch). Die nachfolgende Armeeliste beruht auf dem optischen Eindruck der Fotos auf der Website und auf der Erinnerung von Alan, dem ich hier für seine freundliche Hilfe noch einmal danken möchte; sie soll auch mehr Inspiration für eigene Ideen und kein Evangelium sein.

Befehlshaber auf Sänfte** (der große *Capocuoco*, der mit seinen magischen Kräften den ganzen Schabernack in's Rollen gebracht hat), getragen von Küchensklaven oder begeisterten Fans, mit Leibgarde aus Köchen und Küchenjungen mit Hackmessern und ähnlichen Küchenutensilien – B + Z + W/AS @ 78 Pk. 1

Riesige Muschelnudeln (<i>Conchiglioni</i>) – Rw @ 54 Pk.	1–2
Farfalle – Fw @ 36 Pk.	0–2
Radförmige Nudeln oder „Sputniks“ – alle SSt @ 42 Pk. oder alle ET @ 36 Pk.	2–4
Normalgroße Muschelnudeln (<i>Conchiglie</i>), <i>Orecchiette</i> , <i>Margherite</i> und ähnliches – Be @ 48 Pk.	2–8
Meisterschüler des großen <i>Capocuocos</i> bei Rw oder Be – Z @ +24 Pk.	0–2
Kleine Muschelnudeln (<i>Conchigliette</i>), <i>Tubetti</i> und andere kleine Nudeln – Ho @ 12 Pk.	2–8
Nester riesiger Fadennudeln, die in den Broccoli-Wäldern auf ahnungslose Opfer lauern – VW [Wald] @ 18 Pk.	0–2
Palisade aus Spaghetti oder Mauer aus steinharten Gnocchi zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

Befehlshaber auf Sänfte (der große <i>Capocuoco</i> , der mit seinen magischen Kräften den ganzen Schabernack in's Rollen gebracht hat), getragen von Küchensklaven oder begeisterten Fans, mit Leibgarde aus anderen Köchen und Küchenjungen mit Hackmessern und ähnlichen Küchenutensilien – B(ii) + Z(iii) + W/AS(IV/3) @ 61 Pk.	1
Riesige Muschelnudeln (<i>Conchiglioni</i>) – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	1–3
Farfalle – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Radförmige Nudeln (<i>Ruote</i>), <i>Fusili</i> oder „Sputniks“ – alle SSt(IV/3) @ 35 Pk. oder alle ET(IV/3) @ 36 Pk.	2–4
Normalgroße Muschelnudeln (<i>Conchiglie</i>), <i>Orecchiette</i> , <i>Margherite</i> und ähnliches – Be(IV/3) @ 40 Pk.	2–8
Meisterschüler des großen <i>Capocuocos</i> bei Rw oder Be – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Kleine Muschelnudeln (<i>Conchigliette</i>), <i>Tubetti</i> und andere kleine Nudeln – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	2–8
Nester riesiger Faden- oder Bandnudeln, die in den Broccoli-Wäldern auf ahnungslose Opfer lauern – VW(III/4) [Wald] @ 21 Pk.	0–2
Palisade aus Spaghetti oder Mauer aus steinharten Gnocchi zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Die Killertomaten

Wenn mich jemand nach den abgefahrensten Film fragt, den ich jemals gesehen habe, so fällt mir spontan der Streifen »Der Angriff der Killertomaten« ein, eine mehr als skurrile Parodie auf die Monsterfilme der Fünfziger Jahre. Über solche Nichtigkeiten wie Drehbuch, Regie, schauspielerische Leistung und ähnliches sollte man besser gar nicht erst reden, und zur Story sei nur gesagt, dass die Tomaten eines Tages die Nase (oder was auch immer) voll davon haben, zu Saucen und Ketchup verarbeitet zu werden, zu teilweise gigantischer Größe heranwachsen (davon können selbst unsere Freunde aus Holland nur träumen) und zum Kampf gegen die amerikanische Menschheit blasen. Nachdem sie Nationalgarde und US Army mächtig aufgemischt haben, werden sie dann – wie Jahre später die Marsianer in »Mars Attacks!« – mit Hilfe einer ganz furchtbaren Musiknummer zur Strecke gebracht. Im Gegensatz zu den bösen Außerirdischen reagiert das rebellische Gemüse jedoch durchaus intelligent auf diese Geheimwaffe; ich kann mich noch gut daran erinnern, dass eine Tomate mit schalldichten Ohrenschützern durch die Szene hüpfte und dann in mühsamer Handarbeit zur Strecke gebracht werden muss. Und in der letzten Einstellung beginnt es dann, im Karottenbeet zu rumoren Wie auch immer: zwar liegt die Handlungszeit dieser „schröcklichen“ Geschichte jenseits des Zeitrahmens unserer Regeln, aber nichts hindert einen daran, das ganze ein wenig vorzuverlegen und aus den aufmüpfigen Nachtschattengewächsen einen passenden Gegner oder Verbündeten für die Pasta-Leute zu machen. Wie heißt es doch so schön: Mehr Spaß in die Küche!

