

Horden & Helden



Wundersame Welten

Bd. 1: Spielwelten I

Armeelisten für H & H

*Für die vielen begeisterten MIDGARD-Spieler, die ich
in den vergangenen Jahren auf diversen Cons
kennenlernen durfte und zum Dank dafür mit H&H
traktiert habe.*

***Sie werden schon erwartet.** Diese muntere Troll-Kombo
ist eine bunte Mischung von 10mm- und 15mm-Figuren der
Hersteller Pendraken-Miniatures, Peter Pig und Ral Partha
(letztere sind leider nicht mehr erhältlich) und ist Teil einer
Armee aus Steinwesen, die auf einem alten sumerischen My-
thos beruht (siehe die „Bergstämme“ auf S. 62 im Abschnitt
»Mondwelt«). Angemalt wurden die Herrschaften von Bodo
Vaas, Duisburg, und vom Verfasser; das Foto schoss Helge
Umierski, Herne.*

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
Armeelisten für Midgardvölker	3
KanThaiPan: KuroKegaTi	3
KanThaiPan: TsaiChen-Tal	4
Rawindra: Dharistan	5
Andere menschliche Staaten von Rawindra und am Ostufer des Golfs von Kanpur	6
Rawindra: Guh-Tsas	7
Rawindra: Wilde Sritras	8
Rawindra: Die Gorhoroki	9
Die rawindischen Staaten auf Serendib	9
Serendib: Die Akimba	10
Aran	10
Wæland	12
Eschar: Die Himjar	13
Eschar: Die Asad	14
Eschar: Die Tamim	14
Eschar: Kairawan	15
Eschar: Mokattam	15
Eschar: Die Armee des Stabträgers (2395 n. L.)	17
Eschar: Die Armee des Stabträgers (1540–1574 n. L.)	18
Eschar: Tanutamun (Ta-Meket, Südreich 15./16. Jh. n. L.)	20
Eschar: Elhaddar	21
Die Aschuba	22
Alba	23
Die Armee des Königs	23
Die Boroughs	25
Die Südmark mit Estragel	26
Die Tieflandclans	27
Die Hochlandclans	28
Erainn	30
Twyneddin	32
Buluga: Bulugu	33

Buluga: Ekh'o-Ekh'o	34
Buluga: Abaori	34
Buluga: Tz'iu	36
Nahuatlán: Die Städte der Tiefebene	36
Feuerinseln: Die Zyu	37
Die Welt der magischen Kerze	39
Die Mächte der Finsternis	40
Die Kinder des Lichts	42
Mondwelt – Eine Fantasywelt auf der Stufe der frühen Bronzezeit	44
Die Stadtstaaten	44
Die westlichen Stadtstaaten	46
Die Staaten der Ratteninseln	48
Die östlichen Nomaden	50
Das Westland	51
Die südlichen Völker	52
Die westlichen Nomaden	54
Das Reich der Erben Berobis'	55
Andere Völker der südwestlichen Savannen	57
Die Inseln der Amazonen	59
Die Bewohner des verlorenen Landes	60
Bergstämme	62
Die Bewohner der östlichen Hochebene	63
Die Bewohner der Hochlandwüsten	66
Die Waldvölker	68
Die Kupferleute	70
Die Reptilienwesen	71
Die Staaten des Siebenstromlands	71
Die Städte des Hochlands	72
Die Städte des Dschungellands	73
Die Bewohner der verlorenen Städte	74
Die Wüstenbewohner	76
Die Völker der südlichen Meere	76
Die Fischmenschen	76
Die Krakenmenschen der Korallensee	78
Tékumel	80
Tsolyánu	81
Yán Kór	83
Mu'ugalavyá	84
Demonworld®	86
Das Kaiserreich	87

Orks	89
Zwerge	90
Elfen	92
Isthak	94
Untote	95
Dunkelelfen	96

Einleitung



ch bin immer noch kein großer Freund von langen Einleitungen, aber einige wenige Worte sollen diesem neuen Band mit Armeelisten für *H&H* denn doch vorausgeschickt werden.

Als ich vor mehr als zehn Jahren die erste Version dieser Regeln geschrieben habe, gehörten dazu auch bereits eine Hand voll Listen für typische Fantasy-Armeen, die eigentlich nur als Beispiel und Anregung für eigene gedacht waren. Die Anzahl wuchs allerdings schnell, da offensichtlich doch ein großer Bedarf bestand; die Zusammenarbeit mit den Herausgebern der *MIDGARD*-Regeln brachte dann einen zusätzlichen Schub. Und mit der Zeit wurden es dann so viele Listen dass ein eigenes Buch, nämlich die »Fantastischen Scharen«, nötig wurde. Und in dieser zweibändigen Ausgabe erschien dann auch die erste Internet-Version von *H&H* (<http://HuH.gmxhome.de>).

Und die Zahl wuchs stetig weiter, bis es so viele Listen wurden, dass es angebracht erschien, sie auf insgesamt drei (!) Bände aufzuteilen, nämlich in den vorliegenden Band für Armeen aus diversen Spielwelten, in einen zukünftigen für Armeen aus Welten der Fantasyliteratur im weitesten Sinne und in die bereits im Internet erhältliche Neuausgabe der »Fantastischen Scharen« mit Armeen ohne besonderen Hintergrund.

Natürlich gibt es eine Menge Spielwelten (die ich nicht alle kenne) und dieser Band kann daher nur eine kleine Auswahl bieten, die zugegebenermaßen ganz subjektiv ist. Vermutlich werden

Sie gerade Ihre Lieblingswelt vermissen. Aber sehen Sie die Listen in diesem Band mehr als Anregung an, eigene zu schreiben. Und wenn Sie meinen, dass »Ihre« Welt unbedingt in diese Sammlung gehört, dann senden Sie mir Ihre Listen doch einfach zu, denn ich betrachte die »Wundersamen Welten« keineswegs als abgeschlossenes Projekt.

Auch werden Sie bei der Lektüre schnell bemerken, dass einige Abschnitte noch unvollständig sind; insbesondere hoffe ich, dass nach und nach mit dem Erscheinen neuer Quellenbücher weitere *MIDGARD*-Armeen nachgetragen werden können. Bedauerlich lückenhaft ist die Sammlung für die wunderbare Welt *Tékumel*, weil ich das Quellenmaterial hierfür, das hierzulande schwer zu beschaffen ist, (noch) nicht besitze. Vielleicht kann einer der Leser da aushelfen?

Mein besonderer Dank gilt Elsa Franke vom Verlag für F- & SF-Spiele, die großzügig erlaubt hat, in der Original-Ausgabe für den Abschnitt über Midgard-Armeen Illustrationen aus den Midgard-Quellenbüchern und -Abenteuern zu verwenden (ich hoffe, ich habe davon nicht zu unverschämten Gebrauch gemacht); gedankt sei auch Ludger Fischer und Thomas Kreutz dafür, dass sie mir mit ihrem Wissen über Midgard und seine Bewohner über so manche Hürde im gleichen Abschnitt hinweggeholfen haben.

Sehen Sie diesen Band als ersten Schritt an, dem mit Hilfe der Leser, also möglicherweise auch mit Ihrer, hoffentlich noch weitere folgen werden.

Bochum, den 1. Januar 2006

Bernd Lehnhoff

Hinweise zur Benutzung



Die folgenden Armeelisten sind als Ergänzung zu den Basislisten in »Fantastische Scharen« gedacht. Im Gegensatz zu diesen sind sie zwar für einen spezielleren Hintergrund entworfen worden, aber ebenfalls mit einer Armeegröße von 600 Pk. im Hinterkopf. 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 – Hilfs-

truppen; Ho – Horden; K – Kleriker; Km – Kamelreiter; Kw – Kriegswagen; La – Lanzenreiter; Le – Legionäre; LI – leichte Infanterie; LR – leichte Reiter; LS – Luftschiffe; 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; Sch – Schützen; Sf – Stammesfußvolk; Sk – Stammeskrieger; Sp – Speerträger; SSt – 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.

Armeelisten für Midgardvölker

KanThaiPan: KuroKegaTi

Menschliche Reiterei* – Re @ 36 Pk.	1–2
OrcaMurai auf KiSchan – Be @ 48 Pk.	2–4
Durchgehende Rinderherden – ET @ 36 Pk.	0–1
OgraMurai und OrcaMurai mit Hieb- und Stichwaffen – AS @ 36 Pk.	0–8
OrcaMurai mit Armbrüsten oder Bögen – LSch @ 24 Pk.	0–6
OrcaMurai-Schützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk.	0/alle
OrcaMurai niederen Grades – Ho @ 12 Pk.	0–6
NinYa – VW [bebaute Flächen, Sümpfe (Reisfelder), Wälder, Gebüsche und Obstgärten] @ 18 Pk.	0–1
Ghurriersöldner mit Schwertlanzen – AS @ 36 Pk.	0–1
Männer mit Raketen, Raketenwerfer oder Trebuchets – Art @ 42 Pk.	0–2
Von Ochsen gezogene Kriegswagen mit Schützen oder Handkarren mit Raketen, Klingen, Schilden etc. – Kw @ 36 Pk.	0–2
Palisaden @ 12 Pk.	0–4
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Menschlicher Befehlshaber – B(ii) + Re(III/3) @ 48 Pk.	1
Eliteeinheit aus OrcaMurai auf KiSchan – Be(III/3) @ 48 Pk.	0–1
Normale OrcaMurai auf KiSchan – Be(IV/3) @ 40 Pk.	2–4
Menschliche Reiterei – Re(IV/2) @ 24 Pk.	1–2
Durchgehende Rinderherden – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
OgraMurai mit Hieb- und Stichwaffen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–4
OrcaMurai mit Hieb- und Stichwaffen – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–8
OrcaMurai mit Armbrüsten oder Bögen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–8
OrcaMurai-Haustruppen mit Repetierarmbrüsten ausrüsten – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
OrcaMurai-Schützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk.	0/alle
OrcaMurai niederen Grades – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
NinYa – VW(III/4) [bebaute Flächen, Sümpfe (Reisfelder), Wälder, Gebüsche und Obstgärten] @ 21 Pk.	0–1
Ghurriersöldner mit Schwertlanzen – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Geschütze (tatsächlich nur Einheiten aus Männern, die Raketen „von Hand“ abfeuern) – Art(IV/2) @ 28 Pk.	0–3
Männer mit Raketen durch Raketenwerfer mit Besatzung ersetzen – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
die zuvor beschriebenen Raketenwerfer wiederum durch Trebuchets ersetzen – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Von Ochsen gezogene Kriegswagen mit Schützen oder Handkarren mit Raketen, Klingen, Schilden etc. – Kw(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Palisaden @ 12 Pk.	0–4
Schiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Die Palisaden dürfen nicht zur Befestigung des Lagers verwendet werden. – OrcaMurai (bis auf die Haushaltstruppen) können in den Armeen lokaler Herrscher ganz oder teilweise durch menschliche Truppen des gleichen Truppentyps ersetzt werden. Die berittenen Truppen sind – im Gegensatz zu denen vieler anderer Zivilisationen auf Midgard – in aller Regel nicht mit Schilden und irgendeiner Form von Speeren, sondern mit Bögen oder Armbrüsten bewaffnet. Alle Figuren eines OrcaMurai-Elementes mit Fernwaffen sollten mit der gleichen Waffe (also entweder mit Bogen oder mit Armbrust) ausgerüstet sein; die Zahl der Infanterie-Elemente mit Armbrustschützen sollte dabei mindestens so groß sein wie die der Bogenschützen-Elemente. – Die Ghurrier sind nach den Angaben im Rawindra-Quellenbuch (Thomas Kreutz und Ludger Fischer, *Im Banne der Todesechsen*, Stelzenberg 1995, S. 74) eingefügt worden.

KanThaiPan: TsaiChen-Tal

SaMurai und Mönchskrieger zu Pferd* – Re @ 36 Pk.	0–4
Heiliger Schrein mit Eskorte aus Mönchskriegern – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
SaMurai und Mönchskrieger zu Fuß* – AS @ 36 Pk.	4–16
Großer Weiser bei SaMurai oder Mönchskriegern zu Fuß – K @ +12 Pk.	0–1
Priester bei SaMurai oder Mönchskriegern zu Fuß – Z @ +24 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber oder bei SaMurai oder Mönchskriegern zu Fuß oder zu Pferd – H @ +24 Pk.	0–2
Gefolgsleute mit Naginata (oder ähnlichen Hieb- und Stichwaffen) – Sk @ 30 Pk.	3–6
Gefolgsleute mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder SSch @ 24 Pk.	0–2
SSch-Bogenschützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk.	0/alle
KageMurai – VW [bebaute Flächen, Wälder und Gebüsche] @ 18 Pk.	0–1
Palisaden @ 12 Pk.	0–4
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

– *H&H* –

Befehlshaber zu Fuß – B(iii/iv) + AS(III/3) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk. oder zu Pferd – B(iii/iv) + Re(III/3) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk.	1
SaMurai zu Pferd – Re(III/3) @ 36 Pk.	0–3
Mönchskrieger zu Pferd – Re(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Heiliger Schrein mit Eskorte aus Mönchskriegern – W/AS(III/4) + Z(iv) @ 67 Pk.	0–1
SaMurai zu Fuß – AS(III/3) @ 36 Pk.	4–12
Mönchskrieger zu Fuß – AS(III/4) @ 42 Pk.	*2–4
Großer Weiser bei SaMurai oder Mönchskriegern zu Fuß – K(iv) @ +16 Pk.	0–1
Priester bei SaMurai oder Mönchskriegern zu Fuß – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Ronin – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei SaMurai zu Fuß oder zu Pferd, bei Mönchskriegern zu Fuß oder zu Pferd oder bei den Ronin – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Gefolgsleute mit Naginata (oder ähnlichen Hieb- und Stichwaffen) – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	4–8
Gefolgsleute mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder SSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–2
SSch-Bogenschützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk.	0/alle
KageMurai – VW(III/4) [bebaute Flächen, Wälder und Gebüsche] @ 21 Pk.	0–1
Palisaden @ 12 Pk.	0–4

Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. 0–2

In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln ist das mit (*) markierte Minimum nur obligatorisch, wenn Mönchskrieger verwendet werden. Die Palisaden dürfen **nicht** zur Befestigung des Lagers verwendet werden. SaMurai zu Pferd (auch ein berittener Befehlshaber) dürfen als AS bzw. AS(III/3), Mönchskrieger zu Pferd als AS bzw. AS(III/4) absitzen.

Rawindra: Dharistan

Dharistan, im heißen Herzen Rawindras gelegen, grenzt direkt an die Gebiete der Sritras und ist durch den jahrhundertlangen Kampf gegen die Echsen geprägt. Hier gibt es zahlreiche Ordensburgen der Srikumara, so dass die Anzahl der Srimara in dharischen Heeren größer ist als in den anderen menschlichen Staaten des Subkontinents. Sogar die Bauern tragen Waffen und haben gelernt, mit ihren Drachenlanzen in dichten Formationen offensiv auch gegen Srimara vorzugehen. Der kriegerische Fürst von Dharistan, Filipala, stellt sich gerne persönlich an die Spitze seiner Bauernscharen. Sein Sohn Prinz Dschankanda ist selbst ein Srikumara und das Idol vor allem der jüngeren dhari. Kleinere von Dharistan *de facto* abhängige, *de iure* aber (noch) selbständige kleinere Stadtstaaten stellen für gemeinsame Unternehmungen Elefanten und Krieger nach traditionellem Muster. Solche Kontingente werden in der Regel von dem erfahrenen General Pamati befehligt, einem alten Kampfgefährten Filipalas, der sich bei den Verbündeten Dharistans großer Beliebtheit erfreut.

Die Dhari haben damit begonnen, einige ihrer Pallawama-Nachbarn mit Schwertern und vor allem großen Schilden auszurüsten, um auf diese Weise einen effektiveren Schutz für die empfindlichen Flanken ihrer Drachenlanzen-Infanterie zu erhalten.

Elefanten* – Rw @ 54 Pk. 1–3
 Elefanten durch Srimara* ersetzen – Rw + H @ 78 Pk. *1–3
 Reiter – Re @ 36 Pk. 1–2
 Infanterie mit Drachenlanze* – Pi @ 48 Pk. 2–8
 Fußvolk aus verbündeten Städten: bis zu ¼ Speer- und Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk., der
 Rest Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. 0–4
 Lagerknechte oder ungenügend ausgerüstetes Fußvolk aus verbündeten Städten – Ho @
 12 Pk. 0–2
 Verbündete Pallawama – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. 1–4

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß an der Spitze der Drachenlanzen-Infanterie (Filipala) – B(iii) + Pi(III/3)
 @ 72 Pk. oder auf Elefant (General Pamati) – B(iii) + Rw(III/3) @ 78 Pk. oder auf Srimara
 (Prinz Dschankanda u. a.) – B(iii/iv) + Rw(III/4) @ 87 Pk. bzw. 111 Pk. 0–1
 Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(III/3) @ 54 Pk. 1–2
 Elefanten durch Srimara ersetzen – Rw(III/4) @ 63 Pk. *1–2
 Held bei Srimara oder als Befehlshaber auf Srimara – H(ii) @ +16 Pk. beliebig
 Prinz Dschankanda statt als H(ii) als H(iii) @ +24 Pk. aufstellen 0–1
 Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. 1–2
 Infanterie mit Drachenlanze – Pi(III/3) @ 48 Pk. 3–8
 Fußvolk aus verbündeten Städten: bis zu ⅓ Speer- und Schwertkämpfer – AS(IV/2) @
 24 Pk., der Rest Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. 0–6
 Lagerknechte oder ungenügend ausgerüstetes Fußvolk aus verbündeten Städten – Ho(IV/3)
 @ 12 Pk. 0–2
 Verbündete Pallawama – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. 1–4
 Pallawama mit Schilden ausrüsten – Hi(IV/3) @ 20 Pk. bzw. LI(III/4) @ 21 Pk. beliebig

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls **nicht** der Befehlshaber auf dem Elefanten verwendet wird.

Andere menschliche Staaten von Rawindra und am Ostufer des Golfs von Kanpur

Diese Liste umfasst alle menschlichen Staaten Rawindras (außer Dharistan) sowie das Fürstentum Kukorah am gegenüberliegenden Ufer des Golfs von Kanpur. Sie ist unterteilt in eine Liste für Kukorah [K] und in eine für die Staaten in Rawindra selbst [R]. Letztere umfassen besondere Truppentypen oder Anzahlen für die Staaten des weitgehend unbewaldeten äußersten Südens [R: S], an der Nordostküste des Subkontinents [R: NO], im Osten von Zentralrawindra [R: ZO], die der Nordwestküste [R: W] und die im Westen von Zentralrawindra [R: ZW]. Für die Zwecke dieser Liste zählen somit Aurangabad zum westlichen, Bithur zum östlichen Zentralrawindra und damit abweichend vom Quellenbuch nicht zum Süden. Nicht markierte Truppentypen sind allen Staaten zugänglich, nur mit [R] markierte Anzahlen gelten für alle rawindischen Staaten außer Kukorah. Wenn auch die „Befehlshaber auf Srimara“ – von berühmten Ausnahmen abgesehen – auf den relativ friedfertigen Makara und nicht auf den gefürchteten Kravyad reiten, so werden sie doch auf ihrem Element auch von Srikumara auf solchen Tieren begleitet und daher wie diese eingestuft.

In Eschar wird erzählt, dass die Teppichknüpfer von Bithur auch fliegende Teppiche herstellen könnten. Ob das wirklich so ist, lässt das Quellenbuch (und somit auch diese Liste) offen. Natürlich bietet sich vor allem die Aufklärung für einen militärischen Einsatz an, allerdings sollte man sich vor Gradeva hüten. – Leider weiß nicht einmal der Radscha von Auringabad, ob und – wenn – welche unangenehmen Überraschungen die Göttin Camunda für irgendwelche Invasoren auf Lager hat. Aber möglicherweise ist ja auch genau diese Unkenntnis der beste Schutz für die Stadt.

Sikkulandi und Pallawama sind die rawindischen Waldvölker; die Sikkulandi sind leichte Bogenschützen, während die Pallawama mit Speeren bewaffnet sind. Beide Völker dürfen nicht zusammen verwendet werden. Staaten, die keinen Zugang zu diesen Völkern haben, d. h. Kukorah und die Städte des äußersten Südens, haben angefangen, einen kleinen Teil ihrer Nahkämpfer durch Plänkler mit Wurfspeeren zu ersetzen, wohl weil sie den Wert solcher Truppen in schwierigem Gelände erkannt haben.

Kundshafter auf fliegenden Teppichen – Fw @ 36 Pk. [R: ZO (Bithur)]	0–1
Elefanten* – Rw @ 54 Pk.	1–3
Elefanten durch Srimara* ersetzen – Rw + H @ 78 Pk. [R]	1–2
Reiter – Re @ 36 Pk.	
[R: S]	2–4
sonst:	1–2
Fußvolk: bis zu ¼ Speer- und Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk., der Rest Bogenschützen –	
LSch @ 24 Pk.	6–16
Speer- und Schwertkämpfer durch Plänkler mit Wurfspeeren ersetzen – LI @ 18 Pk. [K,	
R: S]	0–½
Lagerknechte und anderes ungenügend ausgerüstetes Fußvolk – Ho @ 12 Pk.	1–2
Sikkulandi – LI @ 18 Pk. [R: NO, ZO, NW, ZW] oder Pallawama – Hi @ 24 Pk. oder LI @	
18 Pk. [R: NO, ZO, NW, ZW]	0–2
Scharadrimsöldner – Sp @ 36 Pk. [R: NW], Ghurrier mit Schwertlanzen – AS @ 36 Pk. [R:	
NO] oder Steppenreiter – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. [K, R: NO]	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber auf Srimara – B(ii/iii) + Rw(III/4) @ 75 Pk. bzw. 87 Pk. [R] oder auf Elefant –	
B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk.	1
Kundshafter auf fliegenden Teppichen – Fw(III/2) @ 30+Pk. [R: ZO (Bithur)]	0–1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	1–2

Elefanten durch Srimara ersetzen – Rw(III/4) @ 63 Pk. [R]	0–2
Held bei Srimara oder als Befehlshaber auf Srimara – H(ii) @ +16 Pk. [R]	0–2
Reiter –	
• bis zu $\frac{1}{2}$: Re(IV/3) @ 30 Pk., der Rest Re(IV/2) @ 24 Pk. [R: S]	2–4
• Re(IV/2) @ 24 Pk. [sonst]	1–2
Fußvolk: bis zu $\frac{1}{3}$ Speer- und Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk., der Rest Bogenschützen	
– LSch(IV/2) @ 16 Pk.	9–24
Speer- und Schwertkämpfer durch Plänkler mit Wurfspeeren ersetzen – LI(III/4) @ 21 Pk. [K, R: S]	0– $\frac{1}{2}$
Speer- und Schwertkämpfer durch ausgesuchte Schwertkämpfer ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Bogenschützen durch ausgesuchte Bogenschützen ersetzen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Ungenügend ausgerüstetes Fußvolk – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	1–4
Sikkulandi – LI(III/3) @ 18 Pk. [R: NO, ZO, NW, ZW] oder Pallawama – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	
oder LI(III/2) @ 15 Pk. [R: NO, ZO, NW, ZW]	0–2
Scharadrimsöldner – Sp(III/2) @ 30 Pk. [R: NW], Ghurrier mit Schwertlanzen – AS(III/3) @ 36 Pk. [R: NO] oder Steppenreiter – Re(III/3) @ 36 Pk. oder LR(III/4) @ 35 Pk. [K, R: NO]	0–2

Maximal sind inkl. Befehlshaber zwei Elemente Srimara erlaubt!

Rawindra: Guh-Tsas

Diese Liste umfasst die Truppen der Sritrastadt Guh-Tsas, deren Geschicke von ihren Kriegerneuern gelenkt wird. Von dieser Stadt gehen in letzter Zeit vermehrt Raubzüge der Sritras aus, wobei sich ihre Führer der Hilfe wilder Sritrastämme und angeworbener Gradevaspäher bedienen. Das Ziel ist, das Volk der Sritra erneut fest in Rawindra zu etablieren. Wegen der höflichen Nichtachtung der anderen großen Sritrastadt, Cho-Kssul, fehlen in dieser Armee die an sich möglichen Zauberer, was nur deshalb keinen Nachteil darstellt, weil auch die Rawindi keinen Gebrauch von Magie in ihren Heeren machen.

Srimara* – Rw + H @ 78 Pk.	2–3
Sagairareiter – La @ 42 Pk.	0–2
Gradeva – Fw @ 36 Pk.	0–2
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk.	2–6
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk.	2–6
Jäger – Hi @ 24 Pk.	0–2
Krieger wilder Sritrastämme mit Schwert und Schild – Sk @ 30 Pk.	0–2
Krieger wilder Sritrastämme mit Armbrust oder mit Wurfspeer und Schild – LI @ 18 Pk.	0–2
Menschliche Hilfstruppen oder Aufgebot aller Nester – Ho @ 12 Pk.	0–4
menschliche Hilfstruppen durch Herden pflanzenfressender Großeichsen ersetzen – ET @ 36 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber auf Srimara – B(iii) + Rw(III/4) @ 87 Pk.	1
Srimara – Rw(III/4) @ 63 Pk.	1–2
Held bei Srimara oder als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk.	0–3
Sagairareiter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Gradeva – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Schwertkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk.	2–6
Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	2–6
Jäger – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–2

Krieger wilder Sritrastämme mit Schwert und Schild – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Krieger wilder Sritrastämme mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Jäger wilder Sritrastämme – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Menschliche Hilfstruppen oder Aufgebot aller Nester – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
menschliche Hilfstruppen durch Herden pflanzenfressender Großeichsen ersetzen – ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–2

Rawindra: Wilde Sritras

Die folgende Liste umfasst die „wilden“ Sritrastämme in Zentralrawindra, namentlich die Ri-Ffch (Rifasa), Yrr-ssissu (Irsissuna) und Chol-sii (Scholasi), die um die beiden verbliebenen Städte der Sritras herum wohnen. Keiner dieser Stämme ist ausreichend organisiert, um eine Armee mit einer straffen Befehlsstruktur aufstellen zu können. Daher bestehen größere Truppenverbände – wenn sie denn überhaupt zustande kommen – stets aus zahlreichen Verbänden unter eigenen Anführern, die eifersüchtig darauf achten, dass nichts und niemand ihre Befehlsgewalt beschneidet. Dies wird durch die niedrige Einstufung des Befehlshabers simuliert. Auch fehlt den Stämmen die Möglichkeit, größere Srimara-Einheiten zu unterhalten, weshalb »die Kriegseichsen im alltäglichen Kleinkrieg der Dschungelstämme keine Rolle spielen«, wie es im Quellenbuch heißt. In der Regel be- und vergnügen sich die wilden Sritras damit, Raubzüge gegen ihre Nachbarn – ob Menschen oder andere Sritras – zu unternehmen oder sich als Söldner oder Verbündete der Armee von Guh-Tsas anzuschließen. Um normale Krieger vom Gefolge des Anführers optisch besser unterscheiden zu können, sollten Elemente der ersteren stets eine Figur mit Armbrust enthalten, während die Elite-Elemente ausschließlich aus Schwertkämpfern bestehen sollten. In den Armeen Guh-Tsas werden auch die „wilden“ Armbrustschützen und Schwertkämpfer nur in getrennten Verbänden unter einheimischen Offizieren aufgestellt; dies erklärt die höhere Kampfstärke der letzteren in der dortigen Armeeliste.

Gradeva – Fw @ 36 Pk.	0–2
Srimara** – B + Rw @ 78 Pk.	0–1
Sagairareiter* – La @ 42 Pk.	0–2
Krieger – Sk @ 30 Pk.	4–12
Krieger als Gefolge des Häuptlings* aufzustellen – AS @ 36 Pk.	0–2
Held* als Anführer oder bei Gefolge oder normalen Kriegern – H @ +24 Pk.	0–2
Plänkler mit Armbrust oder mit Speer und Schild – LI @ 18 Pk.	2–8
Aufgebot – Ho @ 12 Pk.	0–4
Aufgebot durch Horden pflanzenfressender Großeichsen ersetzen – ET @ 36 Pk.	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber auf Srimara – B(ii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk., auf Sagaira – B(ii) + La(IV/3) @ 47 Pk. oder zu Fuß – B(ii) + AS(IV/3) @ 42 Pk.	1
Gradeva – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Sagairareiter – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Krieger mit Schwert und Schild, teilweise auch mit Armbrust – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–16
Krieger als Gefolge des Häuptlings aufzustellen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Gefolge oder normalen Kriegern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schamane bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Plänkler mit Armbrust – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–6
Jäger – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Aufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Aufgebot durch Horden pflanzenfressender Großeichsen ersetzen – ET(IV/4) @ 42 Pk. 0–2	

Rawindra: Die Gorhoroki

»Im Dschungelgebiet, das Kanandscha von Widehala trennt, hat sich in den letzten Jahren ein Stamm der Pallawama zu einer gewissen politischen Macht entwickelt. Unter einem energischen Häuptling, einem twyneddischen Abenteurer namens Conn ra An, dehnen die Gorhoroki ihr Gebiet weiter und weiter aus, ...«.
(Thomas Kreutz und Ludger Fischer, Im Bann der Todesechsen, Stelzenberg 1995, S. 69)

Vor dem Eintreffen Conn ra Ans waren die Krieger der Gorhoroki wie alle anderen Pallawama lediglich mit primitiven Speeren bewaffnet und bekämpften aus der sicheren Deckung des Dschungels heraus ihre Feinde mit überfallartigen Attacken und ebenso schnellen Rückzügen, eine Methode, die sicherlich ausreichend war, um sich in diesem Gelände kleinere Gruppen von Widersachern vom Leibe zu halten. Nachdem Conn ra An Häuptling geworden war, stellte er mit erbeuteten oder über alte Verbindungen aus seiner zweifellos bewegten Vergangenheit erworbenen Waffen aus den mutigsten Männern seines Stammes Nahkämpfer auf, wobei ganz unverkennbar die Krieger seiner twyneddischen Heimat das Modell bildeten. Mit überzähligen Schilden rüstete er weitere Männer aus, um effektivere Kämpfer als Flankenschutz oder zum Halten schweren Geländes zu erhalten, wie dies – aus ganz demselben Grund – auch die Dhari bei einigen ihrer Pallawama-Nachbarn tun (siehe die Liste für Dharistan). Da mittlerweile auch rawindische Waffenschmiede für die Gorhoroki arbeiten, steht zu erwarten, dass sich die Qualität ihrer Armee weiter verbessern wird und in nicht allzu ferner Zukunft das bloße Erscheinen von Srikumara allein nicht mehr ausreichen wird, um sie aus zivilisierten Gebieten zu vertreiben.

Gruppe von Tigern – Be @ 48 Pk.	0–1
Gefolgsleute, d.h. Krieger mit Speer, Schwert und Schild* – Sk @ 30 Pk.	4–6
Befehlshaber als Held** aufstellen, falls es sich um Conn ra An persönlich handelt – H	
@ +24 Pk.	0–1
Speerträger – Hi @ 24 Pk.	8–16
Schamane bei Gefolgsleuten oder Speerträgern – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler – LI @ 18 Pk.	0–3

- H&H -

Befehlshaber – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder, falls es sich um Conn ra An persönlich handelt, B(iii) + H(iii) + Sk(IV/3) @ 73 Pk.	1
Gruppe von Tigern – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Gefolgsleute, d.h. Krieger mit Speer, Schwert und Schild – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	3–7
Speerträger ohne Schilde – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	12–24
Speerträger weitgehend mit Schilden ausrüsten – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–6
Schamane bei Gefolgsleuten oder Speerträgern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspießen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–4

Jede Tigergruppe wird von einer weisen Frau begleitet, die sie dank besonderer geistiger Fähigkeiten beeinflussen kann.

Die rawindischen Staaten auf Serendib

Elefanten* – Rw @ 54 Pk.	1–3
Reiter – Re @ 36 Pk.	0–2
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk.	1–2
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	3–6
Scharadrim mit Speeren – Sp @ 36 Pk.	2–6
Scharadrim mit Bögen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3
Scharadrim-Bogenschützen als gedrillte Truppen aufstellen – SSch @ 24 Pk.	0/alle
Ungenügend ausgerüstetes Fußvolk – Ho @ 12 Pk.	0–2

- *H&H* -

Befehlshaber auf Elefant – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk.	1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk.	0–2
Reiter durch scharidische Reiter ersetzen – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk.	2–4
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	6–12
Scharadrim mit Speeren – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	2–8
Scharadrim mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Scharadrim als gedrillte Truppen aufstellen: Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk., Bogen- schützen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	0/alle
Ungenügend ausgerüstete Schlachtenbummler – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Schlachtenbummler durch ebenso schlecht ausgerüstete, aber agile Freiwillige ersetzen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2

Serendib: Die Akimba

Befehlshaberin mit Wolibana-Garde** – Sk + Z @ 54 Pk.	1
Söldnergarde – Sp @ 36 Pk.	0–2
Krieger – Sk @ 30 Pk.	7–15
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	4–8
Junge Krieger – LI @ 18 Pk.	0–2
Seeräuber – Hi @ 24 Pk.	0–2
Boote für Seeräuber – Bo @ 18 Pk.	0–1 pro Piratenelement

- *H&H* -

Befehlshaberin mit Wolibana-Garde – B(iii) + Z(iii) + Sk(IV/4) @ 78 Pk.	1
Söldnergarde – Sp(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	7–16
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	4–8
Junge Krieger mit Wurfspießen – LI(III/4) @ 21 Pk. oder mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Seeräuber – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Boote für Seeräuber – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–1 pro Piratenelement

Aran

Das Aran-Quellenbuch hat m. E. den Vorzug, dass es seine Themen kurz und doch ausreichend behandelt; das gilt natürlich auch für die Angaben zum Heerwesen. Bei den Unsterblichen, deren Aussehen nur ganz pauschal behandelt wird, habe ich mir allerdings erlaubt, auf Informationen im Eschar-Quellenbuch zurückzugreifen, wo bei den Khalidani, einer Elitetruppe in Mokattam (s. u.), die eben nach dem Vorbild der aranischen Unsterblichen aufgestellt worden ist, zwischen „Schockreitern“ und „Unterstützungsreitern“ differenziert wird, eine Unterscheidung, die mir auch für das Original durchaus sinnvoll erscheint. Die Schockreiter sind sehr schwer gepanzerte Reiter auf Pferden mit metallischer Rüstung, die unterstützenden Reiter im Prinzip eine besonders gut ausgerüstete, reguläre Version der Adelsreiter. In meiner aranischen Armee unterscheide ich Aswaran und unterstützende Unsterbliche dadurch voneinander, dass ich für letzteren vollständig ausgerüstete Reiter mit Lanze und Bogen auf Pferden mit nicht-metallischer Rüstung verwende, während die Adeligen in aller Regel keine Lanze haben und bisweilen auch bei der Panzerung ihrer Person und/oder ihres Reittiers Abstriche machen. Diese weniger komplette Ausrüstung muss nicht immer nur Sparsamkeit sein;

gerade in den Provinzen, die den Tegaren benachbart sind, kann die dadurch gewonnene Schnelligkeit und Beweglichkeit durchaus von Vorteil sein.

Elefantenkorps – El @ 54 Pk. (nur, falls der Großkönig anwesend ist)	0–1
Aswaran* – Re @ 36 Pk.	5–15
Aswaran durch Schockreiter der Unsterblichen* ersetzen – Ri @ 42 Pk. (nur erlaubt, falls die Armee vom Großkönig oder einem Hofgeneral kommandiert wird)	*1–2
Held als Befehlshaber*, bei den Unsterblichen oder bei den Aswaran – H @ +24 Pk.	0–2
Leichte aranische Reiter oder tegarische Söldner – LR @ 30 Pk.	0–3
»Rote Turbane« – SSch @ 24 Pk. (nur erlaubt, falls die Armee vom Großkönig oder einem Hofgeneral kommandiert wird)	0–2
Magische Fähigkeiten für »Rote Turbane« – Z (s. unten) @ +24 Pk.	0/alle
Paighan (Bauern) mit Speer und Schild – Ho @ 12 Pk.	**3–8
Delemi oder andere Berglandbewohner mit Wurfspeeren und Schild – Hi @ 24 Pk.	0–2
Berglandbewohner mit Bogen oder Schleuder – LI @ 18 Pk.	0–3
Pfeilgeschütze – Art @ 42 Pk.	0–1
Feuermagier bei Pfeilgeschützen – Z (s. unten) @ +24 Pk.	0–1
Palisaden oder dgl. zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0–4

- H&H -

Elefantenkorps – El(IV/3) @ 45 Pk. (nur, falls der Großkönig anwesend ist)	0–1
Aswaran – bis zu ½ Re(IV/3) @ 30 Pk., der Rest: Re(IV/4) @ 36 Pk.	5–15
Aswaran durch Schockreiter der Unsterblichen ersetzen – Ri(IV/3) @ 35 Pk. (nur erlaubt, falls die Armee vom Großkönig oder einem Hofgeneral kommandiert wird)	*1–2
Aswaran durch unterstützende Reiter der Unsterblichen ersetzen – Re (III/4) @ 42 Pk. (nur erlaubt, falls die Armee vom Großkönig oder einem Hofgeneral kommandiert wird)	*1–3
Großkönig oder Hofgeneral als Befehlshaber bei einem der Unsterblichen-Elemente – B(iii) @ +24 Pk. oder regionaler Befehlshaber bei einem der Aswaran-Elemente – B(ii/iii) @ +12 Pk. bzw. +24 Pk.	1
Held als Befehlshaber, bei den Unsterblichen oder bei den Aswaran – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Leichte aranische Reiter – LR(II/2) @ 30 Pk. oder tegarische Söldner – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–3
»Rote Turbane« – alle SSch(III/4) @ 28 Pk. oder alle SSch(III/3) + Z(iii) (s. unten) @ 48 Pk. (nur erlaubt, falls die Armee vom Großkönig oder einem Hofgeneral kommandiert wird)	0–2
Paighan (Bauern) mit Speer und Schild – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	**3–8
Delemi – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder andere Berglandbewohner mit Wurfspeeren und Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Berglandbewohner mit Bogen oder Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Pfeilgeschütze – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Feuermagier bei Pfeilgeschützen – Z(iii) (s. unten) @ +24 Pk.	0–1
Palisaden oder dgl. zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0–4

Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls der Großkönig oder ein Hofgeneral die Armee führt, das mit (**) markierte Minimum ist es nur, falls irgendwelche Infanterie mit Ausnahme der »Roten Turbane« aufgestellt wird.

Bei den Magiern (bzw. magischen Eigenschaften) handelt es sich um Feuerbeschwörer. Um diese in Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln besser simulieren zu können, hier zwei alternative Regelvorschläge:

- Feuermagiere beherrschen (im Rahmen des Spiels) nur die Zauber „Donnerpfeile“, „Rückenwind“ und „Gegenzauber“, die beiden ersten dürfen sie aber im Spiel beliebig oft anwenden (nach wie vor natürlich jeder Zauberer nur einmal pro Runde).
- Feuermagiere beherrschen die Zauber „Donnerpfeil“ und „Rückenwind“ wie Zauberer der Stufe (iv) und dürfen sie jeweils bis zu dreimal pro Spiel einsetzen (statt bis zu zweimal), alle übrigen Zauber wie ein Zauberer der Stufe (ii) (und mit den üblichen Beschränkungen).

Wæland

Axt- (Æglier)* bzw. Schwertkämpfer (Freden)* – AS @ 36 Pk. [A, F]	•6–16
Krieger mit Speeren und/oder diversen anderen Waffen* – Sf @ 30 Pk. [G]	•6–20
Langbogenschützen* – LSch @ 24 Pk. [V]	•5–20
Schamanen bei AS, Sf oder LSch – Z @ +24 Pk	
[V]	•1–2
[A, F, G]	0–1
Held bei AS, Sf oder LSch – H* @ +24 Pk	0–1
Späher auf Rentieren – LR @ 30 Pk. [V]	0–1
Ulfhednar – Sk @ 30 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen oder Langbogen – LI @ 18 Pk.	
[V]	•2–6
[A, F, G]	0–2
extra, um Æglier oder Godren mit Pferden oder Ponys als berittene Infanterie auszu-	
rüsten: +6 Pk. [A, G]	beliebig
Langboote – Bo @ 18 Pk. [A, F, G]	0–8

• Verbündete Zwerge:

Zwerge mit Axt, Kriegshammer etc. – AS @ 36 Pk.	••1–4
Zwerge statt mit Äxten etc. mit Speeren oder Zwergenpiken ausrüsten – Sp @ 36 Pk.	0–2
Zwerge mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	0–1

- **H&H** -

Befehlshaber –

B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. [A, F] bzw.	
B(ii/iii) + Sf(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. [G] bzw.	
B(ii/iii) + LSch(III/3) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. [V]	1
Axt- (Æglier) bzw. Schwertkämpfer (Freden) – AS(IV/3) @ 30 Pk. [A, F]	•5–17
Gefolge der Edlen als AS(III/3) @ 36 Pk. aufstellen [A, F]	bis zu ⅓
Krieger mit Speeren und/oder diversen anderen Waffen – Sf(IV/3) @ 25 Pk. [G]	•5–23
Gefolge der Edlen als Sf(III/3) @ 30 Pk. aufstellen [G]	1 – ⅓
Langbogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. [V]	•5–23
Gefolge der Edlen als LSch(III/3) @ 24 Pk. aufstellen [V]	bis zu ⅓
Schamanen bei AS, Sf oder LSch – Z(ii) @ +16 Pk.	
[V]	•1–2
[A, F, G]	0–1
Held bei AS, Sf oder Sch oder als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Späher auf Rentieren – LR(III/2) @ 25 Pk. [V]	0–1
Ulfhednar – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen oder Langbogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	
[V]	•2–6

[A, F, G]	0-2
extra, um Æglier oder Godren mit Pferden oder Ponys als berittene Infanterie auszu- rüsten: +6 Pk. [A, G]	beliebig
Langschiffe – Bo(II/3) @ 21 Pk. [A, F, G]	0-8

• Verbündete Zwerge:

Zwerge mit Axt, Kriegshammer etc. – AS(III/3) @ 36 Pk.	••1-4
Zwerge statt mit Äxten etc. mit Speeren oder Zwergenpiken ausrüsten – Sp(III/3) @ 36 Pk.	0-2
Zwerge mit Armbrust – SSch(III/4) @ 28 Pk.	0-1

Mindestens eines der vier Völker Wælands muss gewählt werden. Die mit (•) markierten Minima sind nur obligatorisch, wenn das betreffende Volk in der Armee vertreten ist. Mit [A] markierte Anzahlen oder Truppentypen gelten nur für die Æglier, mit [F] markierte nur für die Freden, mit [G] nur für die Godren und mit [V] markierte nur für die Veidaren.

Das mit (••) markierte Minimum bei den Zwergen ist natürlich nur obligatorisch, falls überhaupt Zwerge verwendet werden.

Eschar: Die Himjar

Reiter* – LR @ 30 Pk.	0-4
Reiter* mit Kettenhemden oder dgl. ausrüsten – Re @ 30 Pk.	0-2
Kamelreiter* – Km @ 36 Pk.	4-8
Priester bei Reitern oder Kamelreitern – K @ +12 Pk.	0-1
Kundschafter auf Kamelen – LR @ 30 Pk.	1-5
Herde aus reiterlosen schwarzen Kamelen – ET @ 36 Pk.	0-1
Jungfrau in Kamelsänfte, begleitet von einer Eskorte aus fanatischen „Bräutigamen“ zu Fuß – W/AS @ 30 Pk.	0-1
Held als Befehlshaber, bei Reitern, bei Kamelreitern oder bei der Jungfrau auf der Sänfte – H @ +24 Pk.	0-1
Infanterie mit Speer und vereinzelt mit Bogen – Sk @ 30 Pk.	0-8
Plänkler mit Bogen oder Schleuder oder mit Wurfspeer und Schild – LI @ 18 Pk.	0-4

- H&H -

Befehlshaber – B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	0-3
Reiter mit Kettenhemden oder dgl. ausrüsten – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0-1
Kamelreiter – Km(IV/3) @ 30 Pk.	4-10
Priester bei Reitern oder Kamelreitern – K(ii) @ +8 Pk.	0-1
Kundschafter auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk.	1-6
Herde aus reiterlosen schwarzen Kamelen – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0-1
Jungfrau in Kamelsänfte, begleitet von einer Eskorte aus fanatischen „Bräutigamen“ zu Fuß – W/AS(IV/4) @ 30 Pk.	0-1
Held als Befehlshaber, bei Reitern, bei Kamelreitern oder bei der Jungfrau auf der Sänfte – H(ii) @ +16 Pk.	0-1
Infanterie mit Speer und vereinzelt mit Bogen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0-8
Barden mit magischen, anfeuernden Liedern zur Infanterie stellen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. 0-1	
Plänkler mit Bogen oder Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	0-2

Plänkler mit Wurfspeer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. 0–4

Eschar: Die Asad

Kamelreiter* – Km @ 36 Pk. 6–16
 Held als Befehlshaber oder bei Kamelreitern – H @ +24 Pk. 0–2
 Emele n'terna beim Befehlshaber oder bei Kamelreitern – Z @ +24 Pk. 0–1
 Kamelreiter durch „Rote Männer“ – Km + K @ 54 Pk. oder durch Suduk el-Ward es-safra
 – Re @ 36 Pk. ersetzen 0–2
 Kundschafter auf Kamelen – LR @ 30 Pk. 0–2
 Hirten – Sk @ 30 Pk., Bergbewohner oder Iklan-Plänkler – bis zu $\frac{1}{2}$ LI @ 18 Pk., der Rest
 Hi @ 24 Pk. 0–6
 Suduk el-War es-safra zu Fuß – alle: AS @ 36 Pk. oder alle: Hi @ 24 Pk. (nur, falls auch
 Reiter dieses Ordens verwendet werden) 0–2

– **H&H** –

Befehlshaber (Amenokal oder Amrar) – B(iii) + Km(IV/4) @ 60 Pk. 1
 Kamelreiter – Km(IV/4) @ 36 Pk. 5–15
 Held als Befehlshaber – H(iii) @ +24 Pk. oder bei Kamelreitern – H(ii) @ +16 Pk. 0–2
 Emele n'terna beim Befehlshaber oder bei Kamelreitern – Z(iii) @ +24 Pk. 0–1
 Kamelreiter durch „Rote Männer“ – Km(III/4) + K(ii) @ 50 Pk. oder durch Suduk el-Ward
 es-safra – Re(II/3) @ 42 Pk. ersetzen 0–2
 Kundschafter auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk. 0–2
 Hirten – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder Bergbewohner – bis zu $\frac{1}{2}$ LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest
 Hi(IV/3) @ 20 Pk. 0–8
 Hirten oder Bergbewohner durch Iklan-Plänkler mit Wurfspeeren, aber ohne Schild erset-
 zen – LI(III/2) @ 15 Pk. oder Hi(IV/2) @ 16 Pk. 0–4
 Suduk el-War es-safra zu Fuß – alle: AS(III/3) @ 36 Pk. oder alle: Hi(III/4) @ 28 Pk. (nur,
 falls auch Reiter dieses Ordens verwendet werden) 0–2

Eschar: Die Tamim

Gepanzerte Reiter** – Re @ 36 Pk. 0–1
 Reiter* – LR @ 30 Pk. 6–18
 Al-Masih der Prophet als Anführer oder bei Reitern – K @ +12 Pk. oder Z @ +24 Pk. 0–1
 durchgehende Rinderherde – ET @ 36 Pk. 0–2
 Speer- und Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. 0–6
 Held bei Reitern oder Speer-/Schwertkämpfern – H @ +24 Pk. 0–2
 Schleuderer – LI @ 18 Pk. 0–4
 Infanterie mit Kamelen als Reittiere ausrüsten @ 6 Pk. 0–6

– **H&H** –

Befehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk.
 bzw. 54 Pk. 1 Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. 6–18
 Al-Masih der Prophet als Anführer oder bei Reitern – K(iv) @ +16 Pk. oder Z(iv) @
 +32 Pk. 0–1
 besser motivierte Reiter als LR(III/4) aufstellen: 47 Pk. bzw. 59 Pk., falls Befehlshaber,
 35 Pk. sonst (nur erlaubt, falls der Prophet aufgestellt wird) 0– $\frac{1}{2}$

durchgehende Rinderherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Speer- und Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–8
besser motivierte Infanterie als AS(IV/3) @ 30 Pk. aufstellen (nur erlaubt, falls der Prophet aufgestellt wird)	0–½
Held bei Reitern oder Speer-/Schwertkämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Infanterie mit Kamelen als Reittiere ausrüsten @ 6 Pk.	0–8

Eschar: Kairawan

Mahamlukun** oder Reiterei der Muluk – Re @ 36 Pk.	6–16
verbündete Tamim-Reiter – LR @ 30 Pk.	•1–4
verbündete Bergbewohner – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest: Hi @ 24 Pk.	0–4
Söldnerbogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Stadtmilizen – Ho @ 12 Pk.	0–4
verbündete Tamim-Infanterie – AS @ 36 Pk.	0–1
Kriegsschiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2
Marineinfanteristen mit Armbrust – LSch @ 24 Pk.	0–1/Bo
Katapulte – Art @ 42 Pk.	0–1

- H&H -

Oberbefehlshaber – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.	1
Mahamlukun – Re(III/4) @ 42 Pk.	2–5
Reiterei der Muluk – Re(IV/3) @ 30 Pk.	3–10
Reiterei der Muluk als Re(IV/4) @ 36 Pk. aufstellen	0–4
verbündete Tamim-Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	•1–4
verbündete Bergbewohner – bis zu ½ LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest: Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Söldnerbogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Stadtmilizen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
verbündete Tamim-Infanterie – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–1
Kriegsschiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Marineinfanteristen mit Armbrust – LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–1/Bo
Katapulte – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Tamim verwendet werden sollen.

Eschar: Mokattam

„Rawindische“ Elefanten – Rw @ 54 Pk.	0–1
Khalidani-Schockreiter** – Ri @ 42 Pk.	0–1
Unterstützende Khalidani – Re @ 36 Pk.	0–1
Untote Khalidani-Schockreiter – Ri @ 42 Pk.	•1–2
Träger der „Rüstung der Unsterblichkeit“ bei Khalidani-Schockreitern – H @ +24 Pk.	•1
Untote unterstützende Khalidani – Re @ 36 Pk.	•1–2
andere gepanzerte Reiter* – Re @ 36 Pk.	0–8
Himjar-Kamelreiter – LR @ 30 Pk. oder Km @ 36 Pk.	0–2
Abna (Infanteriegarde des Kalifen)* – Sp @ 36 Pk.	0–2
Abna mit Kamelen als berittene Infanterie ausrüsten @ +6 Pk.	0/alle
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	2–6

Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	2-6
Speerträger und Bogenschützen durch 'Abid (siehe unten) ersetzen – bis zu ½ SSch @ 24 Pk., der Rest: AS @ 36 Pk.	beliebig
'Abid-Bogenschützen mit einer Frontreihe aus Schildträgern ausstatten: Pa @ +4 Pk.	0/alle
Derwische – Sk @ 30 Pk.	0-2
Mudschadschebeli – Hi @ 24 Pk.	0-2
Held bei den (lebenden) Khalidani, den anderen gepanzerten Reitern, den Abna oder den Mudshadschebeli – H @ +24 Pk.	0-1
Ahdath (Stadtmilizen) – Ho @ 12 Pk.	0-4
Priester der Zweiheit als Oberbefehlshaber (Kalif) oder bei Ahdath – K @ +12 Pk.	0-2
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0-1
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0-2
Marineinfanterie mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk.	0-1/Bo
Verschanzungen zum Schutz des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- *H&H* -

Oberbefehlshaber – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder als Hofgeneral oder Kalif mit Khalidani – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. oder Kalif als Befehlshaber bei Abna – B(iii) + Sp(III/3) @ 60 Pk. oder B(iii) + Sp(III/3) + Kamel @ 66 Pk.	1
„Rawindische“ Elefanten – Rw(III/3) @ 54 Pk.	0-1
Khalidani-Schockreiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0-1
Unterstützende Khalidani – Re(III/4) @ 42 Pk.	0-1
Untote Khalidani-Schockreiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	*1-2
Träger der „Rüstung der Unsterblichkeit“ bei Khalidani-Schockreitern – H(ii) @ +16 Pk., H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	*1
Untote unterstützende Khalidani – Re(III/4) @ 42 Pk.	*1-2
andere gepanzerte Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder Re(III/3) @ 36 Pk.	0-8
Himjar-Kamelreiter – LR(III/2) @ 25 Pk. oder Km(IV/3) @ 30 Pk.	0-2
Abna (Infanteriegarde des Kalifen) – Sp(III/3) @ 36 Pk.	0-2
Abna mit Kamelen als berittene Infanterie ausrüsten @ +6 Pk.	0/alle
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	2-8
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2-8
Speerträger und Bogenschützen durch 'Abid (siehe unten) ersetzen – bis zu ½ SSch(III/2) @ 20 Pk., der Rest AS(III/2) @ 30 Pk.	beliebig
'Abid besser ausbilden – SSch als SSch(III/3) @ 24 Pk., AS als AS(III/3) @ 36 Pk.	0-4
'Abid-Bogenschützen mit einer Frontreihe aus Schildträgern ausstatten: Pa @ +4 Pk. .	0/alle
Derwische – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0-2
Mudschadschebeli – Hi(III/4) @ 28 Pk.	0-2
Held bei den (lebenden) Khalidani, den anderen gepanzerten Reitern, den Abna oder den Mudshadschebeli – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0-1
Ahdath (Stadtmilizen) – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0-4
Priester der Zweiheit als Oberbefehlshaber (Kalif) – K(ii) @ +8 Pk. oder bei Ahdath – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0-2
Stadtmiliz in Anwesenheit des Kalifen oder eines Priesters der Zweiheit als Fanatiker aufstellen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0/alle
Geschütze: leichte – Art(III/2) @ 35 Pk. oder schwere – Art(IV/4) @ 42 Pk.	0-1
Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0-2
Marineinfanteristen mit Speer und Schild – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0-1/Bo
Verschanzungen zum Schutz des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Khalidani und Abna sind nur erlaubt, falls der Kalif oder ein Hofbefehlshaber aufgestellt wird. Alle verwendeten Abna-Elemente (einschließlich das des Kalifen) müssen gleich ausgerüstet sein; in Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Kalifen nicht mehr als zwei Elemente Abna aufgestellt werden. Ebenso darf einschließlich des Oberbefehlshabers nicht mehr als ein Element lebende Khalidani-Schockreiter benutzt werden. Mit (*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls die untoten Khalidani verwendet werden, die natürlich als Untote im Sinne der Regeln zählen. Die Khalidani sind nach der Beschreibung im Eschar-Quellenbuch eingestuft worden, also nicht als reine Lanzenreiter, wie sie in dem Abenteuer »Sturm über Mokattam« auftauchen (die Klassifizierung hier stellt also gewissermaßen die *lectio difficilior* dar).

Die „rawindischen“ Elefanten stammen nicht direkt aus Rawindra selbst, sondern werden (natürlich) von der wesentlich näher gelegenen Insel Serendib importiert.

Die Einstufung der Abna orientiert sich an den Angaben im Kapitel über die große Schlacht in »Sturm über Mokattam«, wo ihre Bewaffnung mit Pike und Krummsäbel angegeben wird. Sie als Speerträger und nicht als Pikeniere zu klassifizieren, mag allerdings auf den ersten Blick überraschen. Dabei ist aber zu berücksichtigen, dass der Waffentyp „Pike“ nach den Midgard-Regeln in den *H&H*-Regeln nicht nur echte Piken (die mit beiden Händen geführt werden), sondern auch Langspeere umfasst, die in der Regel nur mit einer Hand geführt werden und deshalb wie im Falle der Abna den Gebrauch großer Schilde erlauben. Die Einordnung der Abna als Speerträger entspricht zudem der neuerdings favorisierten Interpretation des historischen Vorbildes.

Die einfachen Speerträger und Bogenschützen waren ursprünglich Wehrbauern, die vor langer Zeit im Umland der Städte angesiedelt wurden und im Kriegsfall zu den Fahnen gerufen werden. Ihre Kampfqualität hat aber mit der Zeit nachgelassen, so dass sie an vielen Orten Mokattams (aber eben nicht überall) nur noch einfache Milizen darstellen und sich somit kaum noch von den Ahdath unterscheiden, die aus den Bürgern der Städte aufgestellt werden. Dies mag erklären, warum sie in den Quellen zu diesen gezählt werden. In einigen Grenzregionen haben sie aber noch ein wenig ihrer alten Stärke behalten; insbesondere die leichten Bogenschützen stellen noch gesuchte Spezialisten dar. Um dem Verfall der Infanterie zu begegnen, haben die unmittelbaren Vorgänger Sulimans III. damit begonnen, Regimenter der sogenannten 'Abid aufzustellen, gedrillte, vom Staat unterhaltene Sklavensoldaten aus dem südlichen Lamarin, die dem Din Dhulahi anhängen (zumindest offiziell). Der größte Teil der Einheiten besteht aus Schwertkämpfern mit Schwert und Schild, ein kleinerer Anteil aus Bogenschützen mit kleinen Rundschilden. Die Frontreihe einiger (theoretisch eigentlich aller) Bogenschützeneinheiten besteht aus Männern mit großen Schilden und relativ kurzen Speeren. Ein Element solcher 'Abid kämpft als Bogenschützen mit Pavisen. Am besten gestaltet man es so, dass man auf die Basis abwechselnd Speerträger mit Schild und Bogenschützen stellt.

Aufmerksame Leser werden bemerkt haben, dass die Mudschadschebeli, die „Gebirgsjäger des Kalifen“, hier als Hi eingestuft sind, während sie im Abenteuer »Sturm über Mokattam« als Bogenschützen (mit Schild) beschrieben sind. Historische Truppen dieser Art führen aber i. A. mehrere Wurfspere und einen größeren Speer, bisweilen auch einen Schild. Da diese Bewaffnung gerade in einem unübersichtlichen Gelände wie das Hochland von Qataban, in dem die Mudschadschebeli operieren, sinnvoller als Pfeil und Bogen ist, haben wir uns zu dieser Änderung entschieden.

Weitere Informationen zu dieser Armee finden Sie in dem *H&H*-Szenario »Die große Schlacht um Mokattam«, das Sie sich als PDF-Datei von unserer Homepage <http://HuH.gmxhome.de> herunterladen können.

Eschar: Die Armee des Stabträgers (2395 n. L.)

Diese Armee repräsentiert die Scharen des großen Aufstandes im Jahr 2395 n. L., in dem der Kult der Dämonin An-tankh unter ihrem (untoten) Hohepriester Unedjis nach der Macht in Mokattam griff. Die Ereignisse

bilden den Hintergrund des **MIDGARD**-Abenteuers »Sturm über Mokattam«. Unedjis auf seinem ebenfalls untoten Ruch Ma-Saad zählt als Untoter im Sinne der Regeln. Die Kobolde mögen auf den ersten Blick hin nicht so toll erscheinen; aus eigener Erfahrung kann ich aber versichern, dass ihre Einstufung genau dem Charakter entspricht, den sie im Abenteuer haben: zahlreich, lästig und für die, die sie unterschätzen, lebensgefährlich.

Zahlreiche weitere Informationen zu dieser Armee finden Sie in dem **H&H**-Szenario »Die große Schlacht um Mokattam«, das Sie sich als PDF-Datei von unserer Homepage <http://HuH.gmxhome.de> herunterladen können.

Unedjis auf untotem Ruch** (Ma-Saad) – B + Z + Gf @ 108 Pk.	0–1
Harpyien (nur, falls Unedjis anwesend ist) – Fw @ 36 Pk.	0–1
Zyklopen – Rw @ 54 Pk.	1–3
menschliche Kultisten* – Sk @ 30 Pk.	4–8
An-tankh-Priester bei den menschlichen Kultisten – Z @ +24 Pk.	0–1
Weniger kampftaugliche, aber fanatische Kultisten – Ho @ 12 Pk.	0–2
Nechech – AS @ 36 Pk.	1–3
Kobolde mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–6
Je zwei Elemente Kobolde mit Wurfspeeren gegen ein Element Kobolde, die mit Wurf- äxten oder nur mit ihren Klauen kämpfen, eintauschen – Hi @ 24 Pk.	beliebig
Kobolde mit Armbrüsten – LI @ 18 Pk.	0–1
Ballista mit Besatzung aus Kobolden – Art @ 42 Pk. oder Kobolde mit Blasrohren – Pe @ 36 Pk.	0–1
Kobold-Schamane bei den Kobolden – Z @ +24 Pk.	0–1
Heldenhafter Anführer bei den Kobolden – H @ +24 Pk.	0–1

- **H&H** -

Stabträger bei menschlichen Kultisten – B(ii) + Z(iv) + Sk(IV/3) @ 69 Pk. oder (nur Unedjis) auf untotem Ruch (Ma-Saad) – B(ii) + Z(iv) + Gf(IV/3) @ 94 Pk.	1
Harpyien (nur, falls Unedjis anwesend ist) – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Zyklopen – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	1–4
menschliche Kultisten – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	5–12
besonders fanatische oder fähige menschliche Kultisten als Sk(IV/3) @ 25 Pk. aufstel- len	0–1/4
An-tankh-Priester bei den menschlichen Kultisten – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Weniger kampftaugliche, aber fanatische Kultisten – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–2
Nechech – AS(IV/3) @ 30 Pk.	1–3
Kobolde mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–8
Je zwei Elemente Kobolde mit Wurfspeeren gegen ein Element Kobolde, die mit Wurf- äxten oder nur mit ihren Klauen kämpfen, eintauschen – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	beliebig
Heldenhafter Anführer bei als Hi eingestuften Kobolden – H(ii) @ +16 Pk. oder Held bei Nechech – H(iii) @ +24+Pk.	0–1
Kobolde mit Armbrüsten – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Kobold-Schamane bei als Hi oder LI eingestuften Kobolden – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Ballista mit Besatzung aus Kobolden – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Kobolde mit Blasrohren – Pe(IV/2) @ 24 Pk.	0–1

Eschar: Die Armee des Stabträgers (1540–1574 n. L.)

„Alles schon 'mal da gewesen!“ heißt es so schön, und das gilt auch für den Versuch der Dämonin An-tankh, der Herrin des Südwindes, die Herrschaft über Ta-Meket/Mokattam zu gewinnen, wie wir aus der

Vorgeschichte des **MIDGARD**-Abenteuers »Sturm über Mokattam« erfahren. Die Dämonin griff dabei nicht direkt in das Geschehen ein, sondern bediente sich ihres Geschöpfes Unedjis, der niemand Geringeres als der ehemalige Priesterkönig des meketische Südreiches Tanutamun ist. In kurzer Zeit breitete sich dessen Schreckensherrschaft über das ganze Land aus, bis sich ihm Anhänger der alten Götter unter dem ehemaligen Feldherrn Nihocher entgegenstellten. Nach langen und harten Kämpfen kam es im Jahr 1574 n. L. zu einer gewaltigen Schlacht an der Furt von Garib al-sawda, in der neben vielen der namhaftesten Rebellen auch Unedjis den (Un-)Tod fand. Die Gefallenen (einschließlich des ehemaligen Priesterkönigs) wurden in der letzten jemals errichteten Pyramide der alten Meketer bestattet.

Diese Liste versucht, mit Hilfe der spärlichen Informationen, die Armee des Stabträgers bei diesem ersten Versuch zu repräsentieren. Verbürgt ist die Teilnahme der Zyklopen und der Nechech, die bei solchen Dingen offensichtlich immer begeistert mitmischen. Die Dämonen beruhen auf Beschreibungen von Fresken in der Pyramide bei Garib-al-Sawda, wonach das Heer Unedjis »zum Teil aus geflügelten Wesen und seltsamen Ungeheuern« bzw. einer Anzahl »eindeutig dämonischer Wesen« besteht (»Sturm über Mokattam« Buch 1, 26–27). Leider werden keine Kobolde erwähnt. Die einheimischen Truppen beruhen auf einigen Annahmen, die ich aufgrund der „historischen“ Situation mit Blick auf Parallelen in unserer Welt gemacht habe (s. die folgende Liste). Aufgrund dieser etwas dürftigen Quellenlage stellt die Liste natürlich nur einen ersten Versuch dar; Verbesserungsvorschläge werden gerne entgegen genommen; schreiben Sie mir einfach eine E-Mail: bernd.lehnhoff@yahoo.com.

Unedjis net-antankh auf Ruch (Ma-Saad)** – B + Z + Gf @ 108 Pk.	1
Harpyien oder andere niedere Sturmdämonen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Zyklopen – Rw @ 54 Pk.	1–3
Meketische Reiter – Re @ 36 Pk.	0–1
Meketische Nahkämpfer alten Stils – Sp @ 36 Pk.	3–6
Meketische Bogenschützen alten Stils (d.h. in geschlossener Formation) – SSch @ 24 Pk.	1–3
Plänkelnde meketische Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–1
Meketische Freiwillige – Ho @ 12 Pk.	1–3
Nechech-Söldner – AS @ 36 Pk.	1–3
Held bei den Nechech – H @ +24 Pk.	0–1
Flugunfähige geringere Dämonenwesen – Sk @ 30 Pk.	2–4
Niedere Dämonenwesen in unermesslicher Anzahl – Ho @ 12 Pk.	2–4
An-tankh-Priester bei den Meketern oder magische Fähigkeiten für die Dämonenwesen – Z @ +24 Pk.	0–2

- H&H -

Unedjis net-antankh auf Ruch (Ma-Saad) – B(ii) + Z(iv) + Gf(IV/3) @ 94 Pk.	1
Harpyien oder andere niedere Sturmdämonen – bis zu $\frac{1}{2}$ Fw(III/4) @ 42 Pk., der Rest Fw(III/2) @ 30 Pk. oder Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Zyklopen – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	1–4
Meketische Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Re(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Meketische Nahkämpfer alten Stils – Sp(III/2) @ 30 Pk.	4–8
Meketische Bogenschützen alten Stils (d. h. in geschlossener Formation) – SSch(III/2) @ 20 Pk.	2–4
Plänkelnde meketische Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–1
Meketische Freiwillige – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Nechech-Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk.	2–4
Held bei Nechech-Söldnern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Flugunfähige geringere Dämonenwesen – bis zu $\frac{1}{2}$ Sk(IV/4) @ 30 Pk., der Rest Sk(IV/3) @ 25 Pk.	2–4
Niedere Dämonenwesen in unermesslicher Anzahl – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	2–4
An-tankh-Priester bei den Meketern – Z(iii) @ +24 Pk. oder magische Fähigkeiten für die Dämonenwesen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2

Unedjis erfreut sich – wie oben beschrieben – zu dieser Zeit noch bester Gesundheit (soweit das nach einer ordentlichen Gehirnwäsche durch die Dame An-tánkh noch möglich ist), ebenso sein Ruch Ma-Saad, daher zählen die beiden in dieser Armee **nicht** als Untote!

Eschar: Tanutamun (Ta-Meket, Südreich 15./16. Jh. n. L.)

Manchmal merkt man ja erst mittendrin, was man sich mit einer Idee so alles angetan hat. So auch in diesem Fall: die Armee des Stabträgers zu rekonstruieren war ja schon so eine Sache, aber die richtigen Probleme finden erst an, als ich mich anschickte, auch eine Liste für das Heer seiner Gegner zusammenzustellen, denn bis auf einige Beschreibungen von Wandgemälden im Inneren der Pyramide, in der die Gefallenen der Schlacht bestattet worden waren, gab es keinerlei Hinweise. Also hieß es, aus der „historischen“ Situation und Parallelen auf unserer Welt Schlüsse zu ziehen. Ta-Meket stand damals unter großem Druck seines mächtigen nördlichen Nachbarn, des valianischen Reichs, dessen Legionen sicher nicht ohne Eindruck geblieben sind. Ich bin also davon ausgegangen, dass Ta-Meket diesen Truppentyp imitiert hat, so wie ja auch viele hellenistische Staaten die römischen Legionen nachzuahmen versuchten, darunter das ptolemäische Ägypten. Auch darf man wohl annehmen, dass die alt-meketischen Streitwagen zu dieser Zeit durch leichter zu unterhaltende und beweglichere Reiter ersetzt worden waren, von hochrangigen Priestern aber aus Tradition (und möglicherweise aus religiösen Gründen) immer noch verwendet wurden. Daneben mag es – vor allem in den südlichen Provinzen, die ja nicht unmittelbar von Valian bedroht wurden – durchaus noch „traditionelle“ Infanterietypen gegeben haben. Nechech-Söldner waren damals ein gewohnter Anblick in meketischen Armeen; als der Stabträger auftrat, sind sie aber komplett in dessen Lager übergewechselt und stehen daher der regulären Armee nicht mehr zur Verfügung. Diese Liste stellt natürlich erst recht nur einen ersten Versuch dar, der sicherlich noch sehr diskussionsbedürftig ist. Zögern Sie nicht, mir ihre Ideen per E-Mail mitzuteilen: bernd.lehnhoff@yahoo.com.