Riesentomaten* – Rw @ 54 Pk.	2–4
Magische Eigenschaften für den Anführer/die Anführerin – Z @ +24 Pk.	0–1
Kamikaze-Tomaten – ET @ 36 Pk.	2–4
Große Tomaten – Be @ 48 Pk.	2–6
Kleinere, aber immer noch bis zu kürbisgroße Tomaten – Ho @ 12 Pk.	2–8
Kleinere Tomaten, die in den Häusern auf ahnungslose Opfer lauern – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Tomatenbefehlshaber/in mit Leibwache aus besonders großen Tomaten – B(ii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk.	1
Magische Eigenschaften für den Anführer/die Anführerin – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Riesentomaten – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	2–4
Kamikaze-Tomaten – ET(IV/3) @ 36 Pk.	2–4
Große Tomaten – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Be(IV/4) @ 48 Pk.	2–6
Kleinere, aber immer noch bis zu kürbisgroße Tomaten – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	2–8
Kleinere Tomaten, die in den Häusern auf ahnungslose Opfer lauern – VW(III/3) [bebaute Flächen] @ 18 Pk.	0–2

Enten-Typen

Eine beliebte Quelle der Inspiration stellen immer wieder Figuren einiger ganz besonders fantasie- und humorvoller Designer dar. Das Problem ist, dass sich solche Figuren leider nicht so gut verkaufen, wie sie es verdienen würden, weil die Anbieter es meist vergessen zu sagen, was man damit anfangen kann. Dieser schöne Range von Entenfiguren (!) der Firma Chariot Miniatures ist ein gutes Beispiel dafür. Dem muss natürlich mit einer netten kleinen Armeeliste abgeholfen werden! Und weil das Figurenangebot gut dazu passte und die Anspielung einfach unwiderstehlich war, habe ich mich zusätzlich noch ein wenig von den Armeen diverser amerikanischer Kulturen anregen lassen. Und fertig war eine Grundlage für viele neue Entenerzählungen ...

Krieger mit Hellebarden oder vergleichbaren Waffen* – AS @ 36 Pk.	5–10
Krieger mit langen Speeren – LSp @ 36 Pk.	3–6
Held als Befehlshaber oder bei Kriegern – H @ +24 Pk.	0–2
Entenhexe bei Kriegern – Z @ +24 Pk. oder Gruppe von Hexen auf Besen oder Ähnlichem – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	0–4
Kakteendickicht oder Dornengestrüpp zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaber mit Leibgarde aus Hellebardieren – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Krieger mit Hellebarden oder vergleichbaren Waffen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	5–11
Krieger mit langen Speeren – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	4–8
Held als Befehlshaber oder bei Kriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Entenhexe bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk. oder Gruppe von Hexen auf Besen oder Ähnlichem – Fw(III/2) + Z(iii) @ 54 Pk.	0–1
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Kakteendickicht oder Dornengestrüpp zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Das Herzogtum Rattonien

Die Idee zu dieser Armee stammt von einem englischen Figurenhersteller, der sowohl Rattenmenschen als auch historische Figuren für den Krieg der Liga von Augsburg (hier in Deutschland hauptsächlich wegen der Brandschatzung der Pfalz durch französische Truppen im Jahre 1688 bekannt) herstellt. Eines schönen Tages nun – wir wissen nicht nach wie vielen Pints englischen Bieres – müssen ihm seine Ranges völlig durcheinander geraten sein. Von einem Geistesblitz beseelt, ließ er seinen Designer kommen und hieß ihn, ein paar neue Typen zu seinem ohnehin historisch schon ziemlich zusammengewürfelten Rattenmenschenhaufen zu entwerfen, die ganz offensichtlich von den Soldaten des späten 17. Jhd. inspiriert waren. Und als er sah, was er angerichtet hatte, da fand er es gut und nannte die neue Reihe »The League of Ratburg«.

Nun ist das späte 17. Jhd. sicher keine Periode, auf die *H&H* abzielt, andererseits sind die Figuren jedoch wirklich witzig und laden einen geradezu dazu ein, etwas angemessen Sinnfreies mit ihnen anzustellen. Also habe ich mal das Ganze nebst ein oder zwei Gläschen halbtrockenen Rieslings auf mich einwirken lassen, und während alles so wirkte, verquickte sich das bereits vorhandene Durcheinander auch noch mit einer meiner Lieblingsarmeen der Epoche, und plötzlich war das Herzogtum von Rattonien mit seinem rührigen Herzog Viktor Amarattus geboren ...

Ballon zur Erkundung – LS @ 60 Pk.	0–1
Reiter** – Ri @ 42 Pk.	1–3
Dragoner – Re @ 36 Pk. oder BSch + Reittier @ 36 Pk.	0–1
Infanterie: $\frac{1}{3}$ Pikeniere – Sp @ 35 Pk., $\frac{2}{3}$ Musketiere – BSch @ 30 Pk.	6–18
Annäherungshindernisse für Musketiere @ 5 Pk.	beliebig
jeweils 2 Elemente Sp durch ein Element Pi ersetzen @ 48 Pk.	0/alle
Grenadiere – Pe @ 36 Pk.	0–2
Held bei Reitern, Pikenieren oder Grenadieren – H @ +24 Pk.	0–1
Miliz – Ho @ 12 Pk.	0–6
Scharfschützen – LI @ 18 Pk.	1–6
Hofzauberer bei Befehlshaber oder auf Ballon oder Hexe bei Miliz oder Scharfschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–1