Hoherpriester auf Streitwagen* – Z + LSt @ 60 Pk.	0–1
Reiter* – Re @ 36 Pk.	1–4
In Nachahmung valianischer Legionen ausgerüstete Nahkämpfer („Pseudo-Legionäre“) –	
Le @ 36 Pk.	4–14
Held als säkularer Befehlshaber, bei Reitern oder „Pseudo-Legionären“ – H @ +24 Pk.	
0–1	
Plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Nahkämpfer alten Stils – Sp @ 36 Pk.	*2–4
Bogenschützen alten Stils – Sch @ 24 Pk.	0–2
Priester bei „Pseudo-Legionären“ oder bei Nahkämpfern oder Bogenschützen alten Stils	
– Z @ +24 Pk.	0–2
Grenzwächter oder Schiffsbesatzungen – Hi @ 24 Pk.	0–3
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–3

• nur vor 1540 n. L.:

Nechech-Söldner – AS @ 36 Pk.	0–2
------------------------------------	-----

– **H&H** –

Säkularer Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Hoherpriester auf Streitwagen – Z(iv) + LSt(IV/3) @ 62 Pk. oder als Befehlshaber – B(ii) +	
Z(iv) + LSt(IV/3) @ 74 Pk. (ersetzt dann den säkularen Befehlshaber)	0–1
Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Re(III/2) @ 30 Pk.	0–3
In Nachahmung valianischer Legionen ausgerüstete Nahkämpfer („Pseudo-Legionäre“) –	
Le(III/2) @ 30 Pk.	4–12
Königliche Garde (ebenfalls als „Pseudo-Legionäre“ ausgerüstet) – Le(III/3) @ 36 Pk.	0–4
Held als säkularer Befehlshaber, bei Reitern, königlicher Garde oder einfachen „Pseudo-Legionären“ – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1

Plänkelnde Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Nahkämpfer alten Stils – Sp(III/2) @ 30 Pk.	•2–4
Bogenschützen alten Stils (d. h. in geschlossener Formation) – SSch(III/2) @ 20 Pk.	0–2
Priester bei „Pseudo-Legionären“ oder bei Nahkämpfern oder Bogenschützen alten Stils	
– Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Grenzwächter – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Schiffsbesatzungen – Hi(III/2) @ 20 Pk.	0–3
Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–3

• **nur vor 1540 n. L.:**

Nechech-Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–3
--	-----

Die Anzahl der Schiffsbesatzungen darf die der Schiffe nicht übersteigen. Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Nahkämpfer oder Bogenschützen alten Stils verwendet werden. Der Hohepriester wurde hier als LSt eingestuft, obwohl nur er selbst auf einem Streitwagen steht, während der Rest des Elements aus den üblichen Reitern besteht. Der Grund dafür liegt darin, dass wir die Möglichkeit lassen wollten, die Armee mit einem dieser spektakulären Streitwagen-Modelle optisch aufzuwerten, die leider zu groß für eine Reiter-Basis sind. Anders sieht das bei 10mm-Figuren in Massenbasierung oder bei den ähnlich basierten 6mm-Figuren aus: hier passt ein Streitwagenmodell zusammen mit vier Reitern bequem auf eine Reiter-Basis. In diesen Fällen sollten Sie das Element dann als Re(IV/3) statt als LSt(IV/3) einstufen.

Eschar: Elhaddar

Die Armeen der Städte Elhaddars sind im Gegensatz zu denen im Osten Eschars von Infanterie geprägt. Das hat wohl seinen Grund weniger darin, dass hier alte valianische Traditionen gepflegt werden, als vielmehr darin, dass diese Truppen hauptsächlich der Verteidigung der Städte gegen räuberische Himjar-Scharen oder Piraten dienen. Unbestritten ist aber, dass alle Armeen Elhaddars aus einer Art Bürgerwehr hervorgegangen sind, die sich bereits in valianischer Zeit herausgebildet hatte.

Den Kern bilden kleine, permanente Söldnerverbände, zu deren Pflichten in Friedenszeiten Polizeiaufgaben und die Bewachung der Stadtmauern gehören. Sie werden vom Staat bezahlt, kaserniert und ausgerüstet. Diese Söldner stammen aus aller Herren Länder, besonders bei der Infanterie befinden sich darunter viele Schwarze aus dem Ikenga-Becken. Dieser Kern wird in Kriegszeiten von Bürgerverbänden unterschiedlicher Art ergänzt.

Die Truppen, die in der Liste als „von Bürgern aufgestellt“ bezeichnet werden, bestehen nur zu einem sehr kleinen Teil tatsächlich aus Bürgern, denn wer es sich leisten kann, stellt Ersatz in Form von Männern (meist die entbehrlicheren seiner Leibwächter) oder barer Münze zum Anwerben von Söldnern (wie z. B. beschäftigungslose Abenteurer). Da die Zusammensetzung solcher Einheiten von Auseinandersetzung zu Auseinandersetzung wechselt, kann ihre Qualität sehr stark schwanken, auch wenn sie normalerweise ihren Job zur allgemeinen Zufriedenheit erfüllen. Auch die von den Bürgern gestellten Zauberer sind – wenn überhaupt welche bei der Truppe sind – nicht gerade die erste Wahl. In einigen Städten gibt es zudem als Relikt valianischer Zeit noch echte Milizen, die heutzutage aber nur noch aus den Ärmsten der Armen aufgestellt werden und somit in aller Regel ebenso schlecht ausgebildet wie ausgerüstet sind. Diese im weitesten Sinne städtischen Truppen werden durch kleine Kontingente verbündeter Himjar oder Gebirgsbewohner ergänzt.

Wer mehr über Heere (und Flotten) in Elhaddar wissen möchte, der sei auf meinen kleinen Beitrag „Söldner und Piraten“ im »Gildenbrief« 56 verwiesen. Leider hat die Redaktion meine schönen arabischen Titel für den Befehlshaber des Bundesheers in die türkischen (!) Bezeichnungen Bei und Pascha geändert. Ursprünglich lauteten sie „Emir der Emire“ (*Amir al-Umara*) oder „Emir von Elhaddar“ (*Amir Elhaddar*). Unbesetzt ist der Posten aber trotzdem.

städtische Söldnerreiter* oder von Bürgern aufgestellte Reiter – Re @ 36 Pk.	0–4
verbündete Himjar-Reiter – LR @ 30 Pk.	0–2

verbündete Himjar – Km @ 36 Pk.	0–4
verbündete Himjar-Kundschafter auf Kamelen – LR @ 30 Pk.	*1–2
städtische Söldnerinfanterie oder von Bürgern aufgestellte Infanterie – AS @ 36 Pk.	6–18
von Bürgern aufgestellte Infanterie durch Suduk el-War es-safra zu Fuß ersetzen – Hi @ 24 Pk. (nur in Amarijah)	0–2
von Bürgern bezahlter Zauberer bei Bürgerreitern oder -infanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
von Bürgern aufgestellte Infanterie mit Armbrust – LSch @ 24 Pk., SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3
verbündete Himjar – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest: Sk @ 30 Pk.	0–3
Söldner aus dem Ikenga-Becken (nur in den südlichen Staaten) oder den Kaf-Bergen (nur in den nördlichen Staaten) – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest: Hi @ 24 Pk.	0–6
schlecht ausgebildete Milizen – Ho @ 12 Pk.	0–4
Kriegsschiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2
Marineinfanterie mit Armbrust – LSch @ 24 Pk.	0–1/Bo
Schiffsbesatzung durch Piraten ersetzen – Hi @ 24 Pk. oder AS @ 36 Pk.	0/alle

- *H&H* -

Oberbefehlshaber mit Söldnerreitern – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder mit gepanzerten Söldnerreitern – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder (nur in Amarijah) mit Gefolge aus Suduk el-Ward es-safra – B(iii) + Re(II/3) @ 66 Pk.	1
städtische Söldnerreiter – Re(III/3) @ 36 Pk. oder von Bürgern aufgestellte Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–4
Bürgerreiter durch Suduk el-Ward es-safra ersetzen – Re(II/3) @ 42 Pk. (nur in Amarijah)	0–2
verbündete Himjar-Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
verbündete Himjar – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–4
verbündete Himjar-Kundschafter auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk.	*1–2
städtische Söldnerinfanterie – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–4
von Bürgern aufgestellte Infanterie – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder AS(IV/3) @ 30 Pk.	6–18
von Bürgern aufgestellte Infanterie durch Suduk el-War es-safra zu Fuß ersetzen – alle: AS(III/3) @ 36 Pk. oder alle: Hi(III/4) @ 28 Pk. (nur in Amarijah)	0–2
von Bürgern bezahlter Zauberer bei Bürgerreitern oder -infanterie – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
von Bürgern aufgestellte Infanterie mit Armbrust – LSch(IV/2) @ 16 Pk., SSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
verbündete Himjar – bis zu ½ LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest: Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–4
Söldner aus dem Ikenga-Becken (nur in den südlichen Staaten) oder den Kaf-Bergen (nur in den nördlichen Staaten) – bis zu ½ LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest: Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–8
schlecht ausgebildete Milizen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Kriegsschiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Marineinfanterie mit Armbrust – LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–1/Bo
Kriegsschiffe durch Piratenschiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk. und Besatzung durch Piraten ersetzen – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder AS(IV/2) @ 24 Pk.	0/alle

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Himjar-Verbündete aufgestellt werden.

Die Aschuba

Im Sendsch, der südlich an Elhaddar angrenzenden Landschaft, herrscht der Aschuba-Stamm, der schon seit langer Zeit zum Din Dhulahi bekehrt ist. Seine Krieger sind – auch aus diesem Grunde – geschätzte Söldner in den Heeren des Städtebundes. Der Hauptort Wakolo ist berühmter Sklavenmarkt und Ausgangspunkt

vieler Sklavenjagden in das Ikenga-Becken hinein. Diese Liste ist hauptsächlich deshalb interessant, weil sie einen potentiellen Verbündeten (oder vielleicht auch Gegner?) Elhaddars behandelt.

Verbündete Himjar – Km @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk.	0–2
Schwert- und Speerträger** – AS @ 36 Pk.	6–12
Held als Befehlshaber oder bei Schwert- und Speerträgern – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen in geschlossener Formation – LSch @ 24 Pk.	3–6
Bogenschützen in geschlossener Formation durch ehemalige Söldner mit Armbrust ersetzen – SSch @ 24 Pk.	0–2
Priester der Zweiheit bei Schwert- und Speerträgern oder Bogenschützen in geschlossener Formation – K @ +12 Pk.	0–2
Plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–3
Angehörige unterworfenen Stämme – Hi @ 24 Pk. oder Ho @ 12 Pk.	0–6
Milizen (Sklaven, Kranke, Jugendliche, Alte und Frauen) – Ho @ 12 Pk.	0–2
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber mit Leibwache – Be(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Verbündete Himjar – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/2) @ 25 Pk.	0–2
Schwert- und Speerträger – AS(IV/2) @ 24 Pk.	7–19
Schwert- und Speerträger durch Leibwachen, ehemalige Söldner oder andere Elitekämpfer ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–¼
Held als Befehlshaber oder bei Elitekämpfern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Bogenschützen in geschlossener Formation – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	4–10
Bogenschützen in geschlossener Formation durch ehemalige Söldner mit Armbrust ersetzen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. oder SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–2
Priester der Zweiheit bei Schwert- und Speerträgern, Bogenschützen in geschlossener Formation oder ehemaligen Söldnern mit Armbrust – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–2
Plänkelnde Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Angehörige unterworfenen Stämme – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
Milizen (Sklaven, Kranke, Jugendliche, Alte und Frauen) – Ho(IV/2) @ 10 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Boote – Bo(IV/2) @ 12 Pk. oder Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Die Angehörigen unterworfenen Stämme sind meist zuvor das Ziel von Sklavenjagden gewesen und daher ohne große Begeisterung bei der Sache, deshalb die ziemlich schlechte Einstufung. Als Ho eingestufte Stämme stammen aus dem Sendsch selbst, während als Hi eingestufte aus den benachbarten Regionen des Ikenga-Beckens kommen.

Alba

Die Armeen in Alba speisen sich aus vier unterschiedlichen Quellen: (a) aus den königlichen Truppen, die sich hauptsächlich aus Rittern und Söldnern zusammensetzen, (b) aus den Kontingenten des Ordens vom heiligen Speer und des Sonnenordens, (c) aus dem Aufgebot der Clans und (d) aus dem der aktuell drei Boroughs bzw. dem Kontingent der unmittelbar dem König unterstehenden Südmark.

Die Armee des Königs

Ritter* – La @ 42 Pk. [K]	•4–10
---------------------------------	-------

Zauberer bei Rittern – Z @ +24 Pk.	0–1
Söldneritter oder Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La @ 42 Pk.	0–2
Kämpfer des Sonnenordens – AS @ 36 Pk.	0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer oder Kämpfern des Sonnenordens – K @ +12 Pk.	0–1 pro Orden
Königliche Waldläufer – ESch + Pferd @ 36 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Rittern, Ordensrittern, Kämpfern des Sonnenordens oder königlichen Waldläufern – H @ +24 Pk.	0–1
Einheimische Söldnerinfanterie: Speerträger – Sp @ 36 Pk. oder Armbrust- oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	2–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Wælinger oder Aíllach – AS @ 36 Pk., oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Hi @ 24 Pk. oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Zwerge: bis zu ½ Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk., der Rest Nahkämpfer – AS @ 36 Pk. 0–4	
Halblinge – VW [Wald, Gebüsch, Felder] @ 18 Pk.	0–2

– *H&H* –

König oder königlicher Befehlshaber – B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk.	1
Ritter – La(IV/3) @ 35 Pk.	3–11
Zauberer bei Rittern – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Söldneritter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Kämpfer des Sonnenordens – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer oder Kämpfern des Sonnenordens – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–1 pro Orden
Königliche Waldläufer – ESch(IV/3) + Pferd @ 31 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Rittern, Ordensrittern, Kämpfern des Sonnenordens oder königlichen Waldläufern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Einheimische Söldnerinfanterie: Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk. oder Armbrust- oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(III/3) @ 24 Pk.	2–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Wælinger oder Aíllach – AS(IV/3) @ 30 Pk., oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Zwerge: bis zu ½ Armbrustschützen – SSch(III/4) @ 28 Pk., der Rest Nahkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–4
Halblinge – VW(III/3) [Wald, Gebüsch, Felder] @ 18 Pk.	0–2

Neben den hier aufgeführten Truppentypen darf sich die Armee des Königs auch bei den folgenden albischen Listen “bedienen”; auch der König kommt in der Regel nicht ohne Verbündete aus. In normalen Spielen mit nur einem Befehlshaber darf aber nur ein Verbündeter benutzt werden. Man benutzt dessen Liste, deren Minima (natürlich bis auf das für den Befehlshaber) weiterhin verbindlich sind. In beiden Listen vorhandene Truppentypen dürfen jedoch nur einmal benutzt werden, wenn auch mit dem höheren Minimum und dem höheren Maximum, falls da Unterschiede bestehen sollten. In Spielen mit mehr als 600 Pk. pro Seite darf mehr als ein Verbündeter verwendet werden. Verbündete stellen dann jeweils ein eigenes Kontingent unter einem eigenen Befehlshaber, der im Falle der Südmark als Unterbefehlshaber, in allen anderen Fällen als verbündeter Befehlshaber zählt. Für die Kontingente werden die Listen ganz normal benutzt, außer dass die Ritter vom heiligen Speer und die Kämpfer des Sonnenordens in der gesamten Armee nur einmal benutzt werden dürfen und die Punktwerte der Befehlshaber ggf. dem neuen Status angepasst werden müssen (verbündete Befehlshaber kosten je nach Grad 4 Pk., 8 Pk. oder 16 Pk. weniger).

Die Boroughs

Diese Liste umfasst das Aufgebot der drei "Boroughs" Beornanburgh, Fiorinde und Hælgarde (und sollten seine Mitglieder jemals die Unabhängigkeit erlangen, auch für den Städtebund des Wealds). Theoretisch sind alle Bürger zur Verteidigung ihrer Stadt verpflichtet, einige wohlhabende kaufen sich allerdings von dieser Verpflichtung frei. Mit dem so eingenommenen Geld werden dann Söldner angeworben, was der Schlagkraft der Armee sicherlich gut tut.

Reiche Bürger** – La @ 42 Pk.	0–2
Söldneritter oder Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La @ 42 Pk.	0–2
Kämpfer des Sonnenordens – AS @ 36 Pk.	0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer oder Kämpfern des Sonnenordens – K @ +12 Pk.	0–1 pro Orden
Held bei Ordensrittern oder Kämpfern des Sonnenordens – H @ +24 Pk.	0–1
Bürgerinfanterie mit Speeren* – Sp @ 36 Pk.	4–12
nicht obligatorische Bürger mit Speeren durch Stadtwachen mit Hellebarden* ersetzen – AS @ 36 Pk.	0–2
Bürgerinfanterie mit Armbrüsten – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	2–6
Zauberer bei reichen Bürgern oder bei Stadtwachen und anderer Bürgerinfanterie außer LI – Z @ +24 Pk.	0–1
Zwerge – AS @ 36 Pk. oder SSch @ 24 Pk. [H]	0–1
Massenaufgebot – Ho @ 12 Pk.	0–6
Einheimische Söldnerinfanterie: Speerträger – Sp @ 36 Pk. oder Armbrust- oder Bogen- schützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	0–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Wælinger oder Aíllach – AS @ 36 Pk. oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Hi @ 24 Pk. oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Städtischer Befehlshaber, mit Eskorte aus reichen Bürgern – B(ii/iii) + La(III/2) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder mit Eskorte aus Stadtwachen mit Hellebarden – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Söldneritter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Reiche Bürger – La(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Kämpfer des Sonnenordens – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer oder Kämpfern des Sonnenordens – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–1 pro Orden
Held bei Ordensrittern oder Kämpfern des Sonnenordens – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Bürgerinfanterie mit Speeren – Sp(III/2) @ 30 Pk.	4–16
nicht obligatorische Bürger mit Speeren durch Stadtwachen mit Hellebarden ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Bürgerinfanterie mit Armbrüsten – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LSch(III/2) @ 20 Pk.	2–6
Zauberer bei reichen Bürgern oder bei Stadtwachen und anderer Bürgerinfanterie außer LI – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Zwerge – AS(III/3) @ 36 Pk. oder SSch(III/4) @ 28 Pk. [H]	0–1
Massenaufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6
Einheimische Söldnerinfanterie: Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk. oder Armbrust- oder Bo- genschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–6

Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Wælinger oder Aíl-lach – AS(IV/3) @ 30 Pk., oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk., der Rest
Speerträger – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. 0–2

Die beiden Orden (der Orden vom heiligen Speer und der Sonnenorden) dürfen nicht gemeinsam verwendet werden. Die Zwerge dürfen nur von Hælgarde benutzt werden (und sind deshalb mit [H] gekennzeichnet), wo sie Teil der Bevölkerung sind, aber unter eigenen Anführern kämpfen.

Die Südmark mit Estragel

Die Südmark von Alba hat insofern einen Sonderstatus, als sie direkt dem (fernen) König unterstellt ist und sich langsam, aber beständig auf Kosten des chryseatischen Staates Ikonium nach Süden ausweitet. Ihre Bevölkerung besteht nicht nur aus Albai, sondern auch aus Melgaren. Verwandte der Chryseier, die ursprünglich nur im Melgar-Gebirge an der Grenze zwischen Alba und der Chryseia wohnten. Angelockt von der blühenden Wirtschaft der Südmark haben sich aber mittlerweile einige dort angesiedelt haben, was von den letzten beiden Vögten auch gefördert wurde und wird. Die Armee der Südmark ist hauptsächlich auf Söldner angewiesen, ob und inwieweit die Bürger zumindest an der Verteidigung des Landes mitwirken, geht aus dem Quellenbuch (S. 63f.) leider nicht hervor. Die Liste geht davon aus, dass für den Notfall eine Bürgermiliz zur Verfügung steht.

Ritter* und Söldneritter – La @ 42 Pk. 4–10
Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La @ 42 Pk. 0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer – K @ +12 Pk. 0–1
Held bei Rittern oder Ordensrittern – H @ +24 Pk. 0–1
Verbündete Melgaren – LR @ 30 Pk. 0–1
Einheimische Söldner mit Speeren – Sp @ 36 Pk. 4–8
Einheimische Söldner mit Armbrust oder Bogen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk. 2–4
Zauberer bei Rittern, Söldnerittern oder einheimischer Söldnerinfanterie – Z @ +24 Pk.
0–2
Verbündete Melgaren mit Wurfspeeren und Schild – LI @ 18 Pk. oder Hi @ 24 Pk. *1–4
Wælinger-Söldner – AS @ 36 Pk. 0–2
Milizen mit Speeren – Sp @ 36 Pk. 0–4
Milizen mit Armbrüsten – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk. 0–2
Massenaufgebot – Ho @ 12 Pk. 0–6

– *H&H* –

Vogt der Südmark oder von ihm eingesetzter Befehlshaber – B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk.
bzw. 59 Pk. 1
Ritter – La(IV/3) @ 35 Pk. 1–3
Söldneritter – La(III/3) @ 42 Pk. 2–6
Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La(IV/4) @ 42 Pk. 0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @
+12 Pk. 0–1
Held bei Rittern oder Ordensrittern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. 0–1
Verbündete Melgaren – LR(III/3) @ 30 Pk. 0–1
Einheimische Söldner mit Speeren – Sp(III/3) @ 36 Pk. 4–8
Einheimische Söldner mit Armbrust oder Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(III/3) @
24 Pk. 2–4
Zauberer bei Rittern, Söldnerittern oder einheimischer Söldnerinfanterie – Z(ii) @
+16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. 0–2
Verbündete Melgaren mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. oder Hi(IV/3) @
20 Pk. *1–4

Wælinger-Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Milizen mit Speeren – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	0–6
Milizen mit Armbrüsten – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–3
Milizen besser ausbilden – Sp als Sp(III/2) @ 30 Pk., Sch als LSch(III/2) @ 20 Pk.	beliebig
Massenaufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–6

Die hier als “Verbündete Melgaren” bezeichneten Melgaren sind solche, die nicht in der Südmark sesshaft geworden sind, sondern nach wie vor ihre heimischen Berge bewohnen. In neuerer Zeit haben sie sich – unter eigenen Führern – des öfteren Kriegszügen der Albai gegen die nördlichen Stadtstaaten der Chryseia angeschlossen. Sie dürfen somit **nur** gegen chryseiatische Armeen verwendet werden. Diese Liste berücksichtigt nur ein kleineres Kontingent, das von einem einzigen Stamm oder Familienverband gestellt wird. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Melgaren verwendet werden.

Die Tieflandclans

Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La @ 42 Pk.	0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer – K @ +12 Pk.	0–1
Söldnerritter – La @ 42 Pk.	0–2

nach alter Kampfweise:

Anführer mit Gefolge zu Pferd** – B + Re @ 60 Pk.	0–1
Clankrieger* – Sk @ 30 Pk.	6–18

nach neuer Kampfweise:

Adelige*: alle zu Pferd – La @ 42 Pk. oder alle zu Fuß – Sp @ 36 Pk.	1–2
Clankrieger mit Speeren – Sp @ 36 Pk.	4–12
Clankrieger mit Langbogen – LSch @ 24 Pk.	2–6

• nur größere Clans nach neuer Kampfweise:

Clankrieger mit Speeren gegen weitere Lanzenreiter austauschen – La @ 42 Pk.	0–3
Zauberer bei Clankriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Adeligen, Ordensrittern, Kämpfern des Sonnenordens oder Clankriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Clanbogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–3
Massenaufgebot – Ho @ 12 Pk.	0–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Wælinger oder Aíllach – AS @ 36 Pk., oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Hi @ 24 Pk. oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Ritter des Ordens vom heiligen Speer – La(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Kleriker bei Rittern des Ordens vom heiligen Speer – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Söldnerritter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2

nach alter Kampfweise:

Clan-Befehlshaber – B(ii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. oder B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk.	1
Clankrieger – bis zu ½ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest Sk(IV/2) @ 20 Pk.	6–24

nach neuer Kampfweise:

Clan-Befehlshaber – B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk.	1
Adelige – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Clankrieger mit Speeren – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	6–16
Clankrieger mit Langbogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–8

• **nur größere Clans nach neuer Kampfweise:**

Clankrieger mit Speeren gegen weitere Lanzenreiter austauschen – La(III/3) @ 35 Pk.
0–4

• **nur kleinere Clans nach neuer Kampfweise:**

Befehlshaber und Adelige abgesessen als vordere Reihe von Speerträger-Elementen verwenden – B(iii) + Sp(IV/3) @ 54 Pk. für den Befehlshaber, Sp(IV/3) @ 30 Pk. für die Adeligen	0/A
weitere Nahkämpfer-Elemente mit einer vorderen Reihe aus Adeligen verstärken – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	1–3 pro abgesessenes Element Bef. und Adelige
Held als Befehlshaber, bei Ordensrittern, Kämpfern des Sonnenordens oder Clankriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Zauberer bei Clankriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Plänkelnde Clanbogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Massenaufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Wælinger oder Aílach – AS(IV/3) @ 30 Pk., oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk., der Rest	
Speerträger – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Bei der Klassifizierung der Clankrieger nach der alten Kampfweise (siehe S. 95f. des Alba-Quellenbuches) gehen wir davon aus, dass die besser ausgerüsteten Adeligen (gelegentlich mit Ausnahme des Befehlshabers und seines Gefolges) die Frontreihe einer Einheit bilden, während die hinteren Reihen aus den weniger wohlhabenden und ungepanzerten Nahkämpfern und – bis auf einige Plänkler – Langbogenschützen bestehen. Nach der veränderten Kampfweise, die sich in neuerer Zeit seit etwa 2380 n.L. entwickelt hat (S. 96), sind Bogenschützen und Nahkämpfer voneinander getrennt. Während im Hochland die Adeligen stets in eigenen Einheiten kämpfen, erhöhen sie bei den kleineren Clans des Tieflandes bisweilen noch in der Frontreihe der Schiltrons deren Schlagkraft, wodurch sich auch die Kontrolle über die Clankrieger erhöht hat. Solche verstärkten Elemente dürfen aus der zweiten Reihe heraus ausnahmsweise auch von Sp(IV/2) des gleichen Clans unterstützt werden. Das Auftreten der neuen Kampfweise bedeutet nicht, dass die alte ausgestorben ist; einige der kleineren Clans halten noch zäh am alten Kampfstil fest. In einer Armee, die größer als 600 Pk. ist, können daher Clankrieger unterschiedlicher Kampfweise und Herkunft auftreten, vorausgesetzt, sie werden in verschiedenen Kontingenten aufgestellt. In kleineren Armeen hingegen müssen alle verwendeten Clankrieger auf ein und dieselbe Weise kämpfen. Plänkelnde Clanbogenschützen, Massenaufgebot, Söldner, Helden und Zauberer dürfen in allen Armeen aufgestellt werden. – Die Kämpfer des Sonnenordens tauchen bei den Tieflandclans höchst selten auf und wurden deshalb in dieser Liste nicht berücksichtigt.

Die Hochlandclans

Söldneritter – La @ 42 Pk.	0–2
Kämpfer des Sonnenordens – AS @ 36 Pk.	0–2
Kleriker bei Kämpfern des Sonnenordens – K @ +12 Pk.	0–1

nach alter Kampfweise:

Anführer mit Gefolge zu Pferd** – B + Re @ 60 Pk.	0–1
Clankrieger* – Sk @ 30 Pk.	6–18

nach neuer Kampfweise:

Adelige* zu Pferd – Re @ 36 Pk.	1–2
Clankrieger mit Schwert und Schild oder mit Axt* – AS @ 36 Pk.	6–12
Clankrieger mit Langbogen – LSch @ 24 Pk.	2–6
Temporäre Befestigungen wie Baumstämme, Grassoden- oder Erdwälle u.s.w. zur Befestigung von Hügel- oder Sumpflandstellungen @ 12 Pk.	0–8
Temporäre Befestigungen für das Lager nutzen @ 6 Pk.	0/4

• **nur größere Clans nach neuer Kampfweise:**

Clankrieger mit Schwert und Schild oder mit Axt gegen weitere Reiter austauschen – Re @ 30 Pk.	0–2
---	-----

• **nur kleinere Clans nach neuer Kampfweise:**

Adelige* zu Fuß aufstellen – AS @ 36 Pk.	0/A
Zauberer bei Clankriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Adeligen, Kämpfern des Sonnenordens oder Clankriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Clanbogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–3
Massenaufgebot – Ho @ 12 Pk.	0–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Twyneddin – Sk @ 30 Pk., Wælinger oder Aíllach – AS @ 36 Pk. oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Hi @ 24 Pk. oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Söldnerritter – La(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Kämpfer des Sonnenordens – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Kleriker bei Kämpfern des Sonnenordens – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–1

nach alter Kampfweise:

Clan-Befehlshaber – B(ii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. oder B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk.	1
Clanaufgebot – bis zu ½ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest Sk(IV/2) @ 20 Pk.	6–24

nach neuer Kampfweise:

Clan-Befehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Adelige – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Clankrieger mit Schwert und Schild oder mit Axt – alle: AS(IV/2) @ 24 Pk. oder alle: Sk(IV/3) @ 25 Pk.	8–16
Clankrieger mit Langbogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	2–8
Temporäre Befestigungen wie Baumstämme, Grassoden- oder Erdwälle u.s.w. zur Befesti- gung von Hügel- oder Sumpflandstellungen @ 12 Pk.	0–8
Temporäre Befestigungen für das Lager nutzen @ 6 Pk.	0/4

• nur größere Clans nach neuer Kampfweise:

Befehlshaber und Adelige als Ritter aufstellen – Befehlshaber als B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk., Adelige als La(IV/3) @ 35 Pk.	0/A
Clankrieger mit Nahkampfwaffen als Reiter aufstellen – alle Re(IV/3) @ 30 Pk., wenn der Befehlshaber als Re aufgestellt wurde, bzw. alle La(IV/2) @ 28 Pk., wenn nicht	0–2

• nur kleinere Clans nach neuer Kampfweise:

Befehlshaber und Adelige zu Fuß aufstellen – Befehlshaber als B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk., Adelige als AS(IV/3) @ 30 Pk.	0/A
Pferde und Ponys als Reittiere für Befehlshaber und Adelige zu Fuß @ +6 Pk.	beliebig
Zauberer bei Clankriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Adelligen, Kämpfern des Sonnenordens oder Clankriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Plänkelnde Clanbogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Massenaufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–6
Söldner oder Verbündete von außerhalb Albas (nur ein Typ erlaubt): Twyneddin – Sk(IV/3) @ 25 Pk., Wælinger oder Aíllach – AS(IV/3) @ 30 Pk., oder Erainner: bis zu ½ Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk., der Rest Speerträger – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Bei der Klassifizierung der Clankrieger nach der alten Kampfweise (siehe S. 95f. des Alba-Quellenbuches) gehen wir davon aus, dass die besser ausgerüsteten Adelligen (gelegentlich mit Ausnahme des Befehlshabers und seines Gefolges) die Frontreihe einer Einheit bilden, während die hinteren Reihen aus den weniger wohlhabenden und ungepanzerten Nahkämpfern sowie – bis auf einige Plänkler – Langbogenschützen bestehen. Nach der veränderten Kampfweise, die sich in neuerer Zeit ab etwa 2380 n.L. entwickelt hat (S. 96), sind Bogenschützen und Nahkämpfer voneinander getrennt. Das Auftreten der neuen Kampfweise bedeutet nicht, dass die alte ausgestorben ist; einige der kleineren Clans halten noch zäh am alten Kampfstil fest. In einer Armee, die größer als 600 Pk. ist, können daher Clankrieger unterschiedlicher Kampfweise und Herkunft auftreten, vorausgesetzt, sie müssen allerdings in verschiedenen Kontingenten aufgestellt werden. In kleineren Armeen hingegen müssen alle verwendeten Clankrieger auf ein und dieselbe Weise kämpfen. Plänkelnde Clanbogenschützen, Massenaufgebot, Söldner, Helden und Zauberer dürfen in allen Armeen aufgestellt werden. – Bitte beachten Sie, dass in Armeen nach den fortgeschrittenen Regeln auch inkl. des Befehlshabers und der Adelligen nicht mehr La(IV/3) als La(IV/2) verwendet werden dürfen (wenn sie denn überhaupt benutzt werden). Die Ritter des Ordens vom heiligen Speer tauchen bei den Hochlandclans höchst selten auf und wurden deshalb in dieser Liste nicht berücksichtigt.

Erainn

Adelige zu Pferd, falls aus einem Hochlandreich – LR @ 30 Pk., oder auf Streitwagen, falls aus den Ebenen – LSt @ 36 Pk.	1–4
Befehlshaber durch Coraniaid-Befehlshaber mit Gefolge aus Elestari ersetzen – B + Z + Ri @ 90 Pk.	•1
Galloglachta mit Stoßspeer und Schild – Sp @ 36 Pk.	2–6
Bonnachta mit Wurfspeer und Schild – Hi @ 24 Pk.	4–14
Bonnachta mit Bogen (Boghai) – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	••2–8
Coraniaid-Truppen: Flatha Coraniaid – AS @ 36 Pk. oder Forleathai – ESch @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Adeligen oder bei Coranaid – H @ 24 Pk.	0–3
Weise Frauen aus Teámhair mit Fianna-Leibgarde – AS + Z @ 60 Pk. oder mit Garde aus Fialla Nathrach mit Stoßspeer und Schild – LSp + Z @ 60 Pk.	0–1
Gath (allgemeines Aufgebot) mit Stoßspeer und Schild – Ho @ 12 Pk.	0–4
Langschiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2
Leannai Agéan mit unterschiedlicher Bewaffnung – Sk @ 30 Pk.	1/Bo

- H&H -

Befehlshaber mit Gefolge: zu Pferd, falls aus einem Hochlandreich – B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk., oder auf Streitwagen, falls aus den Ebenen – B(ii/iii) + LSt(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Befehlshaber durch Coraniaid-Befehlshaber mit Gefolge aus Elestari ersetzen – B(iii) + Z(iii) + Ri(IV/4) @ 90 Pk.	•1
Adelige zu Pferd, falls aus einem Hochlandreich – LR(III/3) @ 30 Pk., oder auf Streitwagen, falls aus den Ebenen – LSt(IV/3) @ 30 Pk.	0–3
Galloglachta mit Stoßspeer und Schild – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	2–8
Bonnachta mit Wurfspeer und Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	4–16
Bonnachta mit Bogen (Boghai) – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	••4–10
Coraniaid-Truppen: Flatha Coraniaid – AS(IV/4) @ 36 Pk. oder Forleathai – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei Adeligen oder bei Coranaid – H(iii) @ 24 Pk.	0–3
Held durch großen Helden ersetzen – H(iv) @ 32 Pk.	0–1
Weise Frauen aus Teámhair mit Fianna-Leibgarde – AS(III/3) + Z(iv) @ 68 Pk. oder mit Garde aus Fialla Nathrach mit Stoßspeer und Schild – LSp(III/3) + Z(iv) @ 68 Pk.	0–1
Gath (allgemeines Aufgebot) mit Stoßspeer und Schild – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Langschiffe – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–2
Leannai Agéan mit unterschiedlicher Bewaffnung – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	1/Bo

Die Adeligen zu Pferd sind so ausgerüstet, wie im Cuanscadan-Quellenbuch, S. 104 beschrieben. Sie werden aber von ungepanzerten Pferdeknechten begleitet, die nur mit Wurfspeeren bewaffnet sind und mit ihnen zusammen kämpfen. Dies und ihre Taktik, die einen frontalen Angriff auf gegnerische schwere Reiter oder geschlossenes Fußvolk in aller Regel vermeidet, rechtfertigt die Einstufung als LR statt als Re. Jedes Element erainnischer LR sollte also – wenn möglich – aus einem gepanzerten Reiter mit leichter Reiterlanze, Wurfspeer und Schild, sowie einem ungepanzten, schildlosen Reiter mit bloßen Beinen und unbedecktem Kopf bestehen.

Boghai und die weisen Frauen aus Teamhair dürfen nur in Spielen gegen nicht-erainnische Armeen aufgestellt werden. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls irgendwelche Coraniaid, das mit (**) markierte nur, falls Boghai oder die weisen Frauen aus Teámhair aufgestellt werden.

Twyneddin

Diese Liste ist im Gegensatz zu den meisten anderen *MIDGARD*-Listen noch insofern inoffiziell, als das Quellenbuch zu den Twyneddin noch nicht geschrieben ist. Sie wurde aber in enger Zusammenarbeit mit den Autoren erstellt und sollte somit keine größeren Änderungen mehr erfahren.

Mächtiger Zauberer auf Streitwagen** als Befehlshaber – B + Z + LSt @ 84 Pk. [C]	0–1
Mammute* – Rw @ 54 Pk. [F]	0–2
Reiter* – Re @ 36 Pk. [C]	0–2
Krieger* – Sk @ 30 Pk.	10–20
je zwei Elemente Krieger durch ein Element Krieger mit langen Speeren zur Mammut-	
bekämpfung austauschen – LSp @ 36 Pk. [C]	0, 2 oder 4
Held als Befehlshaber zu Fuß [F] oder bei Reitern [C], Mammuten [F] oder Kriegern –	
H @ +24 Pk.	0–2
Plänkler – LI @ 18 Pk.	
[C]	0–2
[F]	2–4
Einzelner Druiden bei Kriegern – K @ +12 Pk. [C] oder große Gruppe zaubernder Drui-	
den – Ho + Z @ 36 Pk. [C] oder, falls bewaffnet oder mit Eskorte aus einigen Krie-	
gern, Hi + Z @ 48 Pk. [C] oder Schamane bei Kriegern – Z @ + 24 Pk. [F]	0–1
Wæli-Söldner – AS @ 36 Pk. oder erainnische Söldner – bis zu ½: LR @ 30 Pk., der Rest:	
Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. [C]	0–2
Abtrünnige Albai – Sk @ 30 Pk. [C]	0–2
Kriegshunde mit Hundeführer – Be @ 48 Pk. [C]	0–2
Verbündete Trolle – AS @ 36 Pk. [F]	0–2
Schlachtenbummler, Frauen, Alte oder Heranwachsende – Ho @ 12 Pk.	0–2
Verflochtenes Gebüsch am Waldrand als temporäre Befestigung @ 12 Pk. [C]	0–4

– *H&H* –

Befehlshaber:

• zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk, oder zu Fuß – B(ii/iii) + Sk(III/3) @	
42 Pk. bzw. 54 Pk. [C]	
• auf Mammut – B(ii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. oder zu Fuß – B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. [F]	1
Befehlshaber durch mächtigen Zauberer auf Streitwagen ersetzen – B(ii) + Z(iv) + LSt(IV/3)	
@ 74 Pk. [C]	0–1
Mammute – Rw(IV/4) @ 54 Pk. [F]	0–2
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. [C]	0–2
Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	11–24
je zwei Elemente Krieger durch ein Element Krieger mit langen Speeren zur Mammut-	
bekämpfung austauschen – LSp(IV/3) @ 30 Pk. [C]	0, 2 oder 4
Krieger durch Gefolgsleute ersetzen – Sk(III/3) @ 30 Pk. [C]	0–4
Krieger durch im Rausch kämpfende Streiter ersetzen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. [F]	0–2
Held als Befehlshaber zu Fuß – H(iii) @ +24 Pk. [F], oder bei Reitern [C], Mammuten	
[F] oder Kriegern – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk.	
[C]	0–2
[F]	2–4
Einzelner Druiden bei Kriegern – K(iii) @ +12 Pk. [C] oder große Gruppe zaubernder	
Druiden – Ho(IV/2) + Z(iv) @ 42 Pk. [C] oder, falls bewaffnet oder mit Eskorte aus	
einigen Kriegern, Hi(IV/2) + Z(iv) @ 48 Pk. [C] oder Schamane bei Kriegern – Z(ii)	
@ + 16 Pk. [F]	0–1

Wæli-Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder erainnische Söldner – bis zu ½: LR(III/3) @ 30 Pk., der Rest: Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. [C]	0–2
Abtrünnige Albai – Sk(IV/2) @ 20 Pk., Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle AS(IV/2) @ 24 Pk. [C]	0–2
Kriegshunde mit Hundeführer – Be(IV/3) @ 40 Pk. [C]	0–2
Verbündete Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk. [F]	0–2
Schlachtenbummler, Frauen, Alte oder Heranwachsende – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–2
Verflochtenes Gebüsch am Waldrand als temporäre Befestigung @ 12 Pk. [C]	0–4

Diese Liste umfasst sowohl die Streitkräfte der unter dem Hochkönig zu Darncaer stehenden vier Stämme von Clanngadarn [C] als auch die Heere der unabhängigen Bewohner des rauhen Fuardain [F]. Mit dem entsprechenden Kürzel gekennzeichnete Truppen stehen nur der betreffenden Armee zur Verfügung; Minima solcher Truppen sind nur für diese Armee obligatorisch.

Den Befehlshaber eingeschlossen, dürfen weder mehr als zwei Elemente Mammute noch mehr als vier Elemente „Gefolgsleute“ aufgestellt werden. In Fuardain gibt es ein Äquivalent zum wælischen Ulfhednar (Wæland-Quellenbuch S. 67), das aber einen anderen, nicht genannten Namen hat. Da dieser dem Twyneddin-Quellenbuch vorbehalten bleiben soll, habe ich die etwas umständliche Umschreibung oben gewählt.

Eine aus dem Spiel genommene Gruppe von Druiden, die als Hordenelement aufgestellt worden sind, kann nur als einfache Horde von Schlachtenbummlern, Frauen, Alte oder Heranwachsenden – Ho bzw. Ho(IV/3), d. h. ohne irgendwelche Zauberkräfte, wiederkehren.

Buluga: Bulugu

Die nächsten vier Listen behandeln die Völker Bulugas. Man kann sich gewiss trefflich darüber streiten, ob man für mehr oder minder altsteinzeitliche Völker wie die Abaori und die Tz'iu eine Armeeliste aufstellen sollte, da es ziemlich unwahrscheinlich ist, dass sie jemals genügend Männer für eine Armee zusammenbringen, geschweige denn auf längere Zeit zusammenhalten können. Nach einigem Überlegen habe ich mich dann doch dazu entschieden, weil es einige Leute geben mag, die gerade solche Völker mögen und vielleicht gern einmal bei einem Tabletop-Spiel einsetzen möchten, und weil mittlerweile auch einige sehr schöne 15mm-Figuren für australische Ureinwohner auf dem Markt sind, die wie gemacht für die Abaori sind.

Kundschafter und Späher – LI @ 18 Pk.	0–2
Schamanin oder andere Zauberin bei Kriegerern – Z @ +24 Pk.	0–1
Held bei Kriegerern – H @ +24 Pk.	0–1
Dornengestrüpp oder Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

nur die vier großen Stämme:

Befehlshaber mit Leibgarde** – B + AS @ 60 Pk.	1
Befehlshaber als großen Helden aufstellen – H @ +24 Pk.	0–1
Verheiratete Krieger – AS @ 36 Pk.	2–5
Unverheiratete Krieger – Sk @ 30 Pk.	4–14
Große Zauberin bei Befehlshaber oder bei Kriegerern – Z @ +24 Pk.	0–1

nur die wilden Stämme:

Krieger* – bis zu ½ Sk @ 30 Pk., der Rest Hi @ 24 Pk.	8–22
--	------

- H&H -

Kundschafter und Späher – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Schamanin oder andere Zauberin bei Kriegerern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held bei Kriegerern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1

Dornengestrüpp oder Palisade zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. 0/4

nur die vier großen Stämme:

Befehlshaber mit Leibgarde – B(iii/iv) + AS(III/3) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk. 1
 Befehlshaber als großen Krieger aufstellen – H(iii) @ +24 Pk. 0–1
 Verheiratete Krieger – AS(III/3) @ 36 Pk. 1–5
 Unverheiratete Krieger – Sk(III/3) @ 30 Pk. 4–14
 Große Zauberin bei Befehlshaber oder bei Kriegern – Z(iii) @ +24 Pk. 0–1

nur die wilden Stämme:

Befehlshaber mit Leibgarde – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. 1
 Krieger – bis zu $\frac{1}{2}$ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest Sk(IV/2) @ 20 Pk. 7–25

Die Armee der großen Stämme darf auch Krieger verbündeter bzw. tributpflichtiger wilder Stämme aufstellen. Dabei muss sie mindestens die als Minimum vorgeschriebenen sieben Elemente wilder Krieger, aber insgesamt weniger als Elemente eigener Krieger aufstellen. Bitte beachten Sie, dass auch in dieser Armee nur höchstens drei Einzelfiguren aufgestellt werden dürfen.

Buluga: Ekh'o-Ekh'o

Durchgehende Schaf- und Ziegenherden – ET @ 36 Pk. 0–2
 Krieger mit Wurfspeeren* – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. 12–32
 Frauen, Kinder, Alte, Kranke und Verwundete – Ho @ 12 Pk. 0–2
 Verbündete Tz'iu – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk. 0–4

– **H&H** –

Befehlshaber mit Kriegern – B(iii) + Hi(IV/2) @ 40 Pk. 1
 Durchgehende Schaf- und Ziegenherden – ET(IV/2) @ 30 Pk. 0–2
 Krieger mit Wurfspeeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. 12–37
 Krieger durch solche mit Bolas und/oder Lassos ersetzen – LI(III/4) @ 21 Pk. 0–6
 Frauen, Kinder, Alte, Kranke und Verwundete – Ho(IV/3) @ 12 Pk. 0–2
 Verbündete Tz'iu – ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. 0–4

Dem Befehlshaber der Ekh'o-Ekh'o wurde in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln der Grad (iii) gegeben, um die Weisheit und Geschicklichkeit dieses Volkes bei wichtigen Entscheidungen zu berücksichtigen. Es ist relativ unwahrscheinlich, dass sie ihre wertvollen Herden riskieren, aber wir wollten diesen Farbtupfer in einer sonst wenig abwechslungsreichen Armee zumindest als Option anbieten. Außerdem mag es Situationen geben, wo das Überleben des Stammes wichtiger sein mag als Teile der Herden. Zu den bulugischen Gnomen, den Tz'iu, herrschen gute Beziehungen, so dass gelegentliche gegenseitige Hilfe nicht ausgeschlossen werden kann.

Buluga: Abaori

Befehlshaber** mit Leibgarde aus Männern mit Kotcha oder Ähnlichem – B + AS @ 60 Pk.
 0–1
 Wirbelwindgeister oder Feuerelementargeister – Fw @ 36 Pk. 0–2
 Wirbelwindgeister durch solche besonderer Stärke ersetzen – Gf @ 60 Pk. 0–1
 Durchgehende Savannentiere – ET @ 36 Pk. 0–1
 Krieger* mit Bumerangs oder mit Wurfspeeren und Speerschleudern – LI @ 18 Pk. 15–32

Hundemeute mit Führern – Be @ 48 Pk.	0–2
Tiermeister/in bei Befehlshaber, Kriegern oder Hundemeuten – Z @ +24 Pk.	0–3
Kleine Geister in Gebüsch und Felsgelände – VW [Gebüsch, Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2

nur Durrong:

Befehlshaber und Krieger mit Moas als Reittieren ausstatten @ +6 Pk.	0–6
---	-----

~~H&H~~

Befehlshaber mit Leibgarde aus Männern mit Kotcha oder Ähnlichem – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. oder aus Männern mit Wurfspeeren und Speerschleudern – B(ii) + LI(III/4) @ 33 Pk.	1
Wirbelwindgeister oder Feuerelementargeister – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Wirbelwind- oder Feuerelementargeister durch solche besonderer Stärke ersetzen – Gf(IV/3) @ 50 Pk. oder Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
Durchgehende Savannentiere – ET(IV/3) @ 36 Pk. oder ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Krieger, bis zu $\frac{1}{2}$ mit einem mehr oder minder hohen Anteil an Männern mit Bumerangs oder einfachen Speeren – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest überwiegend Männer mit Wurfspeeren und Speerschleudern – LI(III/4) @ 21 Pk.	15–31
Hundemeute mit Führern – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Tiermeister/in oder Elementarbeschwörer bei Befehlshaber, Kriegern oder Hundemeuten – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Kleine Geister in Gebüsch und Felsgelände – VW(III/3) [Gebüsch, Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2

nur Durrong:

Befehlshaber und Krieger mit Moas als Reittieren ausstatten @ +6 Pk.	0–6
---	-----

Diese Armee mag auf den ersten Blick hin nicht gerade attraktiv erscheinen; bedenken Sie aber, dass die unmittelbaren Gegner ebenfalls reine Infanteriearmeen sind und somit gerade mit dieser Art von Truppen so ihre Schwierigkeiten haben. Die niedrige Einstufung des Befehlshabers berücksichtigt, dass Ansammlungen von Kriegern in der Größe einer ~~H&H~~-Armee – so es denn überhaupt jemals dazu kommen sollte – nur aus den Kontingenten vieler Stämme gebildet werden können, was die Befehlsstruktur nicht gerade vereinfacht. Die Wirbelwindgeister sind von den sog. „Wurrawilberoos“ inspiriert worden, diverse Modelle für Luftelementargeister in Form von Windhosen sind dafür wie geschaffen. Die Feuerelementargeister beruhen letztlich auf gezielt gelegten Buschfeuern, die besonderen Fähigkeiten von Elementarbeschwörern lassen auf Midgard daraus eine sehr ernstzunehmende Taktik werden. Die unterschiedlichen Truppentypen und Kampfstärken der Elementargeister repräsentieren auch unterschiedlich starke Wirbelwinde bzw. Feuer. Savannentiere mit Kampfstärke (3) repräsentieren einen Querschnitt durch die gesamte dafür in Frage kommende heimatliche Fauna, während solche mit Kampfstärke (4) hauptsächlich aus sehr großen Pflanzenfressern wie Nashörner und Elefanten bestehen. Die Hundemeuten werden aus gezähmten bulugischen Wildhunden gebildet, die so aussehen wie die afrikanischen auf der Erde. Die Moas von Midgard sind drei bis vier Meter hohe, flugunfähige straußenartige Laufvögel, die der Stamm der Durrong als Reittiere abgerichtet hat (und vermutlich auch gezielt züchtet). Die kleinen Geister beruhen auf den Tuckonies der australischen Aboriginals; am besten stellt man sie durch passende menschliche Figuren in einem kleineren Figuren-Maßstab als den Rest der Armee dar. – Elementargeister (inkl. Wirbelwindgeister) sind nur erlaubt, wenn Elementarbeschwörer/innen, durchgehende Tierherden nur, wenn Tiermeister/innen aufgestellt werden. Werden beide Truppentypen verwendet, müssen auch mindestens zwei Zauberer benutzt werden!

Buluga: Tz'iu

Krieger mit Bögen* – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	14–26
als LSch klassifizierte Krieger als ESch* aufstellen @ 30 Pk.	0/alle
Krieger mit Bolas und/oder Lassos – LI @ 18 Pk.	0–6
Druide bei Kriegeren – Z @ +24 Pk.	0–1
Verbündete Ekh'o-Ekh'o – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–4

nur Waldbewohner:

Baumgeister – Rw @ 54 Pk.	0–1
Krieger durch solche mit Blasrohren ersetzen – VW [Wald] @ 18 Pk.	0–4

nur Steppenbewohner:

von den Geistern verstorbener Häuptlinge beseelte Raubkatzen – Be @ 48 Pk.	0–1
---	-----

- H&H -

Befehlshaber mit Leibgarde aus Bogenschützen – B(ii/iii) + LSch(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk.	1
Krieger mit Bögen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	11–20
Befehlshaber und als LSch klassifizierte Krieger als ESch aufstellen – Befehlshaber als B(ii/iii) + ESch(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk., als Sch klassifizierte Krieger als ESch(IV/3) @ 25 Pk.	0/alle
Krieger mit Bolas und/oder Lassos – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–6
Druide bei Befehlshaber oder bei Kriegeren – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Verbündete Ekh'o-Ekh'o – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk.	0–6

nur Waldbewohner:

Baumgeister – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Krieger durch solche mit Blasrohren ersetzen – VW(III/4) [Wald] @ 21 Pk.	0–4

nur Steppenbewohner:

von den Geistern verstorbener Häuptlinge beseelte Raubkatzen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
---	-----

Diese Liste umfasst die drei Stämme der bulugischen Gnome. Aufmerksamen Lesern wird nicht entgehen, dass wir hier auch die waldbewohnenden Stämme als Bogenschützen eingestuft haben, obwohl sie angeblich doch alle mit Blasrohren ausgerüstet sind. Wir gehen aber davon aus, dass wie bei entsprechenden „realen“ Stämmen dies eher dem Eindruck der Reisenden entspricht, die die (für sie) ungewöhnlichere Waffe überbetonen. Blasrohre eignen sich gut für die Jagd, aber auch für Krieger, die irgendwo im Hinterhalt lauern, weniger für einen massierten Einsatz in einem mehr oder weniger offenem Gefecht. Die Bogenschützen sind zwar nicht gepanzert oder mit Schilden und/oder ernstzunehmenden Seitenwaffen ausgerüstet, die generelle Verwendung von Pfeilgiften rechtfertigt aber, ihnen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln die Kampfstärke (3) zu geben. Die optionale Einstufung als ESch berücksichtigt zudem die besondere Vertrautheit mit dem heimatlichen Terrain und die geisterhafte Art, mit der sich die Tz'iu darin bewegen. Zu den Ekh'o-Ekh'o herrschen gute Beziehungen, so dass gelegentliche gegenseitige Hilfe nicht ausgeschlossen werden kann. Auch dies ist sicherlich eine Armee, die leicht unterschätzt werden kann.

Nahuatlan: Die Städte der Tiefebene

Befehlshaber auf Sänfte, mit Leibgarde – B + W/AS @ 54 Pk.	1
Adlerritter – AS @ 36 Pk.	0–2

Held als (säkularer) Befehlshaber oder bei Adlerrittern – H @ +24 Pk.	0–1
Jaguarritter – AS @ 36 Pk.	0–2
Offensiver Zauberer (Priester) als Priester-Befehlshaber oder bei Jaguarrittern – Z @ +24 Pk.	0–2
Defensiver Zauberer (Priester) bei Jaguarrittern – K @ +12 Pk.	0–1
Pfeilritter – LI @ 18 Pk.	0–2
Krieger – Hi @ 24 Pk.	12–24
Schleuderer – LI @ 18 Pk.	0–4

- H&H -

Befehlshaber auf Sänfte, mit Leibgarde – B(iii) + W/AS(III/3) @ 54 Pk.	1
Adlerritter – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Held als (säkularer) Befehlshaber oder bei Adlerrittern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Jaguarritter – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Offensiver Zauberer (Priester) als Priester-Befehlshaber oder bei Jaguarrittern – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Defensiver Zauberer (Priester) bei Jaguarrittern – K(ii) @ +8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Pfeilritter – LI(II/4) @ 24 Pk.	0–2
Tempelsoldaten – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Krieger – bis zu 1/2: AS(III/2) @ 30 Pk., der Rest: Hi(III/2) @ 20 Pk.	12–24
Schleuderer – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–4

Tempelsoldaten und Jaguarritter dürfen nur aufgestellt werden, wenn der Befehlshaber ein Priester ist. Die Magie ist nur optional, da sie nach dem Quellenbuch im Kampf nicht verwendet wird. Das steht in einem gewissen Gegensatz zu dem eben dort beschriebenen Pragmatismus in militärischen Dingen. Eine vernünftige Erklärung für diesen Widerspruch kann darin liegen, dass Magie nur in den Rosenkriegen verboten ist, in nicht rituellen Kriegen – gegen Gegner der bestehenden Ordnung und äußere Feinde – aber sehr wohl erlaubt ist.

Feuerinseln: Die Zyu

Die Zyu oder *Hchitalring*, wie sie sich selbst nennen, sind die kannibalischen Bewohner des Nordens von Karvuvu, der Hauptinsel der so genannten Feuerinseln, die einstmals eine Landbrücke zwischen den Kontinenten Huaxal und Lamarin bildeten. Sie zerfallen in sechs verschiedene Stämme, die alle den im Mbogi-Vulkan schlafenden, löwen-köpfigen und tentakelbewehrten Götzen *Padakrurakrh* (eigentlich *Padkuzorakh*, der Rote Herr) verehren. Die Zyu sind dunkelhäutiger und kulturell fortschrittlicher als die übrigen Bewohner des Archipels. Sie sind zwar eher klein, aber drahtig und leichtfüßig. Auf Kriegs- und Jagdzügen sind sie nur mit einem Lendenschurz und Federschmuck bekleidet, wobei letzterer hauptsächlich aus den purpurfarbenen Federn des Gokorchng-Vogels besteht. Gefürchtet sind die vergifteten Pfeile ihrer Blasrohre, doch wird diese Waffe bei Auseinandersetzungen höchstens benutzt, um aus dem Hinterhalt ausgewählte Ziele auszuschalten (was ihren Ruf erklären mag). Im Krieg führen die Zyu leichte Wurfspeere, kleine Äxte, Hartholzkeulen unterschiedlicher Größe, den *Kronchar* (einen länglichen, mit Obsidiansplittern besetzten Streitkolben) und – im Quellenbuch seltsamerweise unerwähnt – als Fernwaffe große Bögen. Nach unbestätigten Berichten scheint es Bestrebungen zu geben, die alte Einrichtung eines gemeinsamen Herrschers über alle Stämme wiederzubeleben. Sollten diese Gerüchte stimmen, so könnten die geeinten Zyu langfristig zu einer echten Bedrohung nicht nur für die Bewohner der anderen Feuerinseln, sondern auch für Nahuatlän werden. Tatsächlich ist es in letzter Zeit immer wieder zu kleineren Übergriffen auf benachbarte Inseln gekommen.

Großer Feuerelementargeist – Gf @ 60 Pk.	0–1
Kleinere Feuerelementargeister – Fw @ 36 Pk.	0–2

Feuerriese oder Lavaschlange – Rw @ 54 Pk.	0–1
Höllenhunde und andere Feuerbestien – Be @ 48 Pk.	0–1
Nahkämpfer** mit Wurfspeeren und Kronchar oder zweihändig geführten Hartholzkeulen	
– Sk @ 30 Pk.	5–14
Held* bei Nahkämpfern – H @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen mit Äxten oder kleineren Hartholzkeulen – ESch @ 30 Pk.	5–14
Junge Krieger mit Bögen – LI @ 18 Pk.	0–2
Schamanin (<i>Bakkar</i>) bei Nahkämpfern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	0–2
Krieger mit Blasrohren – VW [Wälder, Gebüsche] @ 18 Pk.	0–4
Große Kanus – Bo @ 18 Pk.	0–2

– *H&H* –

Häuptling mit Gefolge aus ausgesuchten Krieger – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk.	1
Großer Feuerelementargeist – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
Kleinere Feuerelementargeister – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Lavaschlange – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Feuerriese – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Höllenhunde und andere Feuerbestien – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–1
Nahkämpfer mit Wurfspeeren und Kronchar oder beidhändig geführten Hartholzkeulen –	
Sk(IV/2) @ 20 Pk.	7–17
Nahkämpfer zu ausgesuchten Kriegern erheben – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–¼
Held als Befehlshaber oder bei Nahkämpfern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen mit Äxten oder kleineren Hartholzkeulen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	8–18
Junge Krieger mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Schamanin (<i>Bakkar</i>) bei Nahkämpfern oder Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3
Krieger mit Blasrohren – VW(III/4) [Wälder, Gebüsche] @ 21 Pk.	0–4
Große Kanus – Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Feuerriesen sind große, nicht flugfähige Feuerelementargeister, Lavaschlangen bestehen aus den Elementen Feuer und Erde.

Die Welt der magischen Kerze

Meine Lieblings-PC-Spiele sind drei uralte Rollenspiele, von denen ich Teil 2 und 3 mal in einer einigermaßen eingedeutschten Version auf einer Billig-CD erworben habe: »The Magic Candle« (im folgenden: MC). Teil 1 ist schon so alt, dass er noch mit EGA und ohne Maus-Unterstützung läuft, für Teil 2 gibt's immerhin ein Upgrade, das dann auch den Einsatz der Maus ermöglicht und Teil 3 ist dann schon einigermaßen erträglich. Zeitlich (und technisch) zwischen Teil 1 und 2 ist dann noch das Mini-Spiel »The Keys to Maramon« angesiedelt. Aber ich will hier nicht in der Historie von Computerspielen schwelgen oder mich gar über die Probleme auslassen, die man hat, wenn man so was heutzutage zum Laufen bringen möchte; was mich an den Spielen reizt, sind der reichhaltige Hintergrund und darauf fußend die Atmosphäre, die einen ziemlich schnell ansteckt und anregt, das Garn weiterzuspinnen. Natürlich sind die Spiele heutzutage nicht mehr im Handel, aber es gibt einige Fanseiten mit zahlreichen Hinweisen und vor allem Downloads, von denen die m. E. beste die von Jason M. (MC?) Spangler ist: <http://jasons.wumple.com/Interests/Gaming/Computer/MagicCandle/Welcome.html>

Einige Worte zu den grundsätzlichen Schwierigkeiten, Armeelisten auf der Basis solcher Spiele zu schreiben: Rollenspiele und Tabletop-Spiele betrachten die Welt aus sehr unterschiedlichen Blickrichtungen, die einen aus der einer einzelnen Person (oder bestenfalls einer kleinen Gruppe von Charakteren, die zudem im Normalfall eine Außenseiterrolle spielen), die anderen von oben mit den Augen eines hohen militärischen Befehlshabers, der im Extremfall der Herrscher eines großen Reiches sein kann. Da-

zu kommt, dass beispielsweise die Bewaffnung der Abenteurer und ihrer Gegner nicht unbedingt typisch für die Kultur ist, aus der sie kommen und/oder in der sie sich bewegen. In Gebäuden oder Zwergen-Bergwerken sind beispielsweise lange Speere oder gar Piken schlichtweg ein Hindernis und somit als Bewaffnung ungeeignet, auch wenn „draußen“ der Großteil der Armee mit solchen Waffen ausgerüstet ist. Dies führt zwangsläufig dazu, dass Schwerter und Äxte (neben diversen Fernwaffen) in Rollenspielen überrepräsentiert und gewisse Typisierungen beliebt sind (bei MC sind z. B. alle Zwerge und Goblins mit Äxten, alle Elfen mit Bögen, alle Orks mit Schwertern bewaffnet u. s. w.). Aus ähnlichen Gründen kommen auch Reittiere in Rollenspielen prinzipiell nur selten vor (mal abgesehen davon, dass die meisten Abenteurer sich so etwas auch gar nicht leisten können), ohne dass man daraus schließen sollte, dass auf der betreffenden Welt sämtliche Armeen auf Schusters Rappen zu Felde ziehen.

Bei Computerspielen sind solche Probleme noch schwerwiegender, da ihnen zumeist die ausführlichen Quellenbücher fehlen, die den Welten „normaler“ Rollenspiele den kulturellen Hintergrund geben und solche subjektiven Eindrücke korrigieren. MC ist da insofern eine Ausnahme, als sich das Bild von Teil zu Teil doch ein wenig differenziert. Das ist besonders an den Orks zu verfolgen: im Handbuch zum 1. Teil noch als dumm und den Mächten der Finsternis treu ergeben dargestellt, trifft man doch schon in MC 1 auf einzelne, die den „Kindern des Lichts“ helfen, und im dritten Teil ist sogar am Ende des Spiels die Anwesenheit eines Orks in der Abenteurergruppe dringend erforderlich, damit es überhaupt erfolgreich beendet werden kann. Und sie sind dort auch längst nicht mehr das angeblich

tumbe Kanonenfutter aus Teil 1, sondern leben in einem wohlgeordneten Staatsgebilde mit König, Hauptstadt und allem Drum und Dran. Und ärgern sich mächtig über die Super-Bürokraten im benachbarten Goblinreich.

Dennoch bleiben natürlich Lücken, und man ist

gezwungen, (in Maßen!) dieses und jenes hinzuzuerfinden, um halbwegs interessante Armeen anbieten zu können. Solche „apokryphen“ Truppentypen sind hier in *grüner Schrift* wiedergegeben, so dass Puristen sie einfach weglassen oder durch andere ersetzen können, die ihnen geeigneter erscheinen.

Die Mächte der Finsternis (MC 1 und 2, Keys to Maramon)

Die Masse der riesigen Armeen der Finsternis machen die Orks aus, und die Bemerkung Pater Gostavs (der heißt wirklich so!), des großen Historikers von Deruvia, in seiner Schilderung der Schlacht um Nord-Bihun, dass »die dunklen Verstärkungen in Scharen eintrafen, als würden sie direkt aus der rauchigen Luft geschaffen«, kommt einem als *H&H*-Spieler verdammt bekannt vor. Die Stärke der Orks liegt somit in ihrer großen Anzahl, einige von ihnen steigern sich allerdings in eine Art Bluttausch und können dann auch individuell relativ unangenehm sein. Stärker als sie sind die Goblins, die in der Welt der magischen Kerze das Gegenstück zu den Zwergen bilden und daher meist mit Äxten ausgerüstet sind. Als die besten Soldaten zählen die Gnolle, die von den Herren der Finsternis auch genau zu diesem Zweck gezüchtet worden sind. Andere Monster, die einem auch aus anderen Fantasy-Welten bekannt sind, sind Minotauren, Oger, Zyklopen (wobei seltsamerweise die Oger die größeren und stärkeren Vettern der Zyklopen sind) und Trolle; letztere sind zwar strohduhm, aber doch pfiffig genug, ganz klassisch an Brücken von Reisenden Wegzoll zu erheben (Troll-Collect?). Nicht zu vergessen sind die Dunkelfelfen – auf Deruvia Wolvinga genannt –, die zum Glück für die Abenteurer dem Fernkampf nicht mehr im selben Maße frönen wie ihre „guten“ Vettern und sich weitgehend auf Schwert und Magie beschränken (was schlimm genug ist, wie ich rasch hinzufügen muss). Daneben gibt es spezifische Ungeheuer wie die Sand-Gus, Sumpfkraken (im Original missverständlich „Slimes“ genannt) und ihre größeren und gefährlicheren Verwandten, die Hraffels. Über diesen „normalen“ Wesen rangiert dann eine große Anzahl von Dämonenwesen, darunter die Fermigonen, die wie manche Tiefseefische hauptsächlich aus einem großen Maul mit einer unangenehm großen Anzahl unangenehm scharfer Zähne bestehen. Und weiter oben in der dämonischen Hierarchie wird's dann erst wirklich ungemütlich, zumal nun auch immer mehr magische Fähigkeiten hinzukommen.

Vielleicht sollte noch darauf hingewiesen werden, dass auf der Welt der magischen Kerze die Mächte der Finsternis sich nicht einfach in alle Winde verstreuen, wenn ihre Anführer (hoffentlich) dank der Abenteurer gebannt sind, sondern auch weiterhin zähen Widerstand leisten. Zwischen MC 1 und MC 2 vergehen beispielsweise 10 Jahre, in denen die Heere König Rebnards Deruvia Fuß für Fuß freikämpfen müssen, und auch die eigentliche militärische Auseinandersetzung um Gurtex, dem östlichen Kontinent, beginnt erst nach dem Ende von MC 2. Auch dies ist ein Zug, der zur besonderen Atmosphäre von MC beiträgt und für Tabletop-Spieler interessant macht.