– *H&H* –

Seine Pestilenz, Herzog Viktor Amarattus von Rattonien, auf einer Riesenratte, begleitet von seiner wackeren Gardereiterei – B(iii) + Ri(III/2) @ 59 Pk.	1
Ballon zur Erkundung – LS(IV/2) @ 32 Pk.	0–1
Reiter – Ri(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Hofzauberer bei Befehlshaber oder auf Ballon – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Dragoner – Re(III/3) @ 36 Pk. oder BSch(III/3) + Reittier @ 36 Pk.	0–1
Reguläre Infanterie: $\frac{1}{3}$ Pikeniere – Sp(III/2) @ 30 Pk., $\frac{2}{3}$ Musketiere – BSch(III/3) @ 30 Pk.	6–18
Grenadiere – Pe(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Held bei Reitern, regulären Pikenieren oder Grenadieren – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Miliz: alle Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder $\frac{1}{3}$ Pikeniere – Sp(IV/2) @ 24 Pk., $\frac{2}{3}$ Musketiere – BSch(IV/2) @ 20 Pk.	0–6
Annäherungshindernisse für Musketiere @ 5 Pk.	beliebig
jeweils 2 Elemente Sp durch ein Element Pi ersetzen – Sp(III/2) durch Pi(III/2) @ 40 Pk., Sp(IV/2) durch Pi(IV/2) @ 32 Pk.	0/alle
Scharfschützen – LI(III/4) @ 21 Pk.	1–6
Hexe bei Miliz oder Scharfschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Feldartillerie – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Regimentsgeschütze – Art(III/2) @ 35 Pk.	0–1

Da Piken in der historischen Epoche, die als Vorbild dient, auch nicht mehr das waren, was sie mal gewesen sind (vor allem nicht mehr besonders lang), habe ich die Pikeniere hier alternativ als Speerträger eingestuft. Wer nicht einverstanden ist, soll die andere Möglichkeit benutzen. Selbstverständlich kann man andere Figuren für diese Armee verwenden als die oben angegebenen und auch den historischen Hintergrund zurückverlegen. In diesem Falle sollte man aber die vielen Musketiere weitgehend durch Armbrust- oder Bogenschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. bzw. LSch(IV/2) @ 16 Pk. und die Dragoner durch leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. ersetzen.

Das Froschvolk

Man hat ja schon eine Menge merkwürdiger Ausreden von Fußballspielern gehört, die gerade eine indiskutable Leistung abgeliefert haben, aber die der ukrainischen Nationalspieler nach der deftigen 0:4 Niederlage gegen Spanien bei der Fußball-WM 2006 hatte wenigstens den Vorzug einer gewissen Originalität. In der Nacht vor dem Spiel, so erklärten die Bedauernswerten, hatten sie keinen Schlaf finden können, weil die (männlichen) Frösche in den Teichen im Park des Potsdamer Hotels, in dem die Mannschaft untergebracht war, ohne Rücksicht auf irgendwelche Sportveranstaltungen ihrem Liebesleben frönten und zu diesem Zweck ein lautes und nachtfüllendes Froschkonzert gaben, um ihren Herzensdamen zu imponieren. Diese schöne Entschuldigung ist seinerzeit in den einschlägigen Gazetten hinreichend gewürdigt worden, so dass wir uns hier jedes weiteren Kommentars enthalten können. Nicht zur Sprache gekommen ist aber, welche verheerenden Auswirkungen solche Erklärungen auf die überhitzte Fantasie eines Autors von Fantasy-Regeln haben kann, zumal wenn fast zur gleichen Zeit ein englischer Hersteller zufällig (!) eine Reihe von Froschkriegern herausbringt. Nun ist **H&H** im Prinzip zwar weniger für solche Fun-Armeen mit relativ wenigen „Kombattanten“ geeignet als andere Regeln – und so ist denn auch „Der ukrainische Albtraum“ andernorts erschienen –, aber der Anstoß zu einer Froscharmee im Maßstab von **H&H** war damit gegeben. Tatsächlich ist das, was letztlich dabei herausgekommen ist, als Armee auch gar nicht einmal so uninteressant. Noch ein Tipp für alle Besitzer von Froscharmeeen: Hüten Sie sich vor Störchen und Franzosen!

Reiter auf Riesenlurchen* – Rw @ 54 Pk.	0–2
Vorkämpfer – alle AS @ 36 Pk. oder alle VW @ 18 Pk. [Moore, sumpfiges Gelände, Binnengewässer]	0–2
Krieger mit diversen Nahkampfwaffen* – Sk @ 30 Pk.	6–16
Held als Befehlshaber oder bei Vorkämpfern – H* @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Bögen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Schamane bei Krieger mit Nahkampfwaffen oder mit Bögen – Z @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Netzen, Speeren oder Ähnlichem – LI @ 18 Pk.	0–2
Krieger mit Blasrohren – VW @ 18 Pk. [Moore, sumpfiges Gelände, Binnengewässer] oder Pe @ 36 Pk.	0–1

- **H&H** -

Häuptling bei Krieger – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder auf Riesenlurch – B(ii/iii) + Rw(IV/2) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Reiter auf Riesenlurchen – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Vorkämpfer – alle Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder alle VW(III/4) @ 21 Pk. [Moore, sumpfiges Gelände, Binnengewässer]	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Vorkämpfern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit diversen Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	7–20
Krieger mit Bögen – ESch(IV/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Schamane bei Krieger mit Nahkampfwaffen oder mit Bögen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Krieger mit Netzen, Speeren oder Ähnlichem – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Krieger mit Blasrohren – VW(III/3) @ 18 Pk. [Moore, sumpfiges Gelände, Binnengewässer] oder Pe(IV/2) @ 24 Pk.	0–1

In Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, dürfen weder mehr als 2 Elemente Rw noch mehr als 20 Elemente Krieger mit diversen Nahkampfwaffen verwendet werden.

Das große Krabbeln

Diese Armee verdankt ihre Entstehung der Tatsache, dass ich es mir bei einer anderen Armee anders überlegt hatte und plötzlich mit einem Haufen Figuren da stand, mit denen ich nichts mehr anfangen konnte. Also habe ich mich hingesetzt und eine Armeeliste zusammengestellt, in der all diese plötzlich überflüssig gewordenen Figuren einen Platz fanden. Und hier ist das Ergebnis: Es kribbelt und krabbelt, es brummt und summt, und Insektenspray ist nicht erlaubt! That's *H&H*...