Der Erzdämon Dreax**, Zakhad, Herr von Gurtex** oder „Dunkler Engel“*** (Azrael) mit

Gefolge – B + Gf + Z @ 108 Pk.	1
Oger oder Zyklopen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Todesritter – Ri @ 42 Pk. oder Sf @ 30 Pk.	0–2
Fermigonen – AS @ 36 Pk.	0–2
Domugs, Zebanis, Zumaginen und ähnliche niedere Dämonenwesen – Sk @ 30 Pk.	0–2
Gnolle – Sf @ 30 Pk. oder SSch @ 24 Pk.	2–6
Orks – bis zu ½ Hi @ 24 Pk., der Rest Ho(IV/3) @ 12 Pk.	4–10
Goblins – AS @ 24 Pk.	2–6
Ork- oder Goblin-Berserker – Sk @ 30 Pk.	0–1
Ork- oder Goblin-Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Zorlims (Goblinmönche) bei Goblins oder Orks oder Necromen, Jerrahs, Gargans oder Dreads bei einem der zuvor aufgeführten Infanterie-Elemente oder den Wolvinga (s. u.) – Z @ +24 Pk.	0–1

Minotauren – Sk @ 30 Pk.	0–1
Trolle – ET @ 36 Pk.	0–1
Sand-Gus – Be @ 48 Pk.	0–1
Sumpfkralen oder Hraffels – VW [Moore oder Sümpfe] @ 18 Pk.	0–1
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2

Nur auf Deruvia:

Wolvinga (Dunkel elfen) – bis zu $\frac{1}{2}$ ESch @ 30 Pk., der Rest: AS @ 36 Pk. oder LSp @ 36 Pk.	0–2
--	-----

Nur auf Gurtex:

Zombies – Sf @ 30 Pk.	0–2
----------------------------	-----

- H&H -

Der Erzdämon Dreax oder Zakhad, Herr von Gurtex – B(ii) + Gf(IV/4) + Z(iv) @ 104 Pk. oder „Dunkler Engel“ (Azrael) mit Gefolge – B(ii) + Gf(IV/3) + Z(iii) @ 86 Pk.	1
Oger – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Zyklopen – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–1
Todesritter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder Sf(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Fermigonen – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Domugs, Zebanis, Zumaginen und ähnliche niedere Dämonenwesen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. 0–2	
Gnolle – Sf(III/3) @ 30 Pk. oder SSch(III/3) @ 24 Pk.	2–6
Orks – bis zu $\frac{1}{2}$ Hi(IV/2) @ 16 Pk., der Rest Ho(IV/3) @ 12 Pk.	4–12
Ork-Berserker – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–1
Goblins – AS(IV/2) @ 24 Pk.	2–8
Goblin-Berserker – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–1
Ork- oder Goblin-Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI (III/3) @ 18 Pk.	0–2
Zorlims (Goblinmönche) bei Goblins oder Orks – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Necromen, Jerrahs, Gargans – Z(iii) @ +24 Pk. oder Dreads – Z(iv) @ +32 Pk. bei einem der zuvor aufgeführten Infanterie-Elemente oder den Wolvinga (s. u.)	0–1
Minotauren – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–1
Trolle – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Sand-Gus – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Sumpfkralen – VW(III/3) [Moore oder Sümpfe] @ 18 Pk. oder Hraffels – VW(III/4) [Moore oder Sümpfe] @ 21 Pk.	0–1
Schiffe – Bo(IV/2) @ 12 Pk. oder Bo(IV/3) @ 15 Pk.	0–2

Nur auf Deruvia:

Wolvinga (Dunkel elfen) – bis zu $\frac{1}{2}$ ESch(IV/4) @ 30 Pk., der Rest AS(IV/3) @ 30 Pk. oder LSp(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
--	-----

Nur auf Gurtex:

Zombies – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
----------------------------------	-----

Todesritter und Zombies zählen als Untote im Sinne der Regeln.

Die Kinder des Lichts

Die (menschlichen) Streitkräfte König Rebnards von Deruvia führen seit vielen Jahren Krieg gegen die Mächte der Finsternis und werden aus diesem Grund hier als professionelle Streitmacht eingestuft (abgesehen von den Waldläufern). Zwerge sind lt. Handbuch alle mit Äxten bewaffnet (die Zwergencharaktere im Spiel können aber auch eine Armbrust benutzen); teilweise können sie mit Rüstungen aus Mithril ausgestattet sein. Elfen sind alle mit sehr effektiven Bögen bewaffnet, können sich aber auch im Nahkampf mit ihren Schwertern behaupten. Halblinge fallen im Spiel hauptsächlich durch ihre großen Fähigkeiten im Feilschen, ihr noch größeres Geschick im Umgang mit Dietrichen und ihre schlicht riesige Gefräßigkeit auf (die schon zum Zusammenbruch so mancher Logistik geführt hat). In Kämpfen sollten sie sich auf die Unterstützung ihrer Kameraden aus dem Hintergrund beschränken, eine Rolle, die ihnen *mutatis mutandis* auch bei **H&H** gut ansteht. Anführer kann König Rebnard selbst oder ein hoher königlicher Würdenträger wie Sir Gustron (oder Gus für Freunde) sein. Mit dem „zerstreuten Magier“ ist hier konkret auf den ehrenwerten Rimfiztrik abgezielt, aber auch die anderen Zauberer im Spiel sind in dieser Hinsicht nicht so ganz ohne.

Ritter* – Ri @ 42 Pk. oder AS @ 36 Pk.	1–3
Held als Befehlshaber* oder bei Rittern – H @ +24 Pk.	0–1
Elfenreiter – Re @ 36 Pk.	0–1
Menschliche Krieger mit Schwertern oder Äxten – AS @ 36 Pk. oder mit Speeren – Sp @ 36 Pk.	4–8
Menschliche Krieger mit Bögen – LSch @ 24 Pk.	0–4
Zwergenkrieger mit Äxten – AS @ 36 Pk.	2–6
Zwergenkrieger mit Armbrust – SSch @ 24 Pk.	0–2
Zauberer bei Rittern oder Zwergenkriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Elfenkrieger – ESch @ 30 Pk.	2–6
Abenteurer, elfische oder menschliche Waldläufer – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Elfischer Magier bei Elfenreitern, -kriegern oder Waldläufern – K @ +12 Pk.	0–1
Großer Held bei menschlichen Kriegern oder Abenteurern – H @ +24 Pk.	0–1
Hofmagier bei Rittern oder menschlichen Kriegern oder leicht zerstreuter großer Magier bei Abenteurern – Z @ +24 Pk.	0–1
Halblinge mit diversen Fernwaffen wie Bögen oder Schleudern – LI @ 18 Pk.	1–4
Schiffe und Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2

– **H&H** –

König Rebnard oder königlicher Befehlshaber mit Leibgarde zu Pferd – B(iii/iv) + Ri(III/3) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk. oder zu Fuß – B(iii/iv) + AS(III/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.	1
Ritter – Ri(III/3) @ 42 Pk. oder AS(III/4) @ 42 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Elfenreiter – Re(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Menschliche Krieger mit Schwertern oder Äxten – AS(III/3) @ 36 Pk. oder mit Speeren – Sp(III/3) @ 36 Pk.	4–8
Menschliche Krieger mit Bögen – LSch(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Zwergenkrieger mit Äxten – bis zu ½ AS(III/4) @ 42 Pk., der Rest AS(III/3) @ 36 Pk.	2–6
Zwergenkrieger mit Armbrust – alle SSch(III/3) @ 24 Pk. oder alle SSch(III/4) @ 28 Pk.	0–2
Zauberer bei Rittern oder Zwergenkriegern – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.	0–2
Elfenkrieger – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	2–6
Abenteurer, elfische oder menschliche Waldläufer – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Elfischer Magier bei Elfenreitern, -kriegern oder Waldläufern – K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Großer Held bei menschlichen Kriegern oder Abenteurern – H(iv) @ +32 Pk.	0–1
Hofmagier bei Rittern oder menschlichen Kriegern – Z(iv) @ +32Pk. oder leicht zerstreuter großer Magier bei Abenteurern – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1

Halblinge mit diversen Fernwaffen wie Bögen oder Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk. 1–4
Schiffe und Boote – Bo(IV/3) @ 15 Pk. 0–2

Da die Zwerge dieser Welt schon beim Anblick einer größeren Pfütze seekrank werden, dürfen sie keine Schiffe verwenden. Denken Sie daran, dass auch in der Welt der magischen Kerze Elfen und Zwerge zwar verbündet sind, sich aber gegenseitig mit einem gewissen Misstrauen betrachten!

Mondwelt – Eine Fantasywelt auf der Stufe der frühen Bronzezeit



Die nachfolgenden Armeen sind für eine Kampagne auf einem zur Abwechslung vom mittelalterlichen Einerlei einmal frühbronzezeitlichen Hintergrund gedacht und fast alle von historischen Armeen dieser Epoche inspiriert, wenn diese natürlich auch bei ihrer Übertragung aus der Realität in das Reich der Phantasie das ein oder andere kleine Abenteuer erlebt haben. Selbstverständlich können diese Armeen auch vor einem anderen Hintergrund benutzt werden. Den Namen »Mondwelt« trägt die Welt in den östlichen und westlichen Stadtstaaten, und zwar nach ihren drei Trabanten: dem goldenen, dem silbernen und dem kupfernen Mond. Wenn auch die beiden Staatengruppen von verschiedenen Völkern getragen werden, so hat ihre Kultur doch einen gemeinsamen Ursprung. In ihrer Religion werden die drei Monde in Form drei-

er göttlicher Schwestern verehrt, alle Töchter des großen Himmelsgottes, der in allen Staaten der Herrscher des Pantheons ist. Die Ausrichtung der Göttinnen des Goldenen, Silbernen und Kupfernen Mondes entspricht in etwa den klassischen "alignments" anderer Fantasywelten: in dieser Reihenfolge *Gut*, *Neutral* und *Böse*. In jedem Stadtstaat wird nur eine von ihnen in den gewaltigen Tempeltürmen verehrt, die zum Wahrzeichen der gesamten Kultur geworden sind, die jeweils beiden anderen nur in kleinen, von privater Hand errichteten Schreinen. Die Ausrichtung der östlichen und westlichen Stadtstaaten richtet sich folglich nach der der Mondgöttin, die im Staatskult verehrt wird. In den anderen Kulturen der Mondwelt gehören die drei Monde zwar ebenfalls zu den göttlichen Wesen, spielen dort aber nicht annähernd dieselbe bedeutende Rolle.

Die Stadtstaaten

Dämon oder Drache einer der drei Mondgöttinnen – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Von vier Zebras oder dgl. gezogene schwere Streitwagen* – SSt @ 42 Pk.	1–3
Befehlshaber auf Streitwagen durch einen zu Fuß mit einer Leibgarde aus Axtträgern, AS + B** @ 60 Pk., oder durch einen auf einem einfachen leichten Streitwagen einsetzen: LSt + B** @ 60 Pk.	0–1
Befehlshaber zu einem Priesterkönig erheben: Z @ +24 Pk.	0–1
Kundschafter auf von zwei Zebras gezogenen leichten Streitwagen – LSt @ 36 Pk. oder auf Wildeseln, Zebras oder Ähnlichem – LR @ 30 Pk.	0–1
Axtkämpfer* – AS @ 36 Pk. oder Bogenschützen des Haushalts – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Speerträger* – Pi @ 48 Pk.	4–8
Speerträger mit Pavisen ausrüsten @ 8 Pk.	0/alle
Held bei Streitwagen-, Leibgarde- oder Speerträgerelement – H @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren, Schleuder oder Bogen – LI @ 18 Pk.	2–8

Priester (zählt als Zauberer) mit Leibwache aus Axtträgern – AS + Z @ 60 Pk. (nur, falls kein Priesterkönig verwendet wird)	0–1
Fremder, in dessen Gegenwart Magie nicht richtig funktioniert, bei einem Streitwagen-, Kundschafter- oder Plänklerelement – K @ +12 Pk.	0–1
Flöße aus Lederschläuchen – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Befehlshaber auf von vier Zebras gezogenem schweren Streitwagen – SSt(III/2) + B(ii/iii) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder auf von zwei Zebras gezogenem leichten Streitwagen – LSt(III/2) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß mit einer Leibgarde aus Axtträgern des Haushalts – AS(III/2) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder aus Speerträgern – Pi(III/2) + B(iii) @ 64 Pk.	1
Befehlshaber zu Fuß zu einem großen Helden erheben – H(iv) @ 32 Pk. oder Befehlshaber des Grades (ii) zu einem Priesterkönig erheben – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Von vier Zebras oder dgl. gezogene schwere Streitwagen – SSt(III/2) @ 35 Pk.	0–2
Kundschafter auf von zwei Zebras gezogenen leichten Streitwagen – LSt(III/2) @ 30 Pk. oder Wildeseln, Zebras oder Ähnlichem – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Axtträger des Haushalts – AS(III/2) @ 30 Pk.	1–3
Bogenschützen des Haushalts – SSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(II/3) @ 21 Pk.	0–2
Priester (zählt als Zauberer) bei Haushaltsinfanterie oder einer entsprechend ausgerüsteten eigenen Leibgarde – Z(iii) @ +24 Pk. (nur, falls kein Priesterkönig verwendet wird)	0–1
Haushalts- und Milizspeerträger – Pi(III/2) @ 40 Pk.	4–12
Speerträger (inkl. aus Speerträgern des Haushalts bestehende Leibgarde eines Befehlshabers) mit Pavisen ausrüsten @ 8 Pk.	0/alle
Held bei Streitwagen-, Haushalts- oder Speerträgerelement: H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	1–3
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Plänkler mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	1–6
Nomadensöldner – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–2
Flöße aus Lederschläuchen – Bo(III/2) @ 15 Pk.	0–2

• **nur Anhänger der Göttin des Goldenen Mondes:**

Schutzdämon oder goldener Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Riesenadler der Göttin des Goldenen Mondes – Fw(II/2) @ 36 Pk.	0–2
Skorpionmänner der Göttin des Goldenen Mondes – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2

• **nur Anhänger der Göttin des Silbernen Mondes:**

Naturdämon oder silberner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Botinnen oder Boten der Göttin des Silbernen Mondes auf geflügelten Zebras oder anderen flugfähigen Reittieren – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Himmelsstier der Göttin des Silbernen Mondes – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen Mondes – Ho(IV/3) + Z(iii) @ 36 Pk.	0–2
Fremder, in dessen Gegenwart Magie nicht richtig funktioniert, bei einem Streitwagen-, Kundschafter- oder Plänklerelement – K(iv) @ +16 Pk.	0–1

• **nur Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes:**

Böser Dämon oder kupferner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Untote – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder riesige Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Gehörnte Schlangen oder höhere flügellose Dämonen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
magische Eigenschaften für die höheren flügellosen Dämonen – Z(iii) @ +24 Pk.	beliebig
Niedere flügellose Dämonen und ähnliche Wesen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–2

Diese Liste ist nicht nur für ein einzelnes „Reich“ gedacht, sondern für eine ganze Reihe kleinerer Stadtstaaten zwischen zwei großen Strömen. In einer Kampagne mit mehreren Armeen nach dieser Liste sollten der große Held und der Fremde, in dessen Gegenwart Magie nicht richtig funktioniert, auf einen einzigen Staat beschränkt bleiben. Auch sollte bestenfalls die Hälfte der Staaten von einem Priesterkönig regiert werden. Die Wesen einer der drei Mondgöttinnen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen natürlich nur von solchen Staaten verwendet werden, in denen der Kult der betreffenden Göttin Staatskult ist.

In der Armee darf nur ein LSt und dürfen höchstens drei Elemente Axtträger des Haushalts sowie höchstens zwölf Elemente Speerträger (jeweils inkl. Befehlshaber) aufgestellt werden. Als „Untote“ bezeichnete Truppentypen zählen als Untote im Sinne der Regeln.

Die westlichen Stadtstaaten

Wie die Liste zuvor, handelt es sich auch hier um eine Sammeliste für eine ganze Reihe von Stadtstaaten. Diese liegen, durch eine von mehr oder minder räuberischen Nomaden bewohnten Steppe und Halbwüste von den zuvor genannten getrennt, im Westen der bekannten Welt an der Küste des großen Bittermeeres. Durch die regen Handelsbeziehungen sind die kulturellen Einflüsse aus den östlichen Stadtstaaten groß, hier und da sind aber dunkle Gebräuche aus dem südlich gelegenen, geheimnisumwitterten Westland zu finden (hier repräsentiert durch den „alten Kult“). Der notorische Mangel an Soldaten wird bisweilen durch die Rekrutierung nichtmenschlicher Wesen, von Untoten oder anderen Kreaturen einer Herkunft, der man besser nicht nachgehen sollte, wettgemacht.

Befehlshaber** zu Fuß mit Leibgarde aus Bogenschützen des Haushalts – B + SSch @ 48 Pk.	0–1
Von vier Zebras oder dgl. gezogene Streitwagen* – SSt @ 42 Pk. oder Kundschafter auf von zwei Zebras oder dgl. gezogenen leichten Streitwagen* – LSt @ 36 Pk.	0–1
Speerträger* – Pi @ 48 Pk.	2–4
Speerträger mit Pavisen ausrüsten @ 8 Pk.	0/alle
Speerträger durch Axtträger des Haushalts* ersetzen – AS @ 36 Pk.	0–2
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	4–6
Priesterkönig als Befehlshaber** oder Priester (zählt als Zauberer) bei einem LSch-Bogenschützelement – Z @ +24 Pk. oder mit einer Leibwache aus Axtträgern – AS + Z @ 60 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeer, Bogen oder Schleuder – LI @ 18 Pk.	2–6
Steppenbewohner aus dem Umland – bis zu $\frac{2}{3}$ LI @ 18 Pk., der Rest Hi @ 24 Pk.	3–6
Zweitklassige Milizen, Rattenmenschen, Homunculi und dgl. – Ho @ 12 Pk.	4–8

• **nur Anhänger der Mondgöttinnen:**

Dämon oder Drache einer der drei Mondgöttinnen – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Gewöhnliche Horden durch Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen Mondes ersetzen – Ho + Z @ 36 Pk.	0–2

• **nur Anhänger des alten Kults:**

Höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf + H oder Gf + Z @ 84 Pk., falls flugfähig, oder Rw + H oder Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw @ 36 Pk.	0–2
Niedere, nicht flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Sk @ 30 Pk.	0–3

- H&H -

Befehlshaber auf von vier Zebras oder dgl. gezogenem schweren Streitwagen – SSt(III/2) + B(ii/iii) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder auf von zwei Zebras oder dgl. gezogenem leichten Streitwagen – LSt(III/2) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß mit einer Leibgarde aus Axtträgern des Haushalts – AS(III/2) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk., einer Leibgarde aus Speerträgern – Pi(III/2) + B(ii/iii) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk. oder einer Leibgarde aus Bogenschützen des Haushalts – SSch(III/2) + B(ii/iii) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk.	1
Befehlshaber des Grades (ii) zu einem Priesterkönig erheben – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Von vier Zebras oder dgl. gezogene schwere Streitwagen – SSt(III/2) @ 35 Pk. oder Kundschafter auf von zwei Zebras oder dgl. gezogenen leichten Streitwagen – LSt(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Bogenschützen des Haushalts – Sch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(II/3) @ 21 Pk.	0–2
Haushalts- und Milzspeerträger – Pi(III/2) @ 40 Pk.	1–4
Speerträger mit Pavisen ausrüsten @ 8 Pk.	0/alle
Speerträger durch Axtträger des Haushalts ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Milzibogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	2–6
Priester (zählt als Zauberer) bei einem nicht als LI eingestuften Haushalts- oder Milzibogenschützelement – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Plänkler mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Steppenbewohner aus dem Umland: Krieger – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	4–8
Steppenbewohner aus dem Umland: Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–4
Steppenbewohner aus dem Umland: Plänkler mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Steppenbewohner aus dem Umland: Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Zweitklassige Milizen, Rattenmenschen, Homunculi und dgl. – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	4–8
Rattenmenschen als Ho(IV/4) @ 14 Pk. aufstellen	0/alle

• **nur Anhänger der Göttin des Goldenen Mondes:**

Schutzdämon oder goldener Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Riesenadler der Göttin des Goldenen Mondes – Fw(II/2) @ 36 Pk.	0–2
Skorpionmänner der Göttin des Goldenen Mondes – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2

• **nur Anhänger der Göttin des Silbernen Mondes:**

Naturdämon oder silberner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Botinnen oder Boten der Göttin des Silbernen Mondes auf geflügelten Zebras oder anderen flugfähigen Reittieren – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Himmelsstier der Göttin des Silbernen Mondes – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen Mondes – Ho(IV/3) + Z(iii) @ 36 Pk.	0–2

• **nur Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes:**

Böser Dämon oder kupferner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
--	-----

Untote – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder riesige Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk. 0–2
 Gehörnte Schlangen oder höhere flügellose Dämonen – Be(IV/4) @ 48 Pk. 0–2
 magische Eigenschaften für die höheren flügellosen Dämonen – Z(iii) @ +24 Pk. beliebig
 Niedere flügellose Dämonen und ähnliche Wesen – Ho(IV/4) @ 14 Pk. 0–2

• **nur Anhänger des alten Kults:**

Höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf(IV/4) + H(iii/iv) oder Gf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 84 Pk.
 bzw. 92 Pk., falls flugfähig, oder Rw(IV/4) + H(iii/iv) oder Rw(IV/4) + Z(iii/iv) @ 78 Pk.
 bzw. 86 Pk., falls nicht 0–1
 Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw(III/3) @ 36 Pk. 0–2
 Niedere, nicht flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Sk(IV/4) @ 30 Pk. 0–3

In einer Kampagne mit mehreren Armeen sollte bestenfalls die Hälfte der Staaten von einem Priesterkönig regiert werden. Die Wesen einer der drei Mondgöttinnen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen natürlich nur von solchen Staaten verwendet werden, in denen der Kult der betreffenden Göttin Staatskult ist; ebenso dürfen die Wesen aus der Schattenwelt nur von den wenigen Staaten aufgestellt werden, die dem alten Kult des Westlands anhängen.

Der Dämon oder Drache einer der Mondgöttinnen in der Liste für die Basisregeln darf nicht zusammen mit Wesen aus der Schattenwelt verwendet werden. In der Armee darf nur ein LSt und dürfen höchstens zwei Elemente Bogenschützen des Haushalts, zwei Elemente Axträger des Haushalts sowie vier Elemente Speerträger (jeweils inkl. Befehlshaber) aufgestellt werden. Bitte beachten Sie, dass die Horden mit dem Zauberer nach den Regeln nur als gewöhnliche Horden wiederkehren. Untote zählen als Untote im Sinne der Regeln. Sie sollten auf die Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes beschränkt bleiben. Anhänger des alten Kults dürfen keine Rattenmenschen aufstellen.

Die Staaten der Ratteninseln

Zwar ist es in der Geschichte der Ratteninseln, des großen Archipels vor der Westküste der westlichen Stadtstaaten, bislang noch nicht vorgekommen, dass jemals armeegroße Truppenverbände mehrerer Inselstaaten im Felde gestanden haben, aber das liegt hauptsächlich daran, dass die vereinigten Flotten bislang alle Invasoren bereits draußen auf dem Meer abfangen und zur Umkehr zwingen konnten. Sollte es irgendwann einmal einem Angreifer gelingen, einen Fuß auf eine der Inseln zu setzen, ist es also immerhin möglich, dass ihm eine Armee aus den Kontingenten mehrerer Staaten entgegentritt. Der Archipel bildet ein wahres Labyrinth aus einem halben Dutzend größerer und einer Unzahl kleinerer Inseln. Jede der größeren und einige Gruppen kleinerer Inseln bilden eigene Staaten, die man mit einiger Berechtigung als Teil der westlichen Stadtstaaten bezeichnen könnte, denn sie sind von dort aus Jahrhunderte vor der Jetztzeit als Handelskontore gegründet worden und haben sich dann zu regelrechten Kolonien und später zu unabhängigen Inselstaaten weiterentwickelt. Es überrascht daher nicht, dass sie weitgehend die gleiche Kultur wie die westlichen Stadtstaaten haben, was u. a. natürlich bedeutet, dass auch dort die drei Mondgöttinnen als die höchsten Gottheiten verehrt werden; allerdings fehlt der westländische Einfluss. Die „Kolonisten“ waren allerdings nicht die ersten Bewohner des Archipels; bei ihrer Landung fanden sie dort neben einer Vielzahl von Zwergelefanten, von denen jede Insel ihre eigene Art zu haben scheint, Stämme intelligenter Ratten vor, nach denen die Inselgruppe ihren Namen bekommen hat. Nach anfänglichen Schwierigkeiten kam es zu einem im Großen und Ganzen friedlichen Nebeneinander von Menschen und Ratten, von dem letztlich beide profitierten. Einige unternehmungslustige Rattenmenschen sind sogar ihrerseits als Händler in den westlichen Stadtstaaten niedergelassen, wie ja auch die entsprechende Armeeliste belegt. Ihre in der Heimat gebliebenen Vettern sind allerdings die besseren Krieger geblieben, und mancher Invasor hat feststellen müssen, dass die Bewohner der Ratteninseln, ob Mensch oder Ratte, sich in der Verteidigung des Archipels einig sind.

Befehlshaber** zu Fuß mit Leibgarde aus Bogenschützen des Haushalts – B + SSch @
 48 Pk. 0–1

Dämon oder Drache einer der drei Mondgöttinnen – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Rattenriese – Rw @ 54 Pk.	0–1
Rattenkundschafter auf Riesenratten – Be @ 48 Pk.	0–1
Kolonisten mit Axt* – AS @ 36 Pk.	2–8
Kolonisten mit Axt durch Reiter auf Zwergelefanten** ersetzen – Rw @ 54 Pk.	0–2
Kolonisten mit Bogen – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest LSch @ 24 Pk.	6–16
Plänkler mit Schleuder oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–4
Rattenadelige auf von Zwergelefanten gezogenen Streitwagen – Rw @ 54 Pk. oder zu Fuß – AS @ 36 Pk.	0–1
Rattenkrieger mit Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	4–8
Rattenkrieger mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–4
Zauberer als Befehlshaber oder bei Kolonisteninfanterie oder Zwergelefanten oder Ratten-Schamane bei Rattenadeligen oder -kriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Held* als Ratten-Häuptling oder bei Rattenadeligen oder -kriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Rattenplänkler mit Wurfspeeren, oder Wurfhölzern – LI @ 18 Pk.	0–2
Sklaven oder Kriegsgefangene – Ho @ 12 Pk.	0–4
Schiffe oder große Boote – Bo @ 18 Pk.	0–4

• **nur Rattenmenschen-Armeen:**

Menschlichen Befehlshaber gegen Ratten-Häuptling** austauschen: auf von Zwergelefanten gezogenem Streitwagen – B + Rw @ 78 Pk. oder zu Fuß mit Rattenadeligen – B + AS @ 60 Pk. oder B + Sk @ 54 Pk.	1
---	---

~~- H&H -~~

Befehlshaber auf Zwergelefant – B(ii/iii) + Rw(IV/2) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Axtträgern – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder aus Bogenschützen – B(ii/iii) + SSch(III/3) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk.	1
Rattenriese – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Rattenkundschafter auf Riesenratten – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Kolonisten mit Axt – AS(III/2) @ 30 Pk.	1–8
Kolonisten mit Axt durch Reiter auf Zwergelefanten ersetzen – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Kolonisten mit Bogen – bis zu ½ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest LSch(III/2) @ 20 Pk.	5–16
Zauberer als Befehlshaber oder bei Kolonisteninfanterie oder Zwergelefanten – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren oder -hölzern – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–4
Rattenadelige – alle AS(IV/2) @ 24 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Rattenadelige zu Fuß durch solche auf von Zwergelefanten gezogene Streitwagen ersetzen – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Rattenkrieger mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	2–8
Rattenkrieger mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Held als Ratten-Häuptling oder bei Rattenadeligen oder -kriegern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Rattenadeligen oder -kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Rattenplänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Sklaven oder Kriegsgefangene – Ho (IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Schiffe oder große Boote – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–4

• **nur Anhänger der Göttin des Goldenen Mondes:**

Schutzdämon oder goldener Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
---	-----

Riesenadler der Göttin des Goldenen Mondes – Fw(II/2) @ 36 Pk.	0–2
Skorpionmänner der Göttin des Goldenen Mondes – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2

• **nur Anhänger der Göttin des Silbernen Mondes:**

Naturdämon oder silberner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Botinnen oder Boten der Göttin des Silbernen Mondes auf geflügelten Zebras oder anderen flugfähigen Reittieren – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Himmelsstier der Göttin des Silbernen Mondes – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen Mondes – Ho(IV/3) + Z(iii) @ 36 Pk.	0–2

• **nur Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes:**

Böser Dämon oder kupferner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Untote – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder riesige Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Gehörnte Schlangen oder höhere flügellose Dämonen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
magische Eigenschaften für die höheren flügellosen Dämonen – Z(iii) @ +24 Pk.	beliebig
Niedere flügellose Dämonen und ähnliche Wesen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–2

• **nur Rattenmenschen-Armeen (alle Anhänger der Göttin des silbernen Mondes):**

menschlichen Befehlshaber gegen Ratten-Häuptling austauschen: auf von Zwergelefan- ten gezogenem Streitwagen – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk. oder zu Fuß mit Rattenadeligen – wie diese, also entweder B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk.	1
Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silber- nen Mondes durch Ratten-Priester mit fanatischen Anhängern ersetzen – Ho(IV/4) + Z(ii) @ 30 Pk.	alle

Die als Wesen einer der drei Mondgöttinnen bezeichneten Truppen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen nur von solchen Staaten verwendet werden, in denen der Kult der betreffenden Göttin Staatskult ist. Inkl. des Befehlshabers dürfen in Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, höchstens acht Elemente Kolonisten mit Axt und höchstens sechzehn Elemente Kolonisten mit Bogen aufgestellt werden. Rattenriese und Himmelsstier dürfen nicht zusammen aufgestellt werden. Als „Untote“ bezeichnete Truppentypen zählen als Untote im Sinne der Regeln. In Rattenmenschen-Armeen dürfen inkl. des Befehlshabers max. nur ein Element Streitwagen und zwei Elemente Adelige zu Fuß aufgestellt werden; der silberne Drache ist nicht erlaubt, er wird durch den Naturdämon ersetzt. Ansonsten gelten weiterhin alle Maxima und Minima.

Die östlichen Nomaden

Dies sind die bereits erwähnten Bewohner der Halbwüste zwischen den beiden Gruppen von Stadtstaaten. Sie leben hauptsächlich von der Schaf- und Rinderzucht und von schlecht bewachten Handelskarawanen. In der Regel leben sie in bitter verfeindeten Stämmen und Sippen, wenn die Zeiten aber schlecht sind, kann es auch schon einmal zu größeren Stammesbünden kommen, die dann die Randbezirke der westlichen und östlichen Stadtstaaten mit ihren Plünderzügen heimsuchen. Sobald sich die Zustände wieder bessern, hat die Einigkeit aber in schöner Regelmäßigkeit ein schnelles Ende.

Anführer mit Gefolge* – Sk + B @ 54 Pk.	1
Krieger – Hi @ 24 Pk.	7–17

Schamanen bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	0–2
Plänkler mit Bogen, Wurfspeer oder Schleuder – LI @ 18 Pk.	2–12
Durchgehende Rinderherde – ET @ 36 Pk.	2–4
Rinderherden durch „Geister der Ahnen“ ersetzen – Fw @ 36 Pk.	0–2

- H&H -

Anführer mit Gefolge – B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk.	1
Krieger – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	11–23
Krieger mit Schild aufstellen – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–5
Held als Anführer oder bei Kriegern – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schamane bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–8
Plänkler mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	1–4
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	1–4
Durchgehende Rinderherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	2–4

Die „Geister der Ahnen“ in der Liste für die Grundregeln dürfen nur verwendet werden, wenn mindestens ein Schamane aufgestellt wird. Sie zählen als Untote im Sinne der Regeln, auch wenn sie natürlich über Flüsse ungehindert hinwegfliegen können.

Das Westland

Südwestlich der westlichen Stadtstaaten, von diesen durch einen schwierig passierbaren Wüstenstreifen getrennt, liegt im Tal eines großen Stromes das geheimnisumwobene Westland. Kaum ein Fremder hat es jemals betreten, nur wenige sind zurückgekehrt und kaum einer von diesen war noch in der Lage, von seinen Erlebnissen dort zu erzählen. Die Bewohner behaupten, sie seien die Nachkommen eines großen Volkes, das in grauer Vorzeit, als die große Wüste noch fruchtbares Land gewesen sein soll, über weite Teile der bewohnten Welt geherrscht habe. Der Herrscher des Westlands leitet seine Herkunft von den grausamen Gottheiten dieses Volkes ab, die in anderen Teilen der Welt schon seit Urzeiten vergessen sind. Eher noch rätselhafter als das Kernland ist der am Rande der großen Wüste weit im Westen gelegene Schakalgau, dessen Priester sich mit geheimnisvollen Experimenten an toten und lebenden Menschen beschäftigen. Daher kommt es wohl, dass die Armeen dieses Gaus aus nie zuvor gesehenen Mischwesen bestehen.

Krieger mit Wurfspeeren, Speeren oder beidhändig geführten Äxten – bis zu $\frac{1}{4}$ LI @ 18 Pk., der Rest AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	4–12
Bogenschützen – bis zu $\frac{1}{4}$ LI @ 18 Pk., der Rest SSch @ 24 Pk.	4–12
Axtkämpfer durch Pharao oder anderen weltlichen Befehlshaber mit Leibwache aus Axtträgern**, entweder zu Fuß – B + AS @ 60 Pk. oder auf Säufte – B + W/AS @ 54 Pk., oder Bogenschützen durch Oberpriester mit Leibgarde aus Bogenschützen**, entweder zu Fuß – B + Z + SSch @ 72 Pk. oder auf Säufte – B + Z + W/Sch @ 72 Pk., ersetzen	1
weltlichen Befehlshaber zum Helden erheben: H @ +24 Pk.	0–1
heilige Krokodile – VW [Binnengewässer] @ 18 Pk.	0–2
Rudel von Löwen oder Hyänen – Be @ 48 Pk.	0–1
Tierrassen aus dem Schakalgau mit Axt oder Speer – Sk @ 30 Pk.	• 2–4
Tierrassen aus dem Schakalgau mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Aufgebot der Gaue – Ho @ 12 Pk.	2–6
Dunkle Gottheit – G @ 90 Pk. oder goldene Barke des Widdergottes – LS @ 48 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf + H oder Gf + Z @ 84 Pk., falls flugfähig, oder Rw + H oder Rw + Z 78 Pk., falls nicht	0–1

Priester bei Bogenschützen oder auf der goldenen Barke – Z @ +24 Pk. oder Gaufürst des Schakalgaus mit Leibgarde aus Tiernmenschen, zu Fuß – Sk + Z @ 54 Pk. oder auf Sänfte – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw @ 36 Pk.	0–2
Schiffboote – Bo @ 18 Pk.	0–8

– *H&H* –

Krieger mit Wurfspeeren, Speeren oder beidhändig geführten Äxten – bis zu $\frac{1}{4}$ LI(III/4) @ 21 Pk., der Rest AS(III/2) @ 30 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk.	4–16
Bogenschützen – bis zu $\frac{1}{4}$ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest SSch(III/2) @ 20 Pk.	4–16
Axtkämpfer durch Pharao oder anderen weltlichen Befehlshaber mit Leibwache aus Axtträgern, entweder zu Fuß – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder auf Sänfte – B(iii) + W/AS(III/3) @ 54 Pk., oder Bogenschützen durch Oberpriester mit Leibgarde aus Bogenschützen, entweder zu Fuß – B(ii) + Z(iii) + SSch(III/3) @ 60 Pk. oder auf Sänfte – B(ii) + Z(iii) + W/Sch(III/3) @ 60 Pk., ersetzen	1
weltlichen Befehlshaber zum Helden erheben – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Nahkämpfer und Bogenschützen zu Gefolge des Befehlshabers erheben – AS zu AS(III/3) @ 36 Pk., Hi zu Hi(III/4) @ 28 Pk., SSch zu SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–3
Aufgebot der Gaue – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	2–8
heilige Krokodile – VW(III/4) [Binnengewässer] @ 21 Pk.	0–2
Rudel von Löwen – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Hyänen – Be(IV/2) @ 32 Pk.	0–1
Dunkle Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk. oder goldene Barke des Widdergottes – LS(IV/4) @ 48 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf(IV/4) + H(iii/iv) oder Gf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 84 Pk. bzw. 92 Pk., falls flugfähig, oder Rw(IV/4) + H(iii/iv) oder Rw(IV/4) + Z(iii/iv) @ 78 Pk. bzw. 86 Pk., falls nicht	0–1
Priester auf der goldenen Barke – Z(iii) @ +24 Pk. oder Bogenschützen durch Priester mit Eskorte aus Tempel-Bogenschützen – SSch(III/3) + Z(iii) @ 48 Pk. oder auf Sänfte mit Eskorte aus Tempel-Bogenschützen ersetzen – W/Sch(III/3) + Z(iii) @ 48 Pk.	0–2
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Niedere, nicht flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–3
Schiffboote – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–8

• **Truppen des Schakalgaus:**

Gaufürst mit Leibgarde aus Tiernmenschen mit Axt, entweder zu Fuß – AS(IV/3) + Z(iv) @ 62 Pk. bzw., falls Axt- und Speerträger als Sk aufgestellt werden, Sk(IV/4) + Z(iv) @ 62 Pk. oder auf Sänfte – W/AS(IV/3) + Z(iv) @ 57 Pk.	*1
Tiernmenschen mit Axt oder Speer – bis zu $\frac{1}{2}$ AS(IV/3) @ 30 Pk., der Rest Hi(IV/4) @ 24 Pk.	*2–4
Tiernmenschen mit Axt oder Speer als Sk(IV/4) @ 30 Pk. aufstellen	0/alle
Tiernmenschen mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Die mit (*) markierten Minima sind nur obligatorisch, wenn Truppen aus dem Schakalgau aufgestellt werden. Die Gottheit und die Wesen aus der Schattenwelt dürfen nur verwendet werden, wenn der Oberpriester, ein anderer Priester oder der Gaufürst des Schakalgaus benutzt wird. In einer Armee, die von einem Oberpriester befehligt wird, dürfen keine Truppen des Schakalgaus aufgestellt werden.

Die südlichen Völker

Mit “südliche Völker” sind hier die zahlreichen Stämme gemeint, die südlich des Westlandes in den Savannen und Halbwüsten am großen Strom leben. Man kann sie in eine nördliche Gruppe [N], die in den Savannen

und Halbwüsten an der Grenze zum Westland lebt, und in eine süd-östliche Gruppe [S] unterteilen, welche die Savannen und die sumpfigen Stromufer am Rande des großen undurchdringlichen Dschungels im Süden und Osten bewohnt. Bei den Westländern sind alle diese Völker als gute Bogenschützen bekannt und ebenso als Söldner geschätzt wie als Gegner gefürchtet. Aus diesem Grunde versuchen sie, vor allem ihre direkten Nachbarn nach der bekannten Methode »Teile und Herrsche!« im Zaum zu halten. Einige der Herrscher (und Herrscherinnen!) des Nordens haben ihre Hofhaltung mehr oder minder erfolgreich nach westländischem Vorbild umgestaltet; dazu gehören auch westländisch ausgerüstete Leibwachen (oder was ihre Herrinnen und Herren dafür halten). Zum westländischen Einfluss zählt auch die Anwesenheit von Priestern der alten Götter. Die relativ zahlreichen Großsäuger wie Elefanten, Nashörner und andere in unserer Welt längst ausgestorbene Arten werden zwar nicht gezähmt, bisweilen werden jedoch Herden von ihnen mit mehr oder weniger Erfolg in gegnerische Armeen getrieben. Die „Sonnenmänner“ bewohnen das trockene, karge Hochland in der Mitte des Landes, das von den anderen Völkern gemieden wird, und scheinen zu einer sehr urtümlichen Menschenart zu gehören. Sie sind bei den anderen Völkern als Kundschafter und Fährtenfinder geschätzt.

Monströser Sumpfbewohner – Rw @ 54 Pk. [S]	0–1
monströsen Sumpfbewohner durch Sumpfdämon mit heldenhaften – H oder magischen	
Eigenschaften – Z ersetzen @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren, Keulen oder Wurfhölzern* – Sk @ 30 Pk.	0–4
Krieger mit Speeren als Leibwache nach westländischem Muster ausrüsten** – B + AS	
@ 48 Pk. [N]	0–1
Durchgehende Savannentiere – ET @ 36 Pk. [N]	0–2
Raubkatzenrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Bogenschützen* – LSch @ 24 Pk.	8–20
Westländischer Priester bei Leibwache nach westländischem Muster [N] oder Schama-	
ne bei Kriegern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Krieger oder Bogenschützen mit Reitochsen beritten machen @ +6 Pk. [S]	0–6
Plänkler mit Bogen, Wurfspeer oder Wurfholz – LI @ 18 Pk.	3–6
„Sonnenmänner“ – LI @ 18 Pk. [N]	0–4
Sumpfbewohner – Hi @ 24 Pk. oder VW [Sumpf] @ 18 Pk. [S]	0–2
Einbäume – Bo @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Herrscher/Häuptling: mit Leibwache nach westländischem Vorbild – B(ii/iii) + AS(IV/2) @	
36 Pk. bzw. 48 Pk. [N] oder mit Gefolge aus Kriegern – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw.	
49 Pk. oder Bogenschützen – B(ii/iii) + LSch(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk.	1
Monströser Sumpfbewohner – Rw(IV/4) @ 54 Pk. [S]	0–1
monströsen Sumpfbewohner durch Sumpfdämon mit heldenhaften – H(iii) oder magi-	
schon Eigenschaften – Z(iii) ersetzen @ +24 Pk.	0–1
Durchgehende Großsäuger wie Elefanten, Nashörner u.s.w. – ET(IV/4) @ 42 Pk. [N]	0–2
Raubkatzenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren, Keulen oder Wurfhölzern – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–4
Krieger durch Leibwache nach westländischem Muster ersetzen – AS(IV/2) @ 24 Pk.	
[N]	0–1
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	9–24
Schamane bei Kriegern oder Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Schamanen durch westländischen Priester bei Leibwache nach westländischem	
Muster ersetzen – Z(iii) @ +24 Pk. [N]	0–1
Häuptling, Krieger oder Bogenschützen mit Reitochsen beritten machen @ +6 Pk. [S]	
.....	0–6
Plänkler: bis zu ½ mit Wurfspeer oder Wurfholz – LI(III/2) @ 15 Pk., der Rest mit Bogen –	
LI(III/3) @ 18 Pk.	3–6

„Sonnenmänner“ – LI(II/2) @ 18 Pk. [N]	0–4
Sumpfbewohner – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder VW(III/3) [Sumpf] @ 18 Pk. oder VW(III/4)	
[Sumpf] @ 21 Pk. [S]	0–2
Einbäume – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–2

Mit [N] markierte Truppentypen sind nur erlaubt, falls eine Armee eines nördlichen Stamms oder Fürstentums, mit [S] gekennzeichnete nur, falls eine eines südlichen oder östlichen aufgestellt werden soll. In Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, darf die Leibwache nach westländischem Vorbild nur dann aufgestellt werden, wenn auch das Element mit dem Befehlshaber so eingestuft wird. Auch dürfen in solchen Armeen inkl. Befehlshaber die angegebenen Maxima für Krieger mit Speer etc. und Bogenschützen nicht überschritten werden. Die mit Reitochsen ausgerüstete Infanterie zählt so, als sei sie mit Kamelen beritten, betrachtet aber Sümpfe als offenes Gelände, nicht jedoch Sanddünen oder Gebüsche. Die monströsen Sumpfbewohner (inkl. der Sumpfdämonen) dürfen nur aufgestellt werden, wenn in der eigenen Aufstellungszone wenigstens teilweise mindestens ein Sumpf liegt. Sie betrachten Sümpfe, nicht aber Gebüsche als offenes Gelände. Für Armeen aus den südlichen und östlichen Gebieten sind mindestens drei Wälder als Gelände obligatorisch.

Die westlichen Nomaden

In den weiten, von zerklüfteten Gebirgen zerteilten Savannen südwestlich der großen Wüste lebt ein halb-nomadisches Volk, dessen Adel – wie die Bewohner des Westlands – seine Herkunft auf das Große Volk der grauen Vorzeit zurückführt. Der Kult der grausamen alten Götter ist unter ihnen noch so lebendig wie in den alten Tagen, und demzufolge haben deren Priester einen großen Einfluß, bisweilen sind sie sogar politisch mächtiger als die weltlichen Herrscher. Trotzdem (oder vielleicht auch deshalb?) ist die Einigkeit unter den Stämmen nicht sehr groß. Doch bisweilen rufen die obersten Priester der großen Kultstätten gemeinsam zu einer Art „Kreuzzug“ gegen das Westland auf. Und dann brechen unübersehbare Scharen nach Osten auf, um dort die Macht der alten Götter und ihrer Anhänger wieder in ihrer reinsten Form zu erneuern ...

Dunkle Gottheit – G @ 90 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf + H oder Gf	
+ Z @ 84 Pk.	0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw @ 36 Pk.	0–2
Giraffenreiter – Rw @ 54 Pk.	0–1
Ochsenwagen oder Trage mit dem Bild einer dunklen Gottheit – W/AS @ 30 Pk.	0–10
Leibwache* oder Tempelkrieger – Sk @ 36 Pk.	1–2
Priester einer alten Gottheit (zählt als Z) als Befehlshaber, beim Idol oder bei Tempel-	
kriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Krieger – Hi @ 24 Pk.	6–16
Schamane bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Frauen, Alte, Kranke oder schlecht bewaffnete Krieger – Ho @ 12 Pk.	3–6
Plänkler und Fernkämpfer: bis zu ½ Bogenschützen – LSch @ 24 Pk., der Rest mit Wurf-	
speeren oder Bogen – LI @ 18 Pk.	3–8
Durchgehende Herde – ET @ 36 Pk.	0–2

– **H&H** –

Anführer – Sk(IV/3) + B(ii/iii) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk.	1
Dunkle Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf(IV/4)	
+ H(iii/iv) oder Gf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 84 Pk. bzw. 92 Pk., falls flugfähig, oder Rw(IV/4)	
+ H(iii/iv) oder Rw(IV/4) + Z(iii/iv) @ 78 Pk. bzw. 86 Pk., falls nicht	0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Niedere, nicht flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–3

Giraffenreiter – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–1
Ochsenwagen oder Trage mit dem Bild einer dunklen Gottheit – W/AS(IV/2) @ 20 Pk.	0–1
Krieger – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	7–23
Oberpriester einer alten Gottheit (zählt als Z) als Befehlshaber oder bei dem Idol – Z(iii) @ +24 Pk. oder ein Kriegerelement durch einen Oberpriester mit Gefolge aus Tempel- kriegern ersetzen – Sk(IV/3) + Z(iii) @ 49 Pk.	0–1
Ungenügend bewaffnete Krieger – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Frauen, Alte, Jugendliche, Kran- ke – Ho(IV/2) @ 10 Pk.	4–8
Ungenügend bewaffnete Krieger als Fanatiker einstufen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0/alle
Schamane bei Kriegern oder Fanatikern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler und Fernkämpfer: bis zu $\frac{1}{2}$ mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	4–12
Durchgehende Schafherde – ET(IV/2) @ 30 Pk. oder Rinderherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2

Die Fanatiker dürfen nur benutzt werden, wenn der Oberpriester und das Götterbild aufgestellt werden oder wenn die dunkle Gottheit verwendet wird. Bitte beachten Sie, dass Horden mit einem Schamanen nach den Regeln nur als gewöhnliche Horden wiederkehren. – Giraffenreiter sollten zu zweit auf einer Basis für Riesenwesen basiert werden.

Das Reich der Erben Berobis'

Nicht immer hatten die Experimente der Priester des Schakalgaus bei der Züchtung ihrer Halbmenschen den gewünschten Erfolg. So werden bisweilen Wesen erschaffen, deren Verstand größer und deren Willen freier ist, als ihre Schöpfer dies wünschen. Normalerweise werden solche Individuen von den Priestern beim ersten verdächtigen Anzeichen umgebracht, so dass keine Kunde von diesen „Misserfolgen“ nach außen dringt. Zwei Jahrhunderte vor der Jetztzeit aber gelang es (ausgerechnet) einem schakalköpfigen Mischwesen namens Berobis, einen großen Aufstand der Halbmenschen anzuzetteln, der weite Teile des Westlands in Mitleidenschaft zog, und erst mit äußerst hohen Verlusten niedergeschlagen werden konnte. Die Reste der Rebellen – mit ihnen auch ihr Anführer – zogen durch die große Wüste nach Südwesten in die riesigen Savannen, wohin ihnen die westländische Armee nicht zu folgen wagte. Das einfache Volk des Westlands vernahm niemals Genaues über die Ursachen und den Verlauf des Aufstandes, wenn es auch erfuhr, dass während der vom König befohlenen Untersuchungen sowohl der Gaufürst, immerhin ein Bruder des Königs, und die gesamte hohe Priesterschaft des Schakalgaus abgesetzt und in einsame Wüstenregionen verbannt wurden. Auch wurden die südwestlichen Provinzen in kürzester Zeit durch starke neue Festungen geschützt, als ob man mit einer Rückkehr der Aufständischen rechnete.

In der Zwischenzeit machten die aufständischen Tiernmenschen in den Savannen südlich der großen Wüste die dortigen Eingeborenen, die noch in steinzeitlichen Verhältnissen gelebt hatten, mit den Errungenschaften der westländischen Zivilisation vertraut und wurden dafür und wegen ihres fremdartigen Aussehens auch bald wie Götter verehrt. In den zwei Jahrhunderten nahm die Zahl der Tiernmenschen ab, die Verbliebenen leben meist zurückgezogen in ihren einsam gelegenen Festungen aus Lehmziegeln und kümmern sich auch nur selten um die Belange ihrer Verehrer. Eine Ausnahme bilden nur die Zebra-Kentauren, die immer noch in kleinen Herden die Savannen durchstreifen und gerne auch an den Feldzügen der Menschen teilnehmen. Mittlerweile haben die von den Tiernmenschen zivilisierten Menschen ein mächtiges Reich geschaffen, das nun auch begonnen hat, seine Fühler nach Nordosten auszustrecken, wo irgendwo die mythenhafte Heimat der Götter liegen soll.

Seit zwei Jahrhunderten hat man im Westland nie wieder von den entflohenen Halbmenschen gehört, und die Wachsamkeit an der Südgrenze hat längst nachgelassen. In letzter Zeit jedoch brachten Händler beunruhigende Gerüchte, dass kleine, aber wohl organisierte Scharen, bisweilen angeführt von bizarren Mischwesen, in den südlichen Randgebieten der westlichen Nomaden aufgetaucht seien und ihnen wichtige Wasserlöcher streitig gemacht hätten ...

Flugfähige Tiernmenschen – Gf@ 60 Pk. oder Fw @ 36 Pk. oder Elefanten-Kentauren und andere riesenhafte Tiernmenschen – Rw @ 54 Pk. oder Berobis als Gott bzw. seine löwenköpfige Gemahlin Sechmet als Göttin – G @ 90 Pk.	0–1
Zebrakentauren – LR @ 30 Pk.	•2–4
Durchgehende Herdentiere wie Antilopen, Giraffen, Zebras etc. – ET @ 36 Pk.	0–2
Raubkatzenrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Mächtige Tiernmenschen-Zauberin bei Raubkatzenrudel – Z @ +24 Pk.	0–1
Tiernmenschen-Krieger** mit Äxten, Keulen u. dgl. – AS @ 36 Pk. oder Sk @ 30 Pk.	0–1
Reguläre Infanterie mit Keulen und/oder Speeren – AS* @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk.	3–6
Reguläre Infanterie mit Keulen und/oder Speeren durch menschlichen Befehlshaber auf Wagen oder Sänfte mit Leibwache aus regulären Keulenträgern ersetzen** – B + W/AS @ 54 Pk.	0–1
Reguläre Infanterie mit Bogen – bis zu ⅓ LI @ 18 Pk., der Rest SSch @ 24 Pk.	1–3
Reguläre Infanterie mit Bogen durch junge Priesterinnen der Sechmet mit großen Bögen ersetzen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–1
Verbündete Savannenbewohner mit Speeren – Sf @ 30 Pk.	••3–6
Verbündete Savannenbewohner mit Bogen – LSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	••1–3
Schlecht bewaffnete oder weniger willige, weil unterworfenen Savannenbewohner – Ho @ 12 Pk.	0–4
Verbündete Waldbewohner mit Wurfspeeren – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–3
Oberpriester des Berobis bei menschlichem Befehlshaber oder regulärer Infanterie mit Nahkampfwaffen, Oberpriesterin der Sechmet bei regulärer Infanterie oder Priesterinnen mit Bogen oder Mediziner bei verbündeten Völkern – Z @ +24 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber*, bei den Zebra-Kentauren, Tiernmenschen-Kriegern oder menschlichen Kriegern außer LI und Ho – H @ +24 Pk.	0–1
Trockenmauer oder Dorngestrüpp zum Schutz des Lagers @ 6 Pk.	0/4

• **Nur in den Provinzen am Großen Fluss, am Schilfmeer und an den Küsten:**

Einbäume bzw. seetüchtige Schiffe – Bo @ 18 Pk.	0–2
--	-----

– **H&H** –

Tiernmenschenführer bei Tiernmenschen – B(iii/iv) + AS(IV/3) @ 54 Pk. bzw. 64 Pk. oder B(iii/iv) + Sk(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 64 Pk. oder menschlicher Befehlshaber zu Fuß bei regulärer Infanterie mit Keulen und/oder Speeren – B(ii/iii) + AS (III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder auf Wagen oder Sänfte mit Leibwache aus regulärer Infanterie mit Keulen – B(ii/iii) + W/AS(III/2) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk.	1
Flugfähige Tiernmenschen – Gf(IV/3) @ 50 Pk., Gf(IV/2) @ 40 Pk., Fw(III/4) @ 42 Pk. oder Fw(III/3) @ 36 Pk., Elefanten-Kentauren – Rw(IV/4) @ 54 Pk., andere riesenhafte Tiernmenschen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Berobis als Gott bzw. seine löwenköpfige Gemahlin Sechmet als Göttin – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Zebrakentauren: mit Bogen – LR(II/2) @ 30 Pk. oder mit Speer – LR(II/3) @ 35 Pk.	•2–4
Durchgehende Elefanten- oder Nashornherde – ET(IV/4) @ 42 Pk. oder andere Herdentiere wie Antilopen, Giraffen, Zebras etc. – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Raubkatzenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Mächtige Tiernmenschen-Zauberin bei Raubkatzenrudel – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.	0–1
Tiernmenschen-Krieger mit Äxten, Keulen u. dgl. als Leibwache eines Tiernmenschen-Befehlshabers – AS(IV/3) oder Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–1
Reguläre Infanterie mit Keulen und/oder Speeren – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk.	3–8
Reguläre Infanterie mit Bogen – bis zu ½ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest SSch(III/2) @ 20 Pk.	2–4

Reguläre Infanterie mit Bogen durch junge Priesterinnen der Sechmet mit großen Bögen ersetzen – ESch(III/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Oberpriester des Berobis bei menschlichem Befehlshaber oder regulärer Infanterie mit Keulen und/oder Speeren oder Oberpriesterin der Sechmet bei regulärer Infanterie oder Priesterinnen mit Bogen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Verbündete Savannenbewohner mit Speeren – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	••4–10
Verbündete Savannenbewohner mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	••2–4
Schlecht bewaffnete oder weniger willige, weil unterworfenen Savannenbewohner – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Verbündete Waldbewohner mit Wurfspeeren – bis zu $\frac{1}{2}$ LI(III/2) oder VW(III/2) [Gebüsch, Wald] @ 15 Pk., der Rest alle Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder alle Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–4
Medizinmann bei verbündeten Völkern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Held als Befehlshaber, bei den Zebra-Kentauren, Tiernmenschen-Kriegern oder menschlichen Kriegern außer LI und Ho – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Trockenmauer oder Dorngestrüpp zum Schutz des Lagers @ 6 Pk.	0/4

• Nur in den Provinzen am Großen Strom und am Schilfmeer:

Einbäume – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–2
-----------------------------------	-----

• Nur in den Küstenprovinzen:

Seetüchtige Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. oder Bo(II/3) @ 15Pk.	0–2
---	-----

Tiernmenschen (außer Zebra-Kentauren und Gottheiten) dürfen nur verwendet werden, wenn auch der Tiernmenschen-Befehlshaber aufgestellt wird. Er und seine Leibwache müssen vom selben Truppentyp sein. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn Zebra-Kentauren verwendet, die mit (••) gekennzeichneten sind es nur, wenn verbündete Savannenbewohner aufgestellt werden sollen. – In Armeen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen auch mit dem menschlichen Befehlshaber zu Fuß oder auf Wagen oder Sänfte nicht mehr als acht Elemente reguläre Infanterie mit Keule und/oder Speeren aufgestellt werden. – Schiffe dürfen weder Savannen- noch Waldbewohner als Besatzung haben.

Andere Völker der südwestlichen Savannen

Alle Völker der großen Steppe wurden von dem plötzlichen Auftauchen der Tiernmenschen in irgendeiner Weise beeinflusst: Einige schlossen sich den Neuankömmlingen an und bildeten mit ihnen zusammen das große Reich der Erben Berobis', andere wurden nach und nach erobert und in unterschiedlichem Ausmaß integriert und wiederum andere formten eigene mehr oder minder gute organisierte Königreiche, die sich gegen die Eroberer (bislang) erfolgreich zur Wehr setzten. Diese Staaten werden in dieser Liste behandelt. Mit aufgeführt sind auch einige kleinere, meist im Westen lebende Waldvölker, die verbündete Kontingente stellen. Für diejenigen Waldvölker östlich und südöstlich der großen Savannen, die groß genug sind, um armee-große Heere aufzustellen, benutzen Sie bitte die Liste für die Waldvölker an der Südküste des Kontinents (S. 68ff.).

Gottheit oder große Naturgeister – G @ 90 Pk.	0–1
Durchgehende Herdentiere wie Antilopen, Elefanten, Giraffen, Zebras etc. – ET @ 36 Pk.	0–2
Raubkatzenrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Befehlshaber** auf Wagen oder Sänfte mit Leibgarde aus Keulenträgern – B + W/AS @ 54 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Keulenträgern – B + AS @ 60 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren* – Sf @ 30 Pk.	4–12

Held als Befehlshaber oder bei den Krieger mit Speeren – H @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Bogen – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest LSch @ 24 Pk.	3–12
Krieger durch vom Kriegsgott besessene Kämpfer – Sk + H @ 54 Pk. oder Werhyänen ersetzen – Be @ 48 Pk.	0–1
Schlecht bewaffnete Savannenbewohner – Ho @ 12 Pk.	2–8
Verbündete Waldbewohner mit Nahkampfwaffen – bis zu ½ LI oder VW [Gebüsch, Wald] @ 18 Pk., der Rest alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk.	0–3
Medizinmann bei Krieger mit Speeren, Bogenschützen oder verbündeten Waldbewoh- nern oder magische Kräfte für Werhyänen – Z @ +24 Pk.	0–2

• **Nur Völker an größeren Gewässern:**

Einbäume – Bo @ 18 Pk.	0–2
-----------------------------	-----

• **Nur Völker im Quellgebiet des Großen Stroms:**

„Berggeister“ (geflügelte Humanoide) – Fw @ 36 Pk.	0–2
„Berggeister“ mit magischen Kräften versehen – Z @ +24 Pk.	0/A

– **H&H** –

Befehlshaber auf Wagen oder Sänfte mit Leibgarde aus Keulenträgern – B(ii/iii) + W/AS(IV/2) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Keulenträgern – B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder bei Krieger mit Speeren – B(ii/iii) + Sf(IV/2) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk.	1
Gottheit oder große Naturgeister – G(IV/2) @ 72 Pk.	0–1
Durchgehende Elefantenherde – ET(IV/4) @ 42 Pk. oder andere Herdentiere wie Antilopen, Giraffen, Zebras etc. – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Raubkatzenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	6–20
Held als Befehlshaber oder bei den Krieger mit Speeren – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Krieger mit Bogen – bis zu ½ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest LSch(IV/2) @ 16 Pk.	6–20
Krieger durch vom Kriegsgott besessene Kämpfer – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder Werhyänen ersetzen – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1
Magische Fähigkeiten für Werhyänen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schlecht bewaffnete Savannenbewohner – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	2–8
Verbündete Waldbewohner mit Nahkampfwaffen – bis zu ½ LI(III/2) @ 15 Pk. oder VW(III/2) [Gebüsch, Wald] @ 15 Pk., der Rest alle Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder alle Sk(IV/2) @ 20 Pk.	0–4
Medizinmann bei Krieger mit Speeren, Bogenschützen oder verbündeten Waldbewoh- nern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–3

• **Nur Völker an größeren Gewässern:**

Einbäume – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–2
-----------------------------------	-----

• **Nur Völker im Quellgebiet des Großen Stroms:**

„Berggeister“ (geflügelte kleine Humanoide) – Fw(III/4+2) @ 36 Pk.	0–2
„Berggeister“ mit magischen Kräften versehen – Z(ii) @ +16 Pk.	0/A

Auch unter Einschluss eines entsprechend ausgerüsteten Befehlshabers dürfen in Armeen nach den fortgeschrittenen Regeln nicht mehr als 20 Elemente Sf(IV/2) aufgestellt werden. – Unter „größeren Gewässern“ verstehen wir hier das Meer, den Großen Strom und andere größere Binnengewässer wie das Schilfmeer. Die „Berggeister“ haben im Fernkampf die Kampfstärke 2, in allen anderen Fällen die Kampfstärke 4. Sie kosten daher nur 36 Pk.

Die Inseln der Amazonen

Weit im Westen der bekannten Welt, wo das Bittermeer in das große Salzmeer übergeht, liegt eine Inselgruppe, auf der nicht nur wilde Amazonen, sondern auch seltsame nichtmenschliche und halbgöttliche Wesen leben, denen allen Misstrauen, bisweilen sogar Feindlichkeit, gegenüber Fremden gemein ist. Da die Inseln zudem von gefährlichen Klippen umgeben sind (einige der kleineren Inseln sind selbst nicht viel mehr als ein großer Fels im Meer), werden sie nur höchst selten von Seefahrern besucht. Von alters her erhalten die Amazonen Unterstützung durch eine große Anzahl von Naturgeistern, die auf ihren Inseln eine Art Refugium gefunden haben. – Wie die diversen Waldbewohner aussehen, sei der Fantasie des Lesers überlassen. Ich selbst benutze ziegenköpfige Halbmenschen für die wilderen und entfernt humanoide Pilzwesen für die anderen (sozusagen die vegetarische Version). Aber da gibt es sicher noch viele andere Möglichkeiten.

Große Bienengöttin – G @ 90 Pk. oder Botin der Bienengöttin – Gf @ 60 Pk.	0–1
Magische Eigenschaften für die Botin der Bienengöttin – Z @ +24 Pk.	0–1
Weibliche Vogeldämonen („Harpyien“) – Fw @ 36 Pk.	0–4
Vogeldämonen durch „Sirenen“ oder (weibliche) Sphingen ersetzen – Fw + Z @ 60 Pk.	0–1
Hydra oder Zyklopen – Rw @ 54 Pk.	0–2
Säbelzahnkatzenrudel – Be @ 48 Pk.	0–2
Herde heiliger Stiere – ET @ 36 Pk.	0–2
Kriegerinnen* – Sk @ 30 Pk.	4–10
Kriegerinnen mit Wurfspießen oder Bögen – bis zu ½ LSch @ 24 Pk., der Rest LI @ 18 Pk.	2–6
Zauberin als Befehlshaberin bei einem Kriegerinnenelement** – Z + B @ +48 Pk. oder als normale Schamanin bei einem Kriegerinnenelement – Z @ +24 Pk.	0–1
Heldin bei Kriegerinnen* – H @ +24 Pk.	0–1
Männliche Kämpfer – bis zu ½ Schleuderer – LI @ 18 Pk., der Rest Speerträger – Ho @ 12 Pk.	*2–6
Wilde menschenähnliche Waldbewohner – AS @ 36 Pk.	0–2
Weniger wilde, nichtsdestotrotz aber kriegerische Waldbewohner – Hi @ 24 Pk.	0–2
Weibliche Naturgeister – „Dryaden“ VW [Wald] oder „Naiaden“ VW [Binnengewässer] oder „Oreaden“ VW [Hügel aller Art] oder „Okeaniden“ VW [Meer] @ 18 Pk.	0–4
Einbäume oder Rindenkanus – Bo @ 18 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Befehlshaberin zu Fuß mit Gefolge – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk.	1
Große Bienengöttin – G(IV/3) @ 90 Pk. oder Botin der Bienengöttin – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
magische Eigenschaften für die Botin der Bienengöttin – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Weibliche Vogeldämonen („Harpyien“) – Fw(III/3) @ 36 Pk.	2–4
Vogeldämonen durch „Sirenen“ oder (weibliche) Sphingen – Fw(III/3) + Z(ii) @ 52 Pk. oder durch geflügelte Chimären ersetzen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Hydra oder ein ähnlich großer, flügelloser Drache – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Zyklopen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
Säbelzahnkatzenrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Herde heiliger Stiere – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–2
Kriegerinnen – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	5–15
Kriegerinnen zu Kriegerinnen des Gefolges erheben – gleicher Truppentyp wie die Befehlshaberin zu Fuß, also entweder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–3
Kriegerinnen mit Pfeil und Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LSch(IV/2) @ 16 Pk.	2–4

Heldin als Befehlshaberin oder bei Kriegerinnen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	
.....	0–1
Zauberin als Befehlshaberin auf von Säbelzahnkatzen gezogenem Streitwagen – B(ii) +	
MSt(IV/2) + Z(iii) @ 64 Pk. oder bei Kriegerinnen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Junge Kriegerinnen mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–4
Männliche Kämpfer – bis zu ½ Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest Speerträger –	
LSp(IV/2) @ 24 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk.	*2–8
Wilde menschenähnliche Waldbewohner – alle: AS(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Sk(IV/4) @	
30 Pk.	0–2
Weniger wilde, nichtsdestotrotz aber kriegerische Waldbewohner – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	0–2
Weibliche Naturgeister – „Dryaden“ VW(III/3) [Wald] oder „Naiaden“ VW(III/3) [Binnen-	
gewässer] oder „Oreaden“ VW(III/3) [Hügel aller Art] oder „Okeaniden“ VW(III/3)	
[Meer] @ 18 Pk.	0–4
Einbäume oder Rindenkanus – Bo(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Das mit (*) gekennzeichnete Minimum ist nur obligatorisch, falls männliche Kämpfer aufgestellt werden. Die Kriegerinnen des Gefolges in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen nur zusammen mit einer Befehlshaberin zu Fuß aufgestellt werden, also **nicht** mit der Zauberin auf dem Streitwagen.

Die Bewohner des verlorenen Landes

Diese Liste ist für die Bewohner der weit im Norden – jenseits der von den Bergstämmen bewohnten Gebirge – gelegenen Küsten des großen Salzmeeres gedacht, eine Gegend, die für die Bewohner der Stadtstaaten insofern von Bedeutung ist, als uralte Sagen berichten, dass ihre Vorfahren nach einer gewaltigen Flut von dort in ihre jetzige Heimat ausgewandert sein sollen. Natürlich gibt es schon seit Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden, keinen Kontakt mehr dorthin, was schon allein die großen Entfernungen, die schroffen Gebirge und ihre wilden Bewohner unmöglich machen. Wie die Armeen der Stadtstaaten sind die des verlorenen Landes um einen Kern aus Speerträgern herum aufgebaut, wobei dieser Kern dort eher noch stärker betont ist; Streitwagen wurden nicht entwickelt, aber dafür die dort zahlreichen Elefanten und elefantenähnlichen Riesensäuger abgerichtet. Die mächtige Magie der Priester spielt eine wichtige Rolle. Auch im verlorenen Land werden die drei Mondgöttinnen verehrt, die Elementarkräfte dieser Gottheiten treten dort jedoch nicht als Drachen auf wie im Süden, sondern in der Form geflügelter Dämoninnen.