Königin oder dgl. mit „Hofstaat“*** – B + Rw @ 78 Pk.	1
Magische Fähigkeiten für die Königin – Z @ +24 Pk.	0–1
(Flugfähige) Drohnen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Soldatinnen – AS @ 36 Pk.	2–4
Wehrhafte Arbeiterinnen oder noch nicht ausgewachsene Soldatinnen – Be @ 48 Pk.	2–8
Kundschafterinnen – LI @ 18 Pk.	0–2
Maden von Soldatinnen oder weniger wehrhafte Arbeiterinnen – Ho @ 12 Pk.	0–4
Verhaue oder Ähnliches zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– *H&H* –

Königin oder dgl. mit „Hofstaat“ – B(iii) + Rw(III/3) @ 78 Pk.	1
Magische Fähigkeiten für die Königin – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
(Flugfähige) Drohnen – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Soldatinnen – AS(III/3) @ 36 Pk.	2–4
Wehrhafte Arbeiterinnen oder noch nicht ausgewachsene Soldatinnen – Be(III/3) @ 48 Pk.	2–8
Kundschafterinnen – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Maden von Soldatinnen oder weniger wehrhafte Arbeiterinnen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–4
Verhaue oder Ähnliches zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Das befestigte Lager stellt den Bau des Insektenstaates (falls sie die Verteidiger sind) oder eine Höhle oder ähnlichen Unterschlupf dar, der mit Wachs, Papiermasse oder sonstigen von den Insekten produzierten Materialien (vielleicht zusammen mit Steinen, Baumstämmen oder Ähnlichem) verbarrikadiert worden ist.

Bajuwarische Goblinhorden

Eigentlich fing ja alles damit an, dass Phil Barker in der »*Hordes of the Things*«-Armeeliste für die Goblins diese mit gewissen Bewohnern des Nordens der britischen Insel verglich. Als ich seine Beschreibung las, hatte ich irgendwie den Eindruck, dass sie – vielleicht mit ein paar winzigen Änderungen, was die Trinkgewohnheit entspricht (obwohl ...) – auch ganz gut auf ein von uns im Norden lebenden Deutschen ganz besonders geliebtes Völkchen in einem unserer sprachlichen Notstandsgebiete im Süden der Republik passen würde. Und damit war im Prinzip die Idee zu dieser Armee geboren. Nun, im Anfang war das eben nur ein Schabernack, über den man mal kurz lachte und der weiter keine Folgen hatte. Aber irgendwie behielt ich ihn im Hinterkopf, und irgendwann – möglicherweise, als ein gewisser Fußballverein (mal wieder) einmal zu oft gewonnen hatte – da brach sich die Schnapsidee mit Vehemenz den Weg nach draußen (sprich auf's Papier). Es musste einfach getan werden!

Dohlenschwärme – Fw @ 36 Pk.	0–2
Oberbayrische Oger (natürlich in Tracht) – Rw @ 54 Pk.	0–1
Befestigte Bierwagen mit Bedeckung aus großen Orks mit Armbrust und Schankmaiden in der unten beschriebenen Art – Kw @ 36 Pk.	0–2
Große Orks** – alle AS @ 36 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk.	1–4
Andere Orks – Sk @ 30 Pk.	5–15
Held als Befehlshaber, bei großen oder anderen Orks – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei großen oder anderen Orks – Z @ +24 Pk.	0–2
Ehemalige (?) Goblin-Wilderer: mit Armbrust oder Donnerbüchse – LI @ 18 Pk. oder VW @ 18 Pk. [Wälder, Hügel aller Art]	1–6
Handfeste Schankmaiden mit Maßkrügen, großen Rettichen, Besen und anderen improvi- sierten Waffen – Ho @ 12 Pk.	0–2
Leere Bierfässer als Palisaden zur Absperrung von Tälern @ 12 Pk.	0–8
Bierfässer zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Oberbazi mit Spezis (große Orks) – B(ii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. oder B(ii) + Sk(IV/4) @ 42 Pk.	1
Dohlenschwärme – Fw(III/2+4) @ 36 Pk.	0–2
Oberbayrische Oger (natürlich in Tracht) – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Befestigte Bierwagen mit Bedeckung aus großen Orks mit Armbrust und Schankmaiden in der unten beschriebenen Art – Kw(IV/3) + Z*(ii) @ 46 Pk.	0–2
Große Orks – wie der Oberbazi, also alle AS(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Sk(IV/4) @ 30 Pk.	1–3
Andere Orks – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–18
Held als Befehlshaber, bei großen oder anderen Orks – H(ii) @ +16 Pk. oder Schamane bei großen oder anderen Orks – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Ehemalige (?) Goblin-Wilderer: mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk. oder VW(III/3) @ 18 Pk. [Wälder, Hügel aller Art] oder mit Donnerbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk. oder VW(III/4) @ 21 Pk. [Wälder, Hügel aller Art]	1–6
Handfeste Schankmaiden mit Maßkrügen, großen Rettichen, Besen und anderen improvi- sierten Waffen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Blech blasende Trachtenkapelle – Ho(IV/3) + Z**(ii) @ 28 Pk. oder Be(IV/2) @ 32 Pk.	0–1
Leere Bierfässer als Palisaden zur Absperrung von Tälern @ 12 Pk.	0–8
Bierfässer zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

Leider klappen einige Gags – wie die Bierwagen und die Trachtenkapelle – so richtig nur mit den fortgeschrittenen Regeln. Um das ein wenig auszugleichen, habe ich in der Liste für die Grundregeln mehr Einzelfiguren zugelassen. Im Folgenden einige Sonderregeln für Spiele nach den fortgeschrittenen Regeln.