Befehlshaber mit Leibgarde aus Axtträgern** – B + AS @ 60 Pk.	0–1
Oberpriester zu Fuß (zählt als Zauberer) mit einer Leibgarde aus Axtträgern – Z + AS	
@ +60 Pk. oder Befehlshaber durch Priesterkönig auf Sänfte mit einer Leibgarde aus	
Axtträgern** ersetzen – B + Z + W/AS @ 78 Pk.	1–3
Elefanten oder dgl. mit Besatzung* – Rw @ 42 Pk.	0–2
Kundschafter auf Zebras oder Wildeseln – LR @ 30 Pk.	0–1
Haushalts- und Milizspeerträger* – Pi @ 48 Pk.	3–10
Milizspeerträger durch solche aus den südlichen Bergprovinzen ersetzen – LSp @ 36 Pk.	
.....	0–2
Zweitklassige Milizen – Ho @ 12 Pk.	0–4
Plänkler mit Bogen, Schleudern oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	3–10
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2

Söldner aus den Bergstämmen:

Krieger – Hi @ 24 Pk.	*2–6
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder LSch @ 24 Pk.	*1–4
Plänkler mit Schleudern oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	*1–4

- H&H -

Befehlshaber auf Elefant oder dgl. – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk., oder zu Fuß mit Leibgarde aus Axtträgern – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder aus Haushaltsspeerträgern – B(ii/iii) + Pi(III/2) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk.	1
Oberpriester zu Fuß (zählt als Zauberer) mit Leibgarde aus Axtträgern – Z(iii) + AS(III/2) @ 54 Pk. oder Befehlshaber durch Priesterkönig auf Sänfte mit Leibgarde aus Axtträgern ersetzen – B(ii) + Z(iv) + W/AS(III/2) @ 69 Pk.	1–3
Elefanten oder dgl. mit Besatzung – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
Kundschafter auf Zebras oder Wildeseln – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Speerträger des Haushalts – Pi(III/2) @ 40 Pk.	0–4
Miliz-Speerträger – Pi(IV/2) @ 32 Pk.	4–8
Milizspeerträger durch solche aus den südlichen Bergprovinzen ersetzen – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Zweitklassige Milizen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Plänkler mit Bogen oder Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–8
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	1–3
Boote – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Söldner aus den Bergstämmen:

Krieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	•2–8
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	•2–6
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	•1–3
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	•1–3

• nur Anhänger der Göttin des Goldenen Mondes:

Dämonin des Goldenen Mondes – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.	0–1
Riesenadler der Göttin des Goldenen Mondes – Fw(II/2) @ 36 Pk.	0–2
Skorpionmänner der Göttin des Goldenen Mondes – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2

• nur Anhänger der Göttin des silbernen Mondes:

Dämonin des Silbernen Mondes – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.	0–1
Botinnen oder Boten der Göttin des Silbernen Mondes auf geflügelten Zebras oder anderen flugfähigen Reittieren – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Himmelsstier der Göttin des Silbernen Mondes – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen Mondes – Ho(IV/3) + Z(iii) @ 36 Pk.	0–2

• nur Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes:

Dämonin des Kupfernen Mondes – Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iv) @ 92 Pk.	0–1
Untote – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder riesige Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Gehörnte Schlangen oder höhere flügellose Dämonen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
magische Eigenschaften für die höheren flügellosen Dämonen – Z(iii) @ +24 Pk.	beliebig
Niedere flügellose Dämonen und ähnliche Wesen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–2

Die Wesen einer der drei Mondgöttinnen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen natürlich nur von solchen Staaten verwendet werden, in denen der Kult der betreffenden Göttin Staatskult ist. Bitte beachten Sie, dass bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln inkl. des

Befehlshabers nicht mehr als zwei Elemente Elefanten oder dgl. und nicht mehr als vier Elemente Speerträger des Haushalts aufgestellt werden dürfen. Selbstverständlich darf auch diese Armee nicht mehr als drei Elemente mit magischen Fähigkeiten in ihren Reihen haben. Als „Untote“ bezeichnete Truppentypen zählen als Untote im Sinne der Regeln. – Die mit (•) markierten Minima sind nur obligatorisch, wenn **mehr als drei Elemente** Söldner aus den Bergstämmen aufgestellt werden sollen.

Bergstämme

In den großen Gebirgen nördlich und nordöstlich der östlichen Stadtstaaten leben wilde Stämme, die regelmäßig die Randzonen der zivilisierten Welt mit ihren Überfällen heimsuchen, gleichzeitig aber auch gesuchte Söldner für die Fehden zwischen den Staaten sind. – Der Drache hat den sumerischen Dämon Asag zum Vorbild, der so hässlich war, dass sein Anblick die Flüsse zum Sieden brachte. Aus diesem Grunde fand er keine andere Partner als die Berge; das Ergebnis dieser Verbindungen war eine Armee aus Steinwesen. *Parturient montes ...*

In der sumerischen Mythologie waren die Ĝirtablulu (Mann und Frau) zwei Skorpionmenschen, die den Eingang zum Mashu-Gebirge bewachen, der morgens und abends von Sonnengott passiert wird. Auf dieser positiven Version beruhen die Skorpionmenschen im Gefolge der Göttin des goldenen Mondes in unseren Listen auf. Daneben muss es aber auch eine negative Version gegeben haben: Für die Sumerer diente das Gebirgsvolk der Lullubäer – ausgestattet mit Skorpionschwänzen – als so eine Art Schreckgespenst für unartige Kinder. Zudem wurde in den späteren akkadischen Mythen ein/e (!) Ĝirtablulu von der Ur-Göttin Tiamat geschaffen, um die Götter zu bekämpfen. Auf dieser Vorstellung beruhen die Skorpionwesen und die Gottheit der folgenden Liste. Ob es sich bei letzterer um ein männliches oder weibliches Wesen handelt, bleibe dem Ermessen des Benutzers überlassen.

Riesenadler – Fw @ 36 Pk.	0–2
Leibgarde** mit Äxten – AS @ 36 Pk.	0–1
Krieger – Hi @ 24 Pk.	6–12
Bogenschützen* – LSch @ 24 Pk.	4–8
Held* bei Kriegern oder Bogenschützen – H @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Kriegern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen, Schleuder oder Wurfspießen – LI @ 18 Pk.	4–8
„Gnome“ (pygmäenhafte Bergbewohner) – VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–2

• nur Bergbewohner mit Skorpionschwänzen (Ĝir-tab-lu):

Ĝirtablulu, Herr oder Herrin der Ĝir-tab-lu – G @ 90 Pk.	0–1
je zwei Elemente Leibgarde, Krieger und Bogenschützen bzw. je vier Elemente Plänkler	
gegen ein Element Bestien** austauschen – Be @ 48 Pk.	0/A

• nur die übrigen Stämme:

Drache als Schöpfer und Herr der Steinwesen – Gf + H @ 84 Pk.	•1
Riesenhafte, intelligente Steinwesen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Kleinere, intelligente Steinwesen – AS @ 36 Pk.	•1–2
nicht intelligente Steinwesen jeder Größe – Be @ 48 Pk.	•1–2

– **H&H** –

Befehlshaber – AS(IV/2) + B(ii) @ 36 Pk. oder LSch(IV/3) + B(ii) @ 32 Pk.	1
Riesenadler – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Leibgarde – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–1
Krieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	6–18
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	4–12

Held als Befehlshaber, bei Kriegern oder Bogenschützen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schamane bei Kriegern oder Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Bogen oder Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk.	4–8
Plänkler mit Wurfholz oder Wurfspeer – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–4
„Gnome“ (pygmäenhafte Bergbewohner) – VW(III/4) [Hügel aller Art] @ 21 Pk.	0–2

• **nur Bergbewohner mit Skorpionschwänzen (Ĝír-tab-lu):**

Ĝírtablulu, Herr oder Herrin der Ĝír-tab-lu – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Befehlshaber und das Element Leibgarde gegen einen Ĝír-tab-lu-Häuptling – B(ii) + Be(IV/2) @ 44 Pk. und je zwei Elemente Krieger und Bogenschützen bzw. je vier Elemente Plänkler gegen ein Element Bestien austauschen – Be(IV/2) @ 32 Pk.	0/A

• **nur die übrigen Stämme:**

Drache als Schöpfer und Herr der Steinwesen – Gf(IV/3) + H(iii) @ 74 Pk.	•1
Riesenhafte, intelligente Steinwesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Kleinere, intelligente Steinwesen – AS(IV/4) @ 36 Pk.	•1–2
nicht intelligente Steinwesen jeder Größe – Be(IV/3) @ 40 Pk.	•1–2

Mit (•) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls Steinwesen aufgestellt werden sollen.

Die Bewohner der östlichen Hochebene

Im Osten der östlichen Stadtstaaten existiert auf der großen Hochebene ein Volk, das die einen für Verwandte der zuvor beschriebenen Bergstämme, andere für Einwanderer aus den fast unpassierbaren Hochlandwüsten des Ostens halten. Was auch immer die Wahrheit sein mag, festzuhalten bleibt, dass dieses Volk Elemente der Kultur der Stadtstaaten angenommen hat und dadurch zu einem gefährlicheren Gegner als ihre weniger zivilisierten nördlichen Nachbarn geworden ist. Die Fürsten der nächstliegenden Stadtstaaten erachten die Gefahr als so groß, dass sie bisweilen sogar ihre ständigen Streitereien untereinander vergessen und sich zu Abwehrbündnissen durchringen können.

Hochlandriesen – Rw @ 54 Pk.	0–1
die großen Wolfshunde der Hochlandriesen – Be @ 48 Pk.	0–2
Haushaltsinfanterie*: Axtträger – AS @ 36 Pk. oder Bogenschützen – SSch @ 24 Pk.	0–2
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	8–16
Schamane bei Bogenschützen – Z @ +24 Pk.	0–1
plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	4–8

• **nur westliche Staaten:**

Dämon oder Drache einer der drei Mondgöttinnen – Gf + Z @ 84 Pk. oder Gf + H @ 84 Pk.	0–1
Greifen oder geflügelte weiße Löwen – Gf @ 60 Pk.	0–2
Vogelmenschen – Fw @ 36 Pk.	0–4
Von vier Zebras oder dgl. gezogene schwere Streitwagen* – SSt @ 42 Pk.	0–2
Kundschafter auf von zwei Zebras oder dgl. gezogenen leichten Streitwagen* – LSt @ 36 Pk.	
oder auf Wildeseln, Zebras oder Ähnlichem – LR @ 30 Pk.	0–1
Haushaltsinfanterie* mit Speeren ausrüsten – Pi @ 48 Pk.	0–2
Haushaltsspeerträger* mit Pavisen ausrüsten @ +8 Pk.	0–2
Hofzauberer bei Befehlshaber*, auf den Streitwagen oder bei der Haushaltsinfanterie – Z @ +24 Pk.	0–1
Nicht zum Haushalt gehörende Bogenschützen durch Milizen mit Speeren ersetzen – Ho @ 12 Pk.	0-¼

Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen

Mondes – Ho + Z @ 36 Pk. 0–2

• **nur Staaten jenseits der Hochlandwüsten:**

Grässlicher Wüstendämon – Gf @ 60 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf +

H oder Gf + Z @ 84 Pk., falls flugfähig, oder Rw + H oder Rw + Z @ 78 Pk., falls nicht 0–1

Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw @ 36 Pk. 0–2

Wüstennomaden-Krieger – LI @ 18 Pk. oder Sk @ 30 Pk. •2–8

Wüstennomaden-Krieger durch „Sandhocker“ ersetzen – VW @ 18 Pk. [Sanddünen] 0–2

Held als Befehlshaber oder bei Wüstennomaden-Kriegern – H @ +24 Pk. 0–1

– *H&H* –

Befehlshaber mit Haushaltsaxtträgern – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder mit

Haushaltsbogenschützen – B(ii/iii) + SSch(III/3) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. 1

Hochlandriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. 0–1

die großen Wolfshunde der Hochlandriesen – Be(IV/3) @ 40 Pk. 0–2

Haushaltsinfanterie: Axtträger – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Bogenschützen – SSch(III/3) @

24 Pk. 0–2

Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. 8–24

Schamane bei Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk. 0–2

plänkelnde Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. 4–12

• **nur westliche Staaten:**

Befehlshaber durch einen auf von vier Zebras oder dgl. gezogenem schweren Streit-

wagen – B(ii/iii) + SSt(III/2) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder auf von zwei Zebras oder

dgl. gezogenem leichten Streitwagen – B(ii/iii) + LSt(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder

einen zu Fuß mit Haushaltsspeerträgern – B(ii/iii) + Pi(III/2) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk.

ersetzen 0–1

Greifen oder geflügelte weiße Löwen – Gf(IV/2) @ 40 Pk. 0–2

Vogelmenschen – Fw(III/2) @ 30 Pk. 0–4

Von vier Zebras oder dgl. gezogene schwere Streitwagen – SSt(III/2) @ 35 Pk. 0–2

Kundschafter auf von zwei Zebras oder dgl. gezogenen leichten Streitwagen – LSt(III/2) @

30 Pk. oder auf Wildeseln, Zebras oder Ähnlichem – LR(III/2) @ 25 Pk. 0–1

Haushaltsinfanterie mit Speeren ausrüsten – Pi(III/2) @ 40 Pk. beliebig

Haushaltsspeerträger (inkl. ein entsprechend ausgerüstetes Befehlshaberelement)

mit Pavisen ausrüsten @ +8 Pk. 0/A

Hofzauberer bei Befehlshaber, auf Streitwagen oder bei Haushaltsinfanterie – Z(iii) @

+24 Pk. 0–1

Nicht zum Haushalt gehörende Bogenschützen durch Milizen mit Speeren ersetzen –

Ho(IV/3) @ 12 Pk. 0–¼

•• **nur Anhänger der Göttin des Goldenen Mondes:**

Schutzdämon oder goldener Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @

84 Pk. 0–1

Riesenadler der Göttin des Goldenen Mondes – Fw(II/2) @ 36 Pk. 0–2

Skorpionmänner der Göttin des Goldenen Mondes – AS(IV/4) @ 36 Pk. 0–2

•• **nur Anhänger der Göttin des Silbernen Mondes:**

Naturdämon oder silberner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @

84 Pk. 0–1

Botinnen oder Boten der Göttin des Silbernen Mondes auf geflügelten Zebras oder anderen flugfähigen Reittieren – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Himmelsstier der Göttin des Silbernen Mondes – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Priesterinnen, Tempelprostituierte, Sängerinnen und Tänzerinnen der Göttin des Silbernen Mondes – Ho(IV/3) + Z(iii) @ 36 Pk.	0–2

•• **nur Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes:**

Böser Dämon oder kupferner Drache – Gf(IV/4) + H(iv) @ 92 Pk. oder Gf(IV/4) + Z(iii) @ 84 Pk.	0–1
Untote – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder riesige Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Gehörnte Schlangen oder höhere flügellose Dämonen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
magische Eigenschaften für die höheren flügellosen Dämonen – Z(iii) @ +24 Pk.	beliebig
Niedere flügellose Dämonen und ähnliche Wesen – Ho(IV/4) @ 14 Pk.	0–2

• **nur Staaten jenseits der Hochlandwüsten:**

grässlicher Wüstendämon – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
--	-----

•• **nur Anhänger des alten Kults:**

Wüstendämon durch höheres Wesen aus der Schattenwelt ersetzen – Gf(IV/4) + H(iii/iv) oder Gf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 84 Pk. bzw. 92 Pk., falls flugfähig, oder Rw(IV/4) + H(iii/iv) oder Rw(IV/4) + Z(iii/iv) @ 78 Pk. bzw. 86 Pk., falls nicht	0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Niedere, nicht flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–3

•• **Verbündete Wüstennomaden:**

Windgeister im Geleit der Wüstennomaden – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Mitglieder von Kriegerbünden – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Held bei den Mitgliedern eines Kriegerbundes – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Andere Krieger, überwiegend mit Wurfhölzern oder Wurfspießen und Speerschleudern bewaffnet – Sk(IV/2) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	*4–8
Schamane bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
„andere Krieger“ durch „Sandhocker“ ersetzen – VW(III/4) @ 21 Pk. [Sanddünen]	0–2
Hundemeute mit Führer – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1

Die Wesen einer der drei Mondgöttinnen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen natürlich nur von solchen Stämmen oder Staaten verwendet werden, in denen die Verehrung betreffende Göttin Stammes- bzw. Staatskult ist; ebenso dürfen die Wesen aus der Schattenwelt nur in den Armeen jener Stämme aufgestellt werden, die dem Kult der alten Götter anhängen.

Der Dämon oder Drache einer der Mondgöttinnen in der Liste für die Basisregeln darf nicht zusammen mit Wesen aus der Schattenwelt verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass die Horden mit dem Zauberer nach den Regeln nur als gewöhnliche Horden wiederkehren. Untote zählen als Untote im Sinne der Regeln. Sie sollten auf die Anhänger der Göttin des Kupfernen Mondes beschränkt bleiben. Die Wolfshunde dürfen nur zusammen mit den Riesen aufgestellt werden. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Wüstennomaden aufgestellt werden.

Die Haushaltsbogenschützelemente sollten (inkl. Befehlshaber) aus vier Figuren, alle übrigen Schützelemente nur aus drei Figuren bestehen. – Bei Benutzung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen zusammen mit dem Befehlshaber nicht mehr als zwei Elemente schwere Streitwagen oder Haushaltsinfanterie und nicht mehr als ein Element leichte Streitwagen aufgestellt werden.

Die Bewohner der Hochlandwüsten

Diese Liste verdankt ihre Entstehung einigen hartnäckigen **H&H**-Spielern, die sich mit dem knappen Hinweis in früheren Auflagen auf die Bewohner der Oasen in den östlichen Hochlandwüsten nicht zufriedengeben wollten und sich daher eine eigene Armeeliste für diese Völkerschaften gewünscht haben. Da obendrein den Kupferleuten noch ihr eigentlicher Hauptgegner fehlte, habe ich diesem Wunsch schließlich nicht so ganz ungern Folge geleistet. – Die kriegerischen Bewohner der weit verstreuten Oasen in den Hochlandwüsten stellen eine permanente Gefahr für alle ihre Nachbarn dar, seien es nun die Bergstämme im Norden, die Bewohner der fruchtbareren Hochebenen im Westen oder die Kupferleute im Süden. Ihre Armeen mögen nicht besonders gut ausgerüstet und organisiert sein, sind aber zahlreich und aggressiv. Bisweilen werden sie verstärkt von den wilden Scharen urchen Jäger und Sammler, die es gelernt haben, in den unfruchtbaren Weiten zu überleben und hier „Wüstennomaden“ genannt werden. Die eigentlichen Herrscher der Region – gewissermaßen die dunkle Macht im Hintergrund – sind allerdings die geheimnisumwitterten Bewohner uralter Städte, die schon in Ruinen lagen, als die Vorfahren der heutigen Wüstenbewohner in die Oasen einwanderten und den Kult der grausamen Götter dieser Zivilisation übernahmen. Meist begnügen sie sich damit, Armeen der Wüstenbewohner auszusenden; nur in seltenen Fällen ziehen sie auch selbst in's Feld.

Grässlicher Wüstendämon – Gf @ 60 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf +	
H oder Gf + Z @ 84 Pk., falls flugfähig, oder Rw + H oder Rw + Z @ 78 Pk., falls nicht 0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw @ 36 Pk. 0–2
Windgeister im Geleit der Wüstennomaden – Fw @ 36 Pk. 0–2
Oasenfürst** auf von Halbeseln gezogenem Reitwagen – B + LSt @ 60 Pk. 0–1
Idol einer blutrünstigen Wüstengottheit auf Trage – W/AS + Z @ 54 Pk. 0–1
Basilisken, andere sagenhafte Wüstentiere oder nicht-humanoiden Dämonen – Be @ 48 Pk.	
.....	0–1
Äxtträger* – AS @ 36 Pk. 0–1
Krieger mit Bogen* – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. 8–24
Krieger mit langen Speeren – LSp @ 36 Pk. 0–4
Wüstennomaden-Krieger – LI @ 18 Pk. oder Sk @ 30 Pk. *2–8
Wüstennomaden-Krieger durch „Sandhocker“ ersetzen – VW @ 18 Pk. [Sanddünen] 0–2
Held als Befehlshaber oder bei Wüstennomaden-Kriegern – H @ +24 Pk. 0–1
Wüstendämon oder Basilisken mit magischen Eigenschaften ausstatten oder Schamane	
bei Gefolgsleuten, Kriegern, Wüstennomaden-Kriegern oder als Befehlshaber – Z @	
+24 Pk. 0–2
Hundemeute der Wüstennomaden mit Führer – Be @ 40 Pk. 0–1

• Die Bewohner der Ruinenstädte:

Oasenfürst durch Stadtfürst zu Fuß mit Leibgarde aus Adelligen mit Äxten** – B + AS	
@ 60 Pk. oder durch einen Stadtfürsten in Begleitung einer Sänfte mit der Mumie	
eines mächtigen Priesterkönigs der alten Zeit** ersetzen – B + Z + W/AS @ 78 Pk. **1
Adelige mit Äxten – AS @ 36 Pk. 0–2
Priester bei Adelligen – Z @ +24 Pk. 0–1
Erfahrene Krieger – Hi @ 24 Pk. **2–4
Junge Krieger – Sk @ 30 Pk. **2–4
Held bei jungen Kriegern – H @ +24 Pk. 0–1
Schleuderer – LI @ 18 Pk. 0–2

– **H&H** –

Oasenfürst auf von Halbeseln gezogenem Reitwagen – B(ii) + LSt(IV/2) @ 36 Pk. oder zu	
Fuß mit Leibgarde aus Äxtträgern – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. oder aus Bogenschützen	
– B(ii) + LSch(IV/3) @ 32 Pk. 1

Grässlicher Wüstendämon – Gf(IV/4) @ 60 Pk. oder höheres Wesen aus der Schattenwelt – Gf(IV/4) + H(iii/iv) oder Gf(IV/4) + Z(iii/iv) @ 84 Pk. bzw. 92 Pk., falls flugfähig, oder Rw(IV/4) + H(iii/iv) oder Rw(IV/4) + Z(iii/iv) @ 78 Pk. bzw. 86 Pk., falls nicht	0–1
Geringere flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Niedere, nicht flugfähige Wesen aus der Schattenwelt – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–3
Basilisken, andere sagenhafte Wüstentiere oder nicht-humanoide Dämonen – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–1
Wüstendämon oder Basilisken mit magischen Eigenschaften ausstatten – Z(iii) @ +24 Pk.	beliebig
Idol einer blutrünstigen Wüstengottheit auf Trage – W/AS(IV/2) + Z(iii/iv) @ 44 Pk. bzw. 52 Pk.	0–1
Leibwache, falls ein Oasenfürst zu Fuß aufgestellt wird, genauso wie dieser, sonst nach Belieben Axtträger – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–1
Held bei Leibwache oder als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	10–30
Schamane bei Kriegern, Gefolge, Leibwache oder als Befehlshaber – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Krieger mit langen Speeren – LSp(IV/2) @ 24 Pk.	0–4

Verbündete Wüstennomaden:

Windgeister im Geleit der Wüstennomaden – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Mitglieder von Kriegerbünden – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	0–2
Held bei den Mitgliedern eines Kriegerbundes – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Andere Krieger, überwiegend mit Wurfhölzern oder Wurfspeeren und Speerschleudern bewaffnet – Sk(IV/2) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	*4–8
Schamane bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
„andere Krieger“ durch „Sandhocker“ ersetzen – VW(III/4) @ 21 Pk. [Sanddünen]	0–2
Hundemeute mit Führer – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–1

Die Bewohner der Ruinenstädte:

Oasenfürst durch Stadtfürst zu Fuß mit Leibgarde aus Adelligen mit Äxten – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder durch einen Stadtfürsten in Begleitung ei- ner Sänfte mit der Mumie eines mächtigen Priesterkönigs der alten Zeit ersetzen – B(ii/iii) + Z(iii/iv) + W/AS(III/2) @ 61 Pk., 69 Pk., 73 Pk. bzw. 81 Pk.	**1
Adelige mit Äxten – AS(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Priester bei Adelligen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Erfahrene Krieger – Hi(III/4) @ 28 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk.	**2–4
Junge Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	**2–4
Held bei jungen Kriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

„Sandhocker“ sind junge Wüstennomaden, die sich im Sand eingraben, um ahnungslos vorüberziehende Feinde aus dem Hinterhalt zu überfallen. Die Bewohner der Ruinenstädte dürfen nur aufgestellt werden, wenn auch Dämonen oder Wesen aus der Schattenwelt verwendet werden; hingegen dürfen alle diese Truppentypen auch ohne die Bewohner der Ruinenstädte benutzt werden. – Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Wüstennomaden, die mit (**) markierten sind es nur, falls die Bewohner der Ruinenstädte aufgestellt werden sollen. Inkl. eines als AS(III/2) aufgestellten Stadtfürsten dürfen nicht mehr als zwei Elemente AS(III/2) aufgestellt werden.

Die Waldvölker

In den Dschungelregionen südlich der inneren Meere wohnen wilde Stämme mit barbarischen Gebräuchen. Viele von ihnen sind als Kannibalen berüchtigt. Im Grunde relativ unkriegerisch, beschränkt sich die Taktik dieser Völker überwiegend auf Hinterhalte und die Verteidigung von Verhaufen, die sie an geeigneten Stellen quer über die wenigen Dschungelpfade legen. Der Kontakt mit ihnen besteht hauptsächlich, um Gewürze, Gold, Elfenbein und Sklaven einzutauschen, und manchmal auch, um unliebsame Mitmenschen auf Nimmerwiedersehen verschwinden zu lassen. Da sie durch stürmische Meere und nicht weniger gefährvolle Wüsteneien von der zivilisierten Welt getrennt sind, sind die Kontakte zu ihnen aber erfreulicherweise im Großen und Ganzen freiwillig und einseitig. Reisende, die das Glück hatten, lebend aus dem Dschungelland zurückzukehren, berichten von den Ruinen uralter Städte, die noch aus der Zeit der alten Götter oder sogar aus der Epoche vor der Ankunft der Menschen auf der Mondwelt stammen sollen. Hartnäckig hält sich der Mythos, dass tief im Innern des Dschungelgebiets noch mindestens eine solche Stadt bewohnt ist. Einige Erzähler wollen sogar wissen, dass es sich bei den Bewohnern dieser Stadt um die letzten Überlebenden des sagenumwobenen Schlangenvolks der Mondwelt handelt (s. den Abschnitt „Graue Vergangenheit – Graue Zukunft“ in »Fantastische Scharen«). Beweise für all dies gibt es aber nicht.

Waldvölker bewohnen die gesamte Ostküste und den Ostteil der Südküste des großen Südwestkontinents, kleinere Stämme, die für diese Liste aber nicht relevant sind, sogar noch weiter westlich. Deshalb kann diese Liste auch für die großen Stammesverbände verwendet werden, die mehr oder weniger regelmäßig ihre Nachbarn in der großen Savanne mit ihren Raubzügen heimsuchen. Von diesen verbünden sich zu diesem Zweck diejenigen, die unmittelbar an der Küste wohnenden, auch mit den westlichen Fischmenschen.

menschenfressende weiße Affen – Be @ 48 Pk.	0–2
Krieger mit Speeren* – Hi @ 24Pk.	8–24
Befehlshaber und seine Leibwache als Stammeskrieger aufstellen** – Sk @ 30 Pk	0–3
Schamane bei Kriegerern – Z @ +24 Pk.	0–1
Jäger mit Bogen oder Blasrohr und Kundschafter mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–2
Kolonien großer Spinnen – VW [Wald] @ 18 Pk.	0–2
Einbäume – Bo @ 18 Pk.	0–3
Verhaue oder Palisaden als temporäre Befestigung @ 12 Pk.	0–8
Palisaden zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

• Das mythische Schlangenvolk:

Häuptling durch Schlangenmenschen-Befehlshaber zu Fuß ersetzen – B + AS @ 60 Pk.	*1
Elitekrieger – AS @ 36 Pk. oder ESch @ 30 Pk.	0–1
Gewöhnliche Krieger – Be @ 48 Pk.	*1–4
Zauberer bei Kriegerern aller Art – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. oder Schlangengruben, im Verborgenen lauende Würgeschlangen oder Ähnliches – VW [alle mit Büschen oder Bäumen bestanden Geländearten] @ 18 Pk.	0–1

• Nur die Stämme an der Ostküste:

Riesenaaffe – Rw @ 54 Pk. oder Affengottheit – G @ 90 Pk.	0–1
--	-----

•• Die Bewohner einer uralten Dschungelstadt:

Adelige auf Riesentier* oder sehr exotische Riesenwesen ohne Reiter – Rw @ 54 Pk.	**1–2
Soldaten*: bis zu ½ Fernkämpfer mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder mit Blitze schleudernden magischen Kristallen – BSch @ 30 Pk., der Rest Nahkämpfer mit Hieb Waffen – AS @ 36 Pk. oder mit langen Speeren – LSp @ 36 Pk.	**2–4
Magier bei Befehlshaber*, Adelligen oder Soldaten – Z @ +24 Pk.	0–1

• **Nur die Stämme an der Südküste:**

Mächtiger Waldgeist in Gestalt einer bunt bemalten gigantischen Holzstatue – Rw + Z @ 78Pk. 0–1

•• **Verbündete Fischmenschen:**

Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS @ 36 Pk. °2–4
 Held bei den Kriegern mit Keule oder Dreizack – H @ +24 Pk. 0–1
 Krieger mit Speeren – Hi @ 24 Pk. °1–2
 Schamane bei den Kriegern – Z @ +24 Pk. 0–1

- H&H -

Häuptling mit Gefolge – B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk. 1
 menschenfressende weiße Affen – Be(IV/3) @ 40 Pk. 0–2
 Leibwache des Häuptlings – Hi(IV/3) @ 20 Pk. 0–3
 Häuptling als B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. und seine Leibwache als Sk(IV/3) @ 25 Pk.
 aufstellen 0/A
 Held als Befehlshaber oder bei Leibwache – H(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Krieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. 10–32
 Mediziner bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk. 0–2
 Jäger mit Bogen oder Blasrohr – Li(III/3) @ 18 Pk. oder Kundschafter mit Wurfspeeren –
 Li(III/2) @ 15 Pk. 0–2
 Kolonien großer Spinnen – VW(III/4) [Wald] @ 21 Pk. 0–2
 Einbäume – Bo(IV/2) @ 12 Pk. 0–4
 Verhaue oder Palisaden als temporäre Befestigung @ 12 Pk. 0–8
 Palisaden zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk. 0/4

• **Das mythische Schlangenvolk:**

Häuptling durch Schlangemenschen-Befehlshaber zu Fuß ersetzen – B(ii/iii) +
 AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. ••1
 Elitekrieger – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder ESch(IV/2) @ 20 Pk. 0–1
 Andere Krieger – Be(IV/3) @ 40 Pk. ••2–6
 Zauberer bei Kriegern aller Art – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. 0–1
 Plänkler mit Bogen – Li(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeer – Li(III/2) @ 15 Pk. oder Schlan-
 gengruben, im Verborgenen lauernde Würgeschlangen oder Ähnliches – VW(III/3) @
 18 Pk. oder VW(III/4) @ 21 Pk. [alle mit Büschen oder Bäumen bestandenen Gelände-
 arten] 0–1

• **Nur die Stämme an der Ostküste:**

riesiger Affe – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Affengottheit – G(IV/2) @ 75 Pk. 0–1

•• **Die Bewohner einer uralten Dschungelstadt:**

Adelige auf Riesentier – Rw(III/3) @ 54 Pk. oder Rw(III/4) @ 63 Pk. oder sehr exotische
 Riesenwesen ohne Reiter – Rw(IV/4) @ 54 Pk. •1–2
 Soldaten: bis zu ½ Fernkämpfer mit Bogen – LSch(III/2) @ 20 Pk. oder mit Blitze schleu-
 dernden magischen Kristallen – BSch(III/3) @ 30 Pk., der Rest Nahkämpfer mit Hieb-
 Waffen – AS(III/2) @ 30 Pk. oder mit Speeren – LSp(III/2) @ 30 Pk. •2–4
 Häuptling durch Befehlshaber bei Soldaten oder auf Riesentier ersetzen – B(ii/iii) @
 +12 Pk. bzw. +24 Pk. •1
 Magier bei Befehlshaber, Adeligen oder Soldaten – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.
 0–1

• Nur die Stämme an der Südküste:

Mächtiger Waldgeist in Gestalt einer bunt bemalten riesigen Holzstatue – Rw(IV/4) + Z(iii)
 @ 78 Pk. 0–1

•• Verbündete Fischmenschen:

Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk. °2–6
 Held bei den Krieger mit Dreizack – H(ii) @ +16 Pk. 0–1
 Krieger mit Speeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder, falls größtenteils mit Schilden ausgerüstet,
 Hi(IV/3) @ 20 Pk. °1–4
 Schamane bei den Krieger – Z(ii) @ +16 Pk. 0–1

Mit (*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls Schlangenmenschen, mit (••) gekennzeichnete nur, falls die Bewohner der Dschungelstadt, und mit (°) ausgezeichnete nur, falls Fischmenschen aufgestellt werden. In den ersten beiden Fällen darf der hier als „Leibwache“ bezeichnete Truppentyp **nicht** benutzt werden. Auch in Armeen für die Grundregeln **muss** der Häuptling durch einen Befehlshaber aus der Dschungelstadt bzw. einen Anführer des Schlangenvolks ersetzt werden, wenn entsprechende Truppen aufgestellt werden. Die Verbündeten dürfen nicht zusammen verwendet werden. – Wer die Option „vor Ankunft der Menschen“ bevorzugt, kann die Bewohner der Dschungelstadt auch als Echsenwesen und ihre Reittiere entsprechend als große Dinosaurier aufstellen. In diesem Fall schlage ich jedoch vor, den Südostkontinent (s. u.) außen vor zu lassen, um nicht zu viele Echsenwesen zu haben. Was man auch immer benutzt: alle verwendeten Reittiere müssen dieselbe Kampfstärke haben. Riesenwesen ohne Reiter (dies schließt den Riesenaffen und den Waldgeist ein) und solche mit Reitern dürfen zusammen aufgestellt werden. Der Waldgeist darf nur aufgestellt werden, wenn auch mindestens ein Mediziner benutzt wird. – Die Einstufung der Fernkämpfer mit den magischen Kristallen als BSch mag auf dem „historischen“ Hintergrund der Mondwelt überraschen, gibt aber den Effekt dieser Waffe, der zu einem großen Teil in ihrer Wirkung auf die Kampfmoral des Gegners besteht, am besten wieder. In Kampagnenspielen sollte man davon ausgehen, dass Elemente, die durch direkten Beschuss mit magischen Kristallen aus dem Spiel genommen wurden, nicht vernichtet wurden, sondern i. W. panikerfüllt vom Schlachtfeld geflohen sind.