Bierwagen – Kw(IV/3) + Z*(ii): bei diesen Elementen steht kein Zauberer, sie haben vielmehr eine magische Eigenschaft. Die Bierwagen „können“ nur den Zauber ›Stärken‹, diesen jedoch beliebig oft (aber natürlich nur einmal pro Runde; es muss wie für einen normalen Zauberer gewürfelt werden). Verzaubert werden können alle Oger, alle großen und alle anderen Orks (einschl. Bierwagen, Trachtenkapelle und Schankmaiden) in dieser Armee; Goblins bevorzugen anderes Zielwasser und bleiben somit unbeeindruckt. Der Zauberradius ist natürlich jetzt der „Ausschankbereich“. Die Bierwagen können keinen Gegenzauber aussprechen.

Trachtenkapelle – Ho(IV/3) + Z(ii):** dieses Element hat ebenfalls „nur“ eine magische Eigenschaft ähnlich wie die Bierwagen. Auch die Trachtenkapelle kann also nur einen Zauber, nämlich entweder ›Gehorsam‹ oder ›Ungehorsam‹ (welchen von den beiden, muss der Besitzer bei der Aufstellung des Elements seinem Gegner mitteilen), diesen jedoch beliebig oft (aber natürlich nur einmal pro Runde; es muss wie für einen normalen Zauberer gewürfelt werden). Dies soll die beschwingende

Wirkung der Blasmusik auf das orkische Gemüt bzw. ihre abschreckende auf andere Lebewesen simulieren. Beachten Sie bitte, dass zum Bewirken des Zaubers anders als sonst kein Sichtkontakt zum verzauberten Element bzw. den verzauberten Elementen nötig ist, Hören ist schlimm genug ... Der Zauberradius gibt also in diesem Fall die effektive Reichweite des Lärmens an. Wird eine Trachtenkapelle aus dem Spiel genommen, so taucht sie – im Gegensatz zu anderen Horden mit Zaubern oder magischen Fähigkeiten – auch wieder mit ihrer magischen Fähigkeit auf (es gibt halt viele davon), muss dafür aber 4 AP statt der üblichen 2 AP bezahlen. Die neu aufgetauchte Trachtenkapelle muss nicht denselben Zauber beherrschen wie ihre Vorgängerin, natürlich muss der Spieler seinen Gegner beim Wiederauftauchen darüber informieren, welchen er diesmal gewählt hat. Im Gegensatz zu den Bierwagen kann die Trachtenkapelle auch Gegenzauber bewirken, denn wer kann sich bei dem Getöse noch auf's Zaubern konzentrieren? Es gelten die üblichen Regeln. – Eine andere – aber vielleicht nicht ganz so interessante – Möglichkeit ist natürlich, die Trachtenkapelle gleich als Bestien aufzustellen ...

Zwerje

Wo bajuwarische Goblinhorden die Welt unsicher machen, dürfen natürlich auch ihre Erzrivalen, die „Zwerje“ (wie sie sich selbst bezeichnen), nicht fehlen. Bewusst habe ich in dieser Liste aber auf die nahe liegende Möglichkeit verzichtet, die Infanterie komplett als BSch aufzustellen, denn so was gibt's ja schon bei der pseudohistorischen preußischen Armee und den Hi-Tech Zwergen. Ob das so gut zu der bajuwarischen Armee passen würde, sei auch dahingestellt; wer mag, darf es aber gerne einmal mit einer der genannten Armeen ausprobieren. Also musste ich mir überlegen, was ich mit der üblichen Zwergenbewaffnung (Äxte, Kriegshämmer, Speere und Armbrüste) so anfangen. Äxte und Kriegshämmer fielen erst mal weg, denn Leute, die völlig durcheinander mit den unterschiedlichsten Hieb Waffen wild in der Luft herumfuchteln, sind für die „Zwerje“ nichts Anderes als eine „kolossal-pyramidale Schlamperei“ und kommen ihnen nicht auf's Schlachtfeld. Immerhin habe ich eine Version der Elite-Infanterie mit (natürlich streng genormten) Hellebarden ausgerüstet, um wenigstens eine Erinnerung an solche Truppentypen wachzuhalten, aber selbstverständlich sind diese wackeren Kämpfer nicht als AS eingestuft! Die andere Variante soll natürlich auf Grenadiere anspielen. Der Riesengarde als Alternative dazu konnte ich einfach nicht widerstehen. Aus den Speeren habe ich Piken gemacht, denn die damit bewaffneten Regimenter benötigen ja viel Drill. Nur die Armbrustschützen sind Armbrustschützen geblieben. Das Ergebnis mag zwar auf den ersten Blick aussehen wie einige der Armeen aus dem Abschnitt „Das Reich“, hat aber bei näherem Hinsehen genug eigenen Charakter, um einen würdigen Gegner für die bajuwarischen Goblin-Horden abzugeben.

Adler – Fw @ 36 Pk.	0–2
Keilerreiter* mit Handwaffen – Ri @ 42 Pk. oder Widderreiter mit Lanzen – La @ 42 Pk.	0–2
Pony-Reiter* mit Handwaffen – Re @ 36 Pk.	1–2
Elite-Infanterie mit Granaten – Pe @ 30 Pk. oder mit Hellebarden – Le @ 36 Pk.	0–2
Elite-Infanterie durch Riesengarde* ersetzen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Pikeniere – Pi @ 48 Pk.	2–8
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk.	2–8
Zwergen-Druiden bei Pikenieren oder Armbrustschützen – K @ +12 Pk.	0–3
Jäger mit Donnerbüchse – LI @ 18 Pk.	0–2
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–2
Palisaden und/oder Wälle zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

– **H&H** –

Zwergenkönig mit Riesengarde – B(iii/iv) + Rw(III/3) @ 78 Pk. bzw. 102 Pk. oder Zwergen- könig oder Generalzwergmarschall bei Keilerreitern – B(iii/iv) + Ri(III/3) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk. oder Generalzwergmarschall bei Pony-Reitern – B(iii/iv) + Re(III/3) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk.	1
---	---

Adler – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Keilerreiter mit Handwaffen – Ri(III/3) @ 42 Pk. oder Widderreiter mit Lanzen – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Pony-Reiter mit Handwaffen – Re(III/3) @ 36 Pk.	1–2
Elite-Infanterie mit Granaten – Pe(III/4) @ 35 Pk. oder Pe(II/4) @ 40 Pk. oder mit Helle- barden – Le(III/4) @ 42 Pk. oder Le(II/4) @ 42 Pk.	0–2
Elite-Infanterie durch Riesengarde ersetzen – Rw(III/3) @ 54 Pk.	0–1
Pikeniere – Pi(III/3) @ 48 Pk. oder Pi(II/3) @ 56 Pk.	2–8
Armbrustschützen – SSch(III/4) @ 28 Pk. oder SSch(II/4) @ 32 Pk.	2–8
Zwergen-Druiden bei Pikenieren oder Armbrustschützen – K(iii) @ +12 Pk.	0–2
Marschkapelle mit reichlich Tsching-derassa-bumm – Ho(IV/3) + Z*(iii) @ 36 Pk. oder Be(III/3) @ 48 Pk.	0–1
Jäger mit Donnerbüchse – LI(III/4) @ 21 Pk. oder LI(II/4) @ 24 Pk.	0–2
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk.	0–2
Berittene Artillerie – Art(II/2) @ 42 Pk. oder Art(II/3) @ 49 Pk.	0–1
Palisaden und/oder Wälle zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. des Befehlshabers nur ein Element Riesengarde und maximal je zwei Elemente Keilerreiter und Pony-Reiter aufgestellt werden.

Marschkapelle – Ho(IV/3) + Z*(iii): wie die Trachtenkapelle bei den bajuwarischen Goblinhorden (s. dort), nur in der Wirkung noch verheerender (wie Marschmusik nun 'mal so ist) ...

Die grimmigen Pinguine von Antarktika

Wieder einmal eine skurile Armee, die von einer Reihe eines Figurenherstellers angeregt worden ist: Unter dem Titel "Armies of the Penguin Civil Wars" bietet der amerikanische Hersteller KHURASAN MINIATURES ein Infanterieregiment aus Nahkämpfern mit Piken und Fernkämpfern und ein „Kavallerieregiment“ mit Pinguinen auf Seeleoparden an, jeweils mit den nötigen Kommandofiguren. Wen das interessiert, der findet weitere Informationen im Internet unter

<http://khurasanminiatures.tripod.com/mystriisland.html>.

Nun zielt das natürlich auf den englischen Bürgerkrieg, was nicht unbedingt in der Linie von ~~H&H~~ liegt, aber die Idee mit den intelligenten Pinguinen ist einfach zu nett, als dass ich der Versuchung hätte widerstehen können, sie in irgendeiner Form in diese Sammlung aufzunehmen (auch wenn Sie, fürchte ich, den Hersteller überreden müssen, die Menge der Pikeniere pro Infanteriepackung zu erhöhen). Die Armee bietet zudem die Gelegenheit, eine 28mm-Figur des Anbieters MAGISTER MILITUM unterzubringen, die mich schon seit Jahrzehnten fasziniert hat: den Killerpinguin.

Riesenpinguin („Killerpinguin“) – Rw @ 54 Pk.	0–2
Reiter auf Seelöwen* – Be @ 48 Pk.	1–3
Pinguine mit Eisspeeren – Hi @ 24 Pk. oder Sp @ 36 Pk.	10–20
je zwei Elemente Hi oder Sp durch ein Element LSp @ 36 Pk. ersetzen	0–A
Held als Befehlshaber, bei Reitern oder Pinguinen mit Eisspeeren – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Pinguinen mit Eisspeeren – Z @ +24 Pk.	0–2
Pinguine mit hartgefrorenen Schneebällen – LI @ 18 Pk.	3–10
Mauer aus Eisblöcken als Befestigung für das Lager @ 6 Pk.	0/4

– ~~H&H~~ –

Pinguin-Herrscher mit Leibwache auf Seelöwen – B(ii/iii) + Be(IV/3) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk.	1
Riesenpinguin („Killerpinguin“) – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2

Reiter auf Seelöwen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	1–3
Pinguine mit Eisspeeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Sp(IV/2) @ 24 Pk.	16–32
je zwei Elemente Hi oder Sp durch ein Element LSp(IV/2) @ 24 Pk. ersetzen	0–A
Held als Befehlshaber, bei Reitern oder Pinguinen mit Eisspeeren – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Pinguinen mit Eisspeeren – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Pinguine mit hartgefrorenen Schneebällen – LI(III/2) @ 15 Pk., falls von Hand bzw. Flügel geworfen, LI(III/3) @ 18 Pk., falls mit Schleuder	4–12
Mauer aus Eisblöcken als Befestigung für das Lager @ 6 Pk.	0/4

Schrecken der Antarktis

Mit den Pinguinen entstand zugleich auch das Problem, einen passenden Gegner zu finden. Die Lektüre von allerlei Schauerromanen und der Konsum nicht minder sensationeller Fernsehserien löste dann das Problem, in dem diese Tätigkeiten im Kopf des Autors ein unsägliches Wirrwarr schufen, das wiederum als Nährboden der folgenden Armee diente: die Truppen eines völlig degenerierten nicht-menschlichen Volks irgendwo in den verschneiten Weiten der Antarktis. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob diese Wesen auf diesem Kontinent entstanden sind, als dort noch annehmbare Temperaturen herrschten, ob sie zu eben dieser Zeit aus dem Weltall dort gestrandet sind und seitdem dort festsitzen oder ob gewissermaßen beides zutrifft, indem irgendeine schauerliche Superintelligenz aus dem Weltall sich die Bewohner einer noch blühenden Antarktis unterworfen hat und jetzt zusammen mit ihren Untertanen darauf hoffen, dass das – dank der Menschen – gar nicht mehr so ewige Eis schmilzt. Tatsache ist jedenfalls, dass die selbsternannten Herrscher der Antarktis seit Urzeiten einen ständigen Kleinkrieg (und manchmal auch größeren Krieg) mit den intelligenten Pinguinen aus der vorigen Liste führen (die ihnen vielleicht sogar ihre Intelligenz verdanken) und sich zur Abwechslung gelegentlich auch mal mit einer unvorsichtigen menschlichen Expedition herumamüsieren.

Humanoider, aber nicht-menschlicher König* auf Sänfte mit Leibgarde aus Axtträgern – B + W/AS @ 54 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Axtträgern – B + AS @ 60 Pk.	0–1
Weißer Gottheit – G @ 90 Pk. oder riesiges, vielarmiges, mit magischen Kräften ausgestat- tetes Intelligenzwesen – Rw + Z @ 78 Pk. oder sehr großes Ungeheuer – Rw @ 54 Pk.	0–1
Weißer Riesenvogel – Fw @ 30 Pk.	0–2
Humanoide, aber nicht-menschliche Krieger: bis zu ½ mit Blitze schleudernden Fernwaffen – BSch @ 30 Pk., der Rest mit Schwertern – AS @ 36 Pk.	4–10
Blitze schleudernde Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Magier bei Kriegeren oder Geschütz – Z @ +24 Pk.	0–2
Magier bei Kriegeren mit Axt durch Priester des weißen Gottes mit tragbarem Altar und Leibgarde ersetzen (s. u.) – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Hilfstruppen: bis zu ¼ Albinopinguine – Hi @ 24 Pk. oder Humunculi – Sf @ 30 Pk., der Rest amorphe oder völlig bizarr geformte Pilzwesen aus den unergründlichen Vulkan- Höhlen oder degenerierte, humanoide, aber nicht-menschliche Bewohner einer Höh- len-Stadt – Ho @ 12 Pk.	8–16
In Rudeln auftretende Ungeheuer – Be @ 48 Pk.	0–2

– **H&H** –

Humanoider, aber nicht-menschlicher König auf Sänfte mit Leibgarde aus Axtträgern – B(iii) + W/AS(III/3) @ 54 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Axtträgern – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk.	1
Weißer Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk. oder riesiges, vielarmiges, mit magischen Kräften aus- gestattetes Intelligenzwesen – Rw(IV/3) + Z(iv) @ 77 Pk. oder sehr großes Ungeheuer – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Weißer Riesenvogel – Fw(III/2+4) @ 30 Pk. oder Fw(III/3) @ 30 Pk.	0–2

Garde mit Äxten – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Humanoide, aber nicht-menschliche Krieger: bis zu ½ mit Blitze schleudernden Fernwaffen – BSch(III/3) @ 30 Pk., der Rest mit Schwertern – AS(III/2) @ 30 Pk.	4–12
Blitze schleudernde Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Magier bei Garde, Kriegern oder Geschütz – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Magier bei Garde oder Kriegern mit Schwertern durch Priester des weißen Gottes mit tragbarem Altar und Leibgarde ersetzen (s. u.) – W/AS(III/3) + Z(iv) @ 62 Pk.	0–1
Hilfstruppen: bis zu ½ Albinopinguine – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Humunculi – Sf(IV/2) @ 20 Pk., der Rest amorphe oder völlig bizarr geformte Pilzwesen aus den unergründlichen Vulkan-Höhlen oder degenerierte, humanoide, aber nicht-menschliche Bewohner einer Höhlen-Stadt – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	8–16
In Rudeln auftretende Ungeheuer – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
Flugwesen mit der Kampfstärke „2+4“ haben im Nahkampf die Kampfstärke (2), im Fernkampf hin- gegen die Kampfstärke (4).	

Sonderregel für den Altar: Der Priester mit dem tragbaren Altar kann die aktuelle Zahl der Aktionspunkte (AP) erhöhen, indem er zu Beginn der Bewegungsphase eines eigenen Zuges (eigene) Horden-Elemente opfert. Geopfert werden darf jedes Horden-Element in der Zauberreichweite des Priesters, das keinen Kontakt mit einem Gegner hat, nicht als Überlappung zählt und sich nicht im Kontrollbereich eines Gegners aufhält. Ein geopftes Element wird einfach aus dem Spiel genommen und zu den Verlusten gestellt, es darf wie jedes andere verlorene Horden-Element wieder auftauchen. Geopfert werden dürfen im Prinzip beliebig viele Elemente, für jedes geopftes Horden-Element erhält die Armee in Spielen nach den Basisregeln 1 AP, in Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln 2 AP mehr, die Gesamtzahl der AP darf jedoch nicht größer als 6 bzw. 18 werden! Das Opfern gilt als Zauber, d. h., der Priester darf in der betreffenden Runde keinen weiteren Zauber aussprechen oder schon ausgesprochen haben, außerdem ist gegnerischen Zaubern ein Gegenzauber erlaubt.

„Schweinchen-Orks“

Vor langer, langer Zeit, als die 25mm-Figuren noch wirklich 25mm maßen und die Zahl der Fantasy-Rollenspiele ausgesprochen überschaubar war, da brachte die Firma Miniature Figurines im Vereinigten Königreich (im Hobby besser als „Minifigs“ bekannt), die bis dahin hauptsächlich historische Figuren produziert hatte, eine Reihe offizieller D&D-Figuren auf den Markt. Und ich kann mich noch gut daran erinnern, wie wir uns damals über die wohlgerüsteten Orks mit den Schweineköpfen gewundert haben (und nebenbei, auch über die Hobgoblins in sehr fernöstlich anmutenden Lamellenpanzern), die natürlich schnell ihren Spitznamen „Schweinchen-Orks“ weg hatten (später hätte man wohl eher gemutmaßt, sie kämen vom Planeten Melmac, aber auch der ist mittlerweile nur noch Erinnerung). Heutzutage könnte man so etwas in keiner Ork-Armee mehr unterbringen, einmal, weil diese Figuren halt im Vergleich zu den modernen Riesenfiguren viel zu klein sind, zum zweiten, weil ihre Schweinsgesichter nach wie vor einzigartig sind und zum dritten, weil sie auch viel zu zivilisiert wirken. Nun könnte man diese Angelegenheit (mit ein bisschen nostalgischer Wehmut) auf sich beruhen lassen, wenn nicht (a) die besagte Firma Minifigs im Rahmen der Wiederbelebung ihrer alten, oft recht bizarren Fantasy-Reihen auch die Schweinchen-Orks wieder herausgebracht hätte und (b) etwa zur selben Zeit ein neuer Hersteller, Otherworld Miniatures, alte und neue Typen dieser Reihe in alter Größe (aber in modernen Ansprüchen entsprechender Gestaltung) auf den Markt gebracht hätte (und Hobgoblins, Kobolde etc.). Da konnte ich natürlich nicht anders, als eine Armeeliste zu schreiben, die diesen nostalgischen Figuren gerecht wird. Und diese Armee ist, auch wenn die Orks Schweinsgesichter haben mögen, alles andere als der übliche orkische Sauhaufen ...

Drache – Gf + Z oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Oger – Rw @ 54 Pk.	0–1
Keilerreiter: mit Bogen – Re @ 36 Pk. oder mit Lanze oder Speer* – La @ 42 Pk.	0–3

Orks mit diversen Hieb Waffen* – Le @ 36 Pk.	6–12
Orks mit Speeren und Handwaffen – Hi @ 24 Pk.	3–6
Orks mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	0–3
Orks mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3
Schamane bei Ork-Kriegern zu Fuß (außer LI) – Z @ +24 Pk.	0–2
Held* bei Keilerreitern oder Ork-Kriegern zu Fuß (außer LI) – H @ +24 Pk.	0–1
Frauen, Jugendliche, Alte u.s.w. – Ho @ 12 Pk.	0–4
Hobgoblin-Söldner mit diversen Hieb Waffen* – AS @ 36 Pk. oder mit Langbogen – ESch @ 30 Pk.	0–2
Verbündete Kobold-Krieger – Sk @ 30 Pk.	*3–6
Schamane bei Kobold-Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Kobold-Krieger durch Kobold-Späher ersetzen – VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- *H&H* -

Ork-Befehlshaber auf großem Keiler mit Leibwache aus Lanzenreitern – B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Hobgoblin-Söldnern – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder mit Gefolge aus besonders gut gerüsteten Ork-Kriegern – B(iii) + Le(IV/3) @ 54 Pk.	1
Drache – Gf(IV/4) + Z(iii) oder Gf(IV/4) + H(iii) @ 84 Pk.	0–1
Oger – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Keilerreiter: mit Bogen – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder mit Lanze oder Speer – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–3
Orks mit diversen Hieb Waffen – Le(IV/2) @ 24 Pk.	8–16
Orks mit Hieb Waffen durch Orks aus dem Gefolge des Befehlshabers ersetzen – Le(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Orks mit Speeren und Handwaffen – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	4–8
Orks mit Armbrust – SSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Orks mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Schamane bei Ork-Kriegern zu Fuß (außer LI) – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Keilerreitern oder Ork-Kriegern zu Fuß (außer LI) – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Frauen, Jugendliche, Alte u.s.w. – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Hobgoblin-Söldner: mit diversen Hieb Waffen – AS(III/3) @ 36 Pk. oder mit Langbogen – ESch(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Verbündete Kobold-Krieger – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	*4–8
Schamane bei Kobold-Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Kobold-Krieger durch Kobold-Späher ersetzen – VW(III/2) [Hügel aller Art] @ 15 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Koblode benutzt werden. In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. eines entsprechend klassifizierten Befehlshabers nicht mehr als drei Elemente Keilerreiter oder mehr als zwei Elemente Hobgoblin-Söldner verwendet werden. Keilerreiter betrachten Gebüsche in allen Fällen und Wälder für die Bewegung als offenes Gelände.