Die Kupferleute

Die Kupferleute leben auf einer gebirgigen Halbinsel zwischen dem inneren Meer und der Meer der Stürme und kontrollieren die Durchfahrt zwischen diesen beiden Meeren und damit den Handel zwischen den östlichen Stadtstaaten und den Reptilienwesen weit im Osten der bekannten Welt. Außerdem bauen sie in ihren Gebirgen das bei allen Völkern stets begehrte Kupfer ab, was ihnen ihren Namen gegeben hat. Diese ziemlich einträgliche Monopolstellung hat unvermeidlich die neidischen Augen der Konkurrenz auf sie gelenkt, insbesondere die der bitterarmen, aber kriegerischen Bewohner der Hochlandwüsten im Norden und die der unternehmungslustigeren Stadtstaaten. Da die Kupferleute aber selbst auch recht schlagkräftig sind und ihre Metallverarbeitung sehr fortgeschritten ist, haben sie bisher allen Angreifern trotzen können.

Kundschafter auf großen Laufvögeln* – LR @ 30 Pk. 0–1
 Animiertes Götterbild – Rw @ 45 Pk. 0–1
 Von Sklaven oder Ochsen gezogener Wagen mit blitzeschleuderndem Götterbild und Eskorte – Kw @ 36 Pk. 0–1
 Schwertkämpfer* oder Golems aus Kupfer oder Bronze – AS @ 36 Pk. 4–6
 Speerkämpfer – Hi @ 24 Pk. 8–12
 Schamane (Z) oder Held (H) für Speer- oder Schwertkämpferelement: +24 Pk. 0–1
 Plänkler mit Bogen oder Wurfspeer – LI @ 18 Pk. 4–8
 Schiffe – Bo @ 18 Pk. 0–2

- H&H -

Befehlshaber auf Laufvogel – LR(III/3) + B(iii) @ 54 Pk. oder zu Fuß – AS(IV/3) + B(iii) @ 54 Pk.	1
Animiertes Götterbild – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Von Sklaven oder Ochsen gezogener Wagen mit blitzeschleuderndem Götterbild und Es- korte – Kw(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Kundschafter auf großen Laufvögeln – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk.	3–7
Schwertkämpfer durch Kupfer- oder Bronzegolems ersetzen – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Speerkämpfer – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	10–16
Schamane für Speer- oder Schwertkämpferelement – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Held für Speer- oder Schwertkämpferelement oder als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	4–8
Plänkler mit Wurfspeer – LI(III/2) @ 15 Pk.	2–4
Schiffe – Bo(IV/4) @ 18 Pk.	0–2

In Armeen, die nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln aufgestellt werden, darf inkl. Befehlshaber nur ein Element Reiter auf Laufvögel verwendet werden.

Die Reptilienwesen

Auf einem Kontinent weit im Südosten der bekannten Welt lebt eine geheimnisvolle Rasse intelligenter Reptilien. Sie lässt sich grob in vier Gruppen aufteilen: die Bewohner des nördlichen Hochlands, dessen Ebenen teilweise 2000 m und mehr über dem Meeresspiegel liegen, die des östlich daran angrenzenden, von lebensfeindlichen Wüsten geprägten Küstenstreifens, die des südlichen Hügellands, deren geheimnisumwitterte Städte mitten im dichten Dschungel liegen, und nicht zuletzt die des fruchtbaren, dicht bevölkerten Siebenstromlands im Westen.

Nur die Bewohner des Siebenstromlands kennen die wenigen Fahrrinnen durch das gigantische gemeinsame Mündungsdelta der großen Ströme und durch die Riffe und Klippen vor den westlichen und nördlichen Küsten, was dazu geführt hat, dass die Einwohner des Südkontinentes weitgehend ungestört von der Außenwelt leben können. Der Handel mit den menschlichen Völkern im Westen läuft ausschließlich über die verschwiegene Kupferleute ab, und daher ist dort unbekannt, wie die Wesen, die diese Waren produziert haben, in Wirklichkeit aussehen. Die Stadtstaaten, in denen die Reptilienwesen leben – insbesondere die des Siebenstromlands –, sind wohlorganisiert und den bekannten menschlichen auf dem nördlichen Kontinent durchaus ebenbürtig. Während aber die Staaten der Tiefebene meist mehrere Siedlungen teilweise beträchtlicher Größe umfassen, bestehen die der anderen Gebiete – schon allein bedingt durch die Topographie – tatsächlich nur aus einer einzigen Stadt und dem umliegenden Ackerland.

Die Staaten des Siebenstromlands

Anführer auf Streitwagen** – SSt + B @ 66 Pk. oder auf einer gigantischen Schildkröte** als „wandelndem Feldherrnhügel“ – Kw + B @ 60 Pk. oder zu Fuß mit einer Leibgarde aus Axt- oder Keulenträgern** – AS + B @ 60 Pk.	1
Großsaurier mit Besatzung – Rw @ 54 Pk.	0–2
Kundschafter auf großen Flugsauriern – Fw @ 36 Pk. oder auf schnellen zweibeinigen Dinosauriern – LR @ 30 Pk.	0–1
Speerträger mit Schild – Sp @ 36 Pk.	4–8
Speerträger ohne Schild – Hi @ 24 Pk.	0–4

Bogenschützen – SSch @ 24 Pk.	4–10
Schleuderer oder plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Wilde Deltabewohner – Sk @ 30 Pk.	•2–6
Echsenhexe bei einem der Sk-Elemente aus dem Delta – Z @ +24 Pk.	0–1
Wilde Deltabewohner – LI @ 18 Pk. oder VW [Sumpf] @ 18 Pk.	•1–2
Meute kleiner fleischfressender Saurier mit Führer – Be @ 48 Pk.	0–1
Boote – Bo @ 18 Pk.	0–2

– *H&H* –

Anführer auf Streitwagen – SSt(III/2) + B(iii) @ 59 Pk. oder auf einer gigantischen Schildkröte als „wandelndem Feldherrnhügel“ – Kw(IV/4) + B(iii) @ 60 Pk. oder zu Fuß mit einer Leibgarde aus Axt- oder Keulenträgern – AS(III/3) + B(iii) @ 60 Pk.	1
Held mit einer Leibgarde aus Axt- oder Keulenträgern – AS(III/3) + H(iii) @ 60 Pk.	0–1
Hofzauberer mit einer Leibgarde aus Axt- oder Keulenträgern – AS(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk.	0–1
Großsaurier mit Besatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–2
Kundschafter auf großen Flugsauriern – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder auf schnellen zweibeinigen Dinosauriern – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–1
Speerträger mit Schild – Sp(III/3) @ 36 Pk.	4–8
Speerträger ohne Schild – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Bogenschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	4–10
Schleuderer oder plänkelnde Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Meute kleiner fleischfressender Saurier mit Führer – Be(III/3) @ 48 Pk.	0–1
Wilde Deltabewohner – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	•2–8
Echsenhexe bei einem der Sk-Elemente aus dem Delta – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Begleitung der Echsenhexe als Sk(IV/3) @ 25 Pk. aufstellen	0–1
Wilde Deltabewohner – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder VW(III/3) [Sumpf] @ 18 Pk.	•1–2
Boote – Bo(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Die Kundschafter auf den zweibeinigen Dinosauriern sind ein Beispiel für leichte Kamelreiter, die zwar als LR zählen, aber Gebüsch als offenes Gelände betrachten. Die mit (•) markierten Minima zählen nur, wenn die Bewohner des riesigen Mündungsdeltas der sieben Ströme verwendet werden.

Die Städte des Hochlands

Die Armeelisten für die Städte des Hochlands und der Dschungelregion basieren nicht auf historischen Armeen aus der Zeit um etwa 2500 v. Chr. Ihr (allerdings ziemlich frei interpretiertes) Vorbild sind vielmehr diverse indianische Armeen aus dem Zeitraum von etwa 500–1500. Die Kampfstärken einiger Truppen wurden aber gegenüber dem historischen Vorbild bewusst höher eingestuft, da Reptilien wegen ihrer Schuppenhaut gegenüber kaum oder gar nicht gepanzerten Menschen doch gewisse Vorteile haben.

Große geflügelte Schlange – Gf @ 60 Pk. oder G @ 90 Pk.	0–1
Geflügelte Echsenkrieger, Flugsaurier ohne Besatzung oder Feuerelementargeister der Pygmäen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Zauberer auf Sänfte mit Leibgarde aus Tempelkriegern mit Bogen – W/Sch + Z @ 48 Pk.	0–1
Pygmäenschamane auf Sänfte – W/AS + Z @ 44 Pk. oder der „Wächter der Feuerberge“, ein uraltes gigantisches Reptilienwesen im Bund mit den Pygmäen – Rw @ 54 Pk.	0–1
„Wächter der Feuerberge“ als Magier aufstellen – Z @ +24 Pk.	0–1
Adelige* – AS @ 36 Pk.	0–4

Anführer durch einen auf Sänfte mit Schwertkämpfergarde – W/AS + B @ 54 Pk. einsetzen**	0–1
Held bei Adeligen oder als Befehlshaber bei Adeligen – H @ +24 Pk.	0–1
Tempelkrieger oder Hoftruppen mit Bogen sowie einer Frontreihe aus Nahkämpfern – SSch @ 24 Pk.	0–4
Milizbogenschützen – LSch @ 24 Pk.	8–16
Plänkelnde Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Pygmäenkrieger – Sk @ 30 Pk.	*2–4
Pygmäenplänkler mit Wurfspeer – LI @ 18 Pk.	0–2
Pygmäen mit Blasrohr – VW [Hügel aller Art] @ 18 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber bei Adeligen – AS(III/3) + B(iii) @ 60 Pk. oder auf Sänfte mit Schwertkämpfergarde – W/AS(III/3) + B(iii) @ 54 Pk.	1
Große geflügelte Schlange – Gf(IV/2) @ 40 Pk. oder G(IV/2) @ 75 Pk.	0–1
Große Flugsaurier ohne Besatzung – Fw(III/3) @ 36 Pk., geflügelte Echsenkrieger – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder Schwärme kleinerer Flugsaurier ohne Besatzung – Fw(III/2+4) @ 36 Pk.	0–2
Feurelementargeister der Pygmäen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Zauberer auf Sänfte mit Leibgarde aus Tempelkriegern mit Bogen – W/Sch(III/3) + Z(iii) @ 48 Pk.	0–1
Pygmäenschamane auf Sänfte – W/AS(IV/3) + Z(ii) @ 41 Pk. oder der „Wächter der Feuerberge“, ein uraltes gigantisches Reptilienwesen im Bund mit den Pygmäen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
„Wächter der Feuerberge“ als Magier aufstellen – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.	0–1
Adelige – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–3
Held bei Adeligen – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Tempelkrieger oder Hoftruppen mit Bogen sowie einer Frontreihe aus Nahkämpfern – SSch(III/3) @ 24 Pk.	0–4
Milizbogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	8–16
Plänkelnde Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Pygmäenkrieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	*2–4
Pygmäenplänkler mit Wurfspeer – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Pygmäen mit Blasrohr – VW(III/4) [Hügel aller Art] @ 21 Pk.	0–1

Die Pygmäen sind kleinere Reptilienwesen, die auf dem Vulkanrücken am nördlichen Rand des Hochlands leben. Wenn sie auch ihre Grenze gegenüber allen Fremden geschlossen haben, so helfen sie doch von Zeit zu Zeit ihren größeren Vettern (gegen Bezahlung) aus. Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn Pygmäen oder mit ihnen verbündete Wesen wie der „Wächter der Feuerberge“ aufgestellt werden. – Nach den fortgeschrittenen Regeln haben Schwärme kleinerer Flugsaurier im Nahkampf Kampfstärke 2, im Fernkampf Kampfstärke 4.

Die Städte des Dschungellands

Diese Liste behandelt die zivilisierten Bewohner der dampfenden Dschungel im Süden des Kontinents. Wie auch anderswo auf dem Südkontinent handelt es sich hierbei um eine Anzahl mehr oder minder mächtiger Stadtstaaten, die ständig miteinander im Streit liegen. Die Herrscher einiger weniger Städte sind quasi unsterblich und gehören uralten Rassen von Riesenwesen an: Die Riesenschlangen haben schon über die mythischen Schlangenmenschen der grauen Vorzeit geherrscht (s. den Abschnitt „Graue Vergangenheit – Graue Zukunft“ in »Fantastische Scharen«), die Riesenreptilien sind die letzten Überlebenden einer Art, die

schon lange vor den heutigen intelligenten Bewohnern der Mondwelt existiert hat; vermutlich gehört dieser auch der „Wächter der Feuerberge“ in der Liste für die Hochlandbewohner an.

Schabdhari (halbintelligente Flugsaurier) – Fw @ 36 Pk.	0–2
Adelige* – AS @ 36 Pk.	0–4
Held bei Adeligen oder als Befehlshaber bei Adeligen – H @ +24 Pk.	0–1
Befehlshaber durch ein intelligentes Riesenreptil („Große Schlange“ oder „Große Echse“) mit Gefolge aus Priestern, Dienern und Wächtern – Rw + B + Z @ 102 Pk. ersetzen	0–1
Priester auf Sänfte mit Leibgarde aus fanatischen Tempelkriegern – W/AS + Z @ 54 Pk. oder als Befehlshaber** - W/AS + Z + B @ 78 Pk.	0–1
Krieger – Hi @ 24 Pk.	10–20
Schleuderer oder Bogenschützen – LI @ 18 Pk.	0–4
Bogenschützen als LSch @ 24 Pk. aufstellen	0–2
Rudel kleiner oder mittelgroßer fleischfressender Saurier – Be @ 48 Pk. oder Herde pflanzenfressender Saurier – ET @ 36 Pk.	0–2
Saurierrudel durch kleinere Gruppen großer fleischfressender Saurier ersetzen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Flöße – Bo @ 18 Pk.	0–1

- **H&H** -

Befehlshaber bei Adeligen – AS(IV/3) + B(iii) @ 54 Pk.	1
Befehlshaber durch ein intelligentes Riesenreptil („Große Schlange“ oder „Große Echse“) mit Gefolge aus Priestern, Dienern und Wächtern – Rw(IV/4) + B(iii) + Z(iv) @ 110 Pk. ersetzen	0–1
Schabdhari (halbintelligente Flugsaurier) – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Priester auf Sänfte mit Leibgarde aus fanatischen Tempelkriegern – W/AS(IV/4) + Z(ii) @ 42 Pk. oder W/AS(IV/4) + Z(iii) @ 54 Pk. oder als Befehlshaber – W/AS(IV/4) + Z(iii) + B(ii) @ 66 Pk.	0–1
Adelige – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–4
Held bei Adeligen oder als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	12–24
Krieger zu Tempelsoldaten oder Söldnern erheben – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–6
Schleuderer oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Bogenschützen als LSch(IV/3) @ 20 Pk. aufstellen	0–2
Rudel kleiner oder mittelgroßer fleischfressender Saurier – Be(IV/3) @ 40 Pk. bzw. Be(IV/4) @ 48 Pk. oder Herde pflanzenfressender Saurier – ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Saurierrudel durch kleinere Gruppe großer fleischfressender Saurier ersetzen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Flöße – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–1

In Armeen für Spiele nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen auch mit einem entsprechend ausgerüsteten Befehlshaber nicht mehr als vier Elemente AS(IV/3) verwendet werden. Der Priester auf der Sänfte darf nur benutzt werden, wenn auch Tempelsoldaten aufgestellt werden. In einer Kampagne mit mehreren Armeen nach dieser Liste oder ihrer Grundversion sollte höchstens eine von ihnen eine „Große Schlange“ oder „Große Echse“ oder einen Priesterbefehlshaber benutzen.

Die Bewohner der verlorenen Städte

Die Dschungelstämme der Mondwelt sollen die Nachfahren der Bewohner aufgelassener Dschungelstädte im Landesinnern sein, die in die Barbarei zurückgefallen sind, nachdem ihre Eliten vertrieben worden oder aus

anderen Gründen in die küstennäheren Städte geflüchtet waren. Die meisten Stämme beten finstere Gottheiten an, die vermutlich eine weitere Erscheinungsform der alten Götter sind, wie sie auch noch in einigen menschlichen Staaten verehrt werden. Angeführt werden sie von den Priestern dieser Götter, die ihre blutigen Kulte in den alten Tempeln der ansonsten in Ruinen liegenden Städte eingerichtet haben. Diese Tempel werden von besonders großen Reptilienwesen bewacht, deren Vorfahren einst von ihren Göttern aus besonders treuen Gefolgsleuten geschaffen worden sein sollen. Die Barbaren sind zwar in eine Vielzahl von Stämmen zerfallen, von den jeder um „seine“ Ruinenstadt herum siedelt, stellen aber trotzdem eine stete Gefahrenquelle für die Stadtstaaten der Dschungelregion und den angrenzenden Gebieten des Siebenstromlands dar – was nicht bedeutet, dass es nicht hie und da zu unheiligen Bündnissen mit ihren zivilisierteren Vettern kommt.

Halbintelligente kleine Flugsaurier als Späher oder flugfähige Walddämonen – Fw @ 36 Pk.	
.....	0–2
Dunkle Gottheit – G @ 90 Pk. oder animierte Götterstatue aus einem der alten Tempel –	
Rw @ 54 Pk.	0–1
Rudel kleinerer fleischfressender Dinosaurier – Be @ 48 Pk. oder Herde pflanzenfressender	
Saurier – ET @ 36 Pk.	0–2
Wächter der alten Tempel – AS @ 36 Pk.	0–1
Krieger*: $\frac{1}{3}$ bis $\frac{2}{3}$ Bogenschützen – ESch @ 30 Pk., der Rest mit diversen Nahkampfwaffen	
– Sk @ 30 Pk.	6–18
Magische Fähigkeiten für den Befehlshaber* – Z @ +24 Pk.	1
Untergeordneter Priester bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Magische Eigenschaften für Walddämonen – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen – LI @ 18 Pk.	0–3
Bewohner verbündeter oder unterworfenen Dschungelstädte – Hi @ 24 Pk. oder Ho @	
12 Pk.	*2–4

- H&H -

Priesterkönig mit Leibgarde – B(ii) + Z(iii) + ESch(IV/4) oder B(ii) + Z(iii) + Sk(IV/4) @	
66 Pk.	1
Halbintelligente kleine Flugsaurier als Späher – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Flugsaurier durch flugfähige Walddämonen ersetzen – Fw(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Dunkle Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk. oder animierte Götterstatue aus einem der alten Tempel –	
Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Rudel kleinerer fleischfressender Dinosaurier – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Herde pflanzenfressender	
Saurier – ET(IV/4) @ 42 Pk.	0–2
Leibwächter des Priesterkönigs – gleicher Truppentyp wie dieser, also ESch(IV/4) @ 30 Pk.	
oder Sk(IV/4) @ 30 Pk., oder Wächter der alten Tempel – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Krieger: $\frac{1}{3}$ bis $\frac{2}{3}$ Bogenschützen – ESch(IV/3) @ 25 Pk., der Rest mit diversen Nahkampfwaffen –	
Sk(IV/3) @ 25 Pk.	6–18
Untergeordneter Priester bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk. oder magische Eigenschaften	
für Walddämonen – Z(iii) @ +24 Pk.	0–2
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–3
Bewohner verbündeter oder unterworfenen Dschungelstädte – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder	
Ho(IV/3) @ 12 Pk.	*2–4

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Bewohner der Dschungelstädte benutzt werden sollen.

Die Wüstenbewohner

Der schmale Küstenstreifen zwischen den bewaldeten östlichen Vorbergen des Hochlands und dem Meer stellt eine lebensfeindliche Wüste dar, die nur hie und da von Wadis durchzogen wird. An diesen Tälern, die in der Regel lediglich in Herbst und Winter Wasser führen, haben die Bewohner Bewässerungssysteme und Städte errichtet. Geschützt von deren mächtigen Lehmziegelmauern, der lebensfeindlichsten Wüste der gesamten Mondwelt und der Tapferkeit ihrer Bewohner, haben diese Stadtstaaten trotz aller Rivalitäten bislang den gelegentlichen Eroberungsversuchen allzu machtgieriger Hochlandherrscher widerstehen können.

Große Flugsaurier – Fw @ 36 Pk. oder Sanddrache – Gf @ 60 Pk.	0–1
Reiter auf Riesenskorpionen – Rw @ 54 Pk.	0–1
Speerträger** – LSp @ 36 Pk.	5–10
Schleuderer oder plänkelnde Nomadenkrieger mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–8
Nomadenkrieger – Hi @ 24 Pk.	2–10
Held bei Speerträgern* oder Nomadenkriegern – H @ +24 Pk.	0–2
Krieger unabhängiger Bergstämme – Sk @ 30 Pk.	0–6
Flöße mit Segeln – Bo @ 18 Pk.	0–1
Palisade oder Mauer aus getrockneten Lehmziegeln @ 12 Pk.	0–4

- **H&H** -

Befehlshaber zu Fuß mit Speerträgern – B(ii/iii) + LSp(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder auf Sänfte mit einer Eskorte aus Krieger mit Streitkolben – B(ii/iii) + W/AS(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk.	1
Große Flugsaurier – Fw(III/4) @ 42 Pk. oder Sanddrache – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
Reiter auf Riesenskorpionen – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–2
Götterbild auf Trage, begleitet von Priestern und einer bewaffneten Eskorte aus Krieger mit Streitkolben – W/AS(IV/3) + Z(iii) @ 49 Pk.	0–1
Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	6–12
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–8
Nomadenkrieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	2–12
Held als Befehlshaber, bei Speerträgern oder bei Nomadenkriegern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Plänkelnde Nomadenkrieger mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Krieger unabhängiger Bergstämme – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–6
Flöße mit Segeln – Bo(IV/2) @ 12 Pk.	0–1
Palisade oder Mauer aus getrockneten Lehmziegeln @ 12 Pk.	0–4

Die Völker der südlichen Meere

Die Fischmenschen

Die Bewohner der Küsten des Südkontinentes leben in ständiger Bedrohung durch fischartige Humanoide, die jederzeit ohne Vorwarnung aus dem Meer auftauchen und Gehöfte oder kleinere Ortschaften überfallen und plündern können, um sodann mit ihrer Beute spurlos in den Fluten zu verschwinden. Bisweilen sammeln sie sich zu regelrechten Armeen, die sich dann sogar an größere Städte heranwagen. Die Annalen der Stadtstaaten sind daher voll von epischen Belagerungen und heldenhaften Abwehrkämpfen gegen die Meerwesen. In neuerer Zeit kommt es immer wieder vor, dass sie sich bei ihren Raubzügen mit Piraten zusammenschließen. Vermutlich leben die Meerwesen auf den flachen Sandbänken vor der Südküste und auf bzw. vor den zahlreichen Atollen und Inseln der Korallensee.

Auch die Bewohner der Küsten südlich der großen Savannen werden mehr oder weniger regelmäßig von Überfallen durch Fischmenschen heimgesucht. Über diese Wesen ist natürlich noch weniger bekannt: Sie

tauchen unvermittelt aus Fluten auf, fallen über Dörfer und sogar kleinere Städte her, verbreiten Angst und Schrecken, um anschließend wieder spurlos in den Tiefen des Meeres zu verschwinden.

Tiefseedämon** oder amphibisch lebendes Seeungeheuer* – Rw @ 54 Pk.	0–1
Riesenkrabben oder -hummer – Be @ 48 Pk.	0–2
Krieger* mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS @ 36 Pk.	4–12
Held* als Befehlshaber auf amphibisch lebendem Seeungeheuer oder bei den Kriegern mit Keule oder Dreizack – H @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren – Hi @ 24 Pk.	2–8
Magische Eigenschaften für den Tiefseedämon oder Schamane bei Riesenkrabben (ma- ximal einer) oder Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–2
Plänkler mit Bumerangs, Netzen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–4
An Land weniger bewegliche Humanoide – Ho @ 12 Pk.	0–4
Große Meeresschildkröten, große Krabben oder Hummer, im Meer lebende Krokodile – VW [Meer] @ 18 Pk.	0–4

• **Verbündete Waldstämme (nur die Fischmenschen des Westens):**

Krieger – Hi @ 24 Pk.	*2–6
Medizinmann bei Kriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Jäger mit Bogen oder Blasrohr oder Kundschafter mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	0–1
Einbäume – Bo @ 18 Pk.	0–2

• **Nur die Fischmenschen des Ostens:**

Piraten mit Nahkampfwaffen – Sk @ 30 Pk.	0–4
Piraten mit Schleuder – LI @ 18 Pk. oder mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0–2
Piratenboote – Bo @ 18 Pk.	1 pro Piratenelement

- H&H -

Tiefseedämon als Befehlshaber oder Fischmenschen-Befehlshaber auf amphibisch leben- dem Seeungeheuer – B(ii/iii) + Rw(IV/4) @ 66 Pk. bzw. 78 Pk. oder zu Fuß mit einer Leibgarde aus Kriegern mit Keule oder Dreizack – B(ii/iii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk.	1
Amphibisch lebendes Seeungeheuer – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Riesenkrabben oder -hummer – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–3
Magische Eigenschaften für den Tiefseedämon oder Großschamane auf Riesenkrabbe – Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Krieger mit Dreizack oder beidhändig geführten Hieb Waffen – AS(IV/2) @ 24 Pk.	6–18
Held als Befehlshaber oder bei den Kriegern mit Dreizack – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Krieger mit Speeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder, falls größtenteils mit Schilden ausgerüstet, Hi(IV/3) @ 20 Pk.	4–12
Schamane bei den Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–2
Plänkler mit Bumerangs oder Netzen – LI(III/2) @ 15 Pk. oder mit Wurfspeeren und teil- weise Schilden – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
An Land weniger bewegliche Humanoide – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Große Meeresschildkröten – VW(III/3) [Meer] @ 18 Pk., große Krabben oder Hummer, im Meer lebende Krokodile – VW(III/4) [Meer] @ 21 Pk.	0–4

• **Verbündete Waldstämme (nur die Fischmenschen des Westens):**

Krieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk.	*2–8
Medizinmann bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Jäger mit Bogen oder Blasrohr – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Kundschafter mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–1

Einbäume – Bo(IV/2) @ 12 Pk. 0–3

• **Nur die Fischmenschen des Ostens:**

Piraten mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. 0–4

Piraten mit Schleuder – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Bogen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder

LI(III/3) @ 18 Pk. 0–2

Piratenboote – Bo(IV/4) @ 18 Pk. 1 pro Piratenelement

Das mit (*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn verbündete Waldvölker aufgestellt werden.

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln darf inkl. des Befehlshabers nur ein Element Rw aufgestellt werden.

Da Meerwesen aus naheliegenden Gründen niemals weit entfernt von der Küste kämpfen, muss in Spielen mit solch einer Armee eine der beiden Schmalseiten oder die Langseite der Spielfläche, auf der die Meeresbewohner 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. Spielen zwei Armeen dieser Art gegeneinander (also z. B. Fischmenschen gegen Krakenmenschen), sollten sich die Spieler zunächst darauf einigen, wer von ihnen mit einem zwanzigseitigen Würfel die Lage des Strandes ermittelt: bei 1–4 liegt er an der linken Schmalseite (vom Würfelnden aus gesehen), bei 5–10 an der gegenüberliegenden Langseite, bei 11–14 an der rechten Schmalseite und bei 15–20 an der eigenen Grundseite.

Für alle Meerwesen der vorliegenden Liste gilt entsprechend die gleiche Option wie für die Fischmenschen in der Piratenliste in den Basislisten in »Fantastische Scharen«.

Die Krakenmenschen der Korallensee

Für die meisten Bewohner des Südkontinentes sind schon die Fischmenschen eher Mythos als Realität, doch nicht einmal die Küstenbewohner sind sich sicher, ob in den schier unendlichen Weiten des Korallenmeeres nicht noch ein weiteres Volk existiert. Gefangene Piraten – eine Spezies, die bekanntermaßen den Alkohol mehr schätzt als die Wahrheit – berichten von vielarmigen Wesen, die in ständigem Krieg mit den Fischmenschen leben sollen. Den Berichten nach werden ihre Scharen von riesigen Oktopussen begleitet, die sogar an Land überleben können, von lebenden Riesenwellen und noch seltsameren Geschöpfen, die angeblich nicht einmal von der Mondwelt stammen. Die Heimat dieses Volks ist unbekannt, die einen behaupten, es stamme aus den dunklen Abgründen der Tiefsee, andere, es wohne auf fernen Inseln oder sogar auf einen völlig unbekannten Kontinent tief im Süden. Doch für alle diese Behauptungen existieren keine Beweise, was um so bedauerlicher ist, da sie als mögliche Verbündete für die Küstenstaaten des Südkontinentes von größtem Interesse wären.

Große Schwärme aggressiver Seevögel – Fw @ 36 Pk. 0–2

Amphibische lebende Riesenkraken – Rw @ 54 Pk. 0–1

Wasserelementargeist – Rw + H @ 78 Pk. oder der „Herr des Abgrundes“ in Person – G @

90 Pk. 0–1

Von Riesenhummern gezogene Streitwagen* mit Krakenmenschenbesatzung – SSt @

42 Pk. 0–1

Krakenmenschen mit Keulen* – AS @ 36 Pk. 2–6

Held als Befehlshaber oder bei Krakenmenschen mit Keulen – H @ +24 Pk. 0–1

einfache Keulenträger durch „Großen Alten“ mit Leibwache aus Keulenträgern* erset-

zen – W/AS + Z @ 54 Pk. 0–3

Krakenmenschen mit Speeren – Hi @ 24 Pk. 4–12

Krakenmenschen mit Bogen – LSch @ 24 Pk. 0–2

Krakenmenschen-Plänkler mit Bogen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk.	2–6
Riesenkalmare und andere im Meer lauernde Ungeheuer – VW [Meer] @ 18 Pk.	0–2
Palisade und Graben für das Lager @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Krakenmenschen-Anführer auf von Riesenhummern gezogenem Streitwagen – B(ii/iii) + SSt(IV/2) @ 40 Pk. bzw. 52 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Keulenträgern – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Große Schwärme aggressiver Seevögel – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Amphibisch lebende Riesenkralen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Wasserelementargeist – Rw(IV/4) + H(iii) @ 78 Pk. oder der „Herr des Abgrundes“ in Person – G(IV/3) @ 90 Pk.	0–1
Von Riesenhummern gezogene Streitwagen mit Krakenmenschenbesatzung – SSt(IV/2) @ 28 Pk.	0–2
Krakenmenschen mit Keulen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	1–6
Held als Befehlshaber oder bei Keulenträgern – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
einfache Keulenträger durch „Großen Alten“ mit Leibwache aus Keulenträgern ersetzen – W/AS(IV/4) + Z(iii/iv) @ 54 Pk. bzw. 62 Pk.	0–3
einen der „Großen Alten“ anstatt des Krakenmenschen-Anführers als Befehlshaber aufstellen – B(iii) @ +24 Pk. oder B(iv) @ +48 Pk.	0–1
Krakenmenschen mit Wurfspeeren – Hi(IV/4) @ 24 Pk.	4–12
Krakenmenschen mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Krakenmenschen-Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	2–4
Krakenmenschen-Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Riesenkalmare und andere im Meer lauernde Ungeheuer – VW(III/4) [Meer] @ 21 Pk.	0–2
Palisade und Graben für das Lager @ 6 Pk.	0/4

Bitte beachten Sie, dass bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln auch inkl. des Befehlshabers höchstens zwei Elemente Streitwagen und sechs Elemente Keulenträger aufgestellt werden dürfen. Die „Großen Alten“ sind uralte, weise, sehr große und zaubermächtige Artverwandte der Krakenmenschen und sollen direkt vom „Herrn des Abgrundes“ abstammen. Die Einstufung als W/AS berücksichtigt ihre trotz ihres furchterregenden Aussehen eher auf Magie und parapsychische Kräfte beruhende Kampfweise.

Da auch die Krakenmenschen Meeresbewohner sind, gelten für sie die gleichen Regeln für das Auslegen eines Meeresstrandes wie für die Fischmenschen (siehe oben). Natürlich gilt auch für sie die gleiche Option wie für die Fischmenschen in der Piratenliste in den Basislisten in »Fantastische Scharen«.

Optionale Regel bei Verwendung der fortgeschrittenen Regeln: Die Schwärme aggressiver Seevögel zählen im Fernkampf, als hätten sie Kampfstärke (iv), sonst als hätten sie Kampfstärke (ii). Sie kosten dann 36 Pk.

Tékumel

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

Beispielsweise gibt es sogar Lehrbücher für einige der menschlichen Sprachen auf dieser Welt. Interessant für die Zwecke dieses Buches sind vor allem die Quellenbücher über die Armeen der menschlichen Reiche. Ich möchte aber noch auf den Spielzubehör-Bereich der Webpage verweisen, wo man sich Adaptionen gängiger und weniger gängiger Rollenspielsysteme (AD&D, Runequest u. a.) für Abenteuer auf Tékumel herunterladen kann. Mittlerweile soll nicht nur eine Neuauflage der offiziellen Regeln erschienen sein, sondern ein kleiner amerikanischer Hersteller bietet eine inzwischen schon recht große Anzahl Figuren einer von Prof. Barker autorisierten 28mm-Reihe mit den Armeen Tékumels an, wenn auch leider zu sehr stattlichen Preisen. Möglicherweise steht uns also ein »Revival« dieser faszinierenden Welt bevor, was nur zu begrüßen wäre.

60.000 Jahre vor der Handlungszeit der Romane und des Rollenspiels (die Zeitangaben sind m. E. alle ein bisschen inflationär) wurde Tékumel,

das bis dahin nur von insektenartigen Intelligenzen bewohnt war, von Menschen und einigen nichtmenschlichen Rassen besiedelt, wurde aber später durch eine kosmische Katastrophe vom übrigen Universum getrennt und existiert nun in einem eigenen Miniuniversum (so zeigt der Nachthimmel Tékumels keine Sterne). In völliger Isolation entwickelten sich menschliche und nichtmenschliche Bewohner zunächst einmal technologisch zurück (einige wenige Geräte aus der Anfangszeit existieren aber noch), so dass die jetzigen Kulturen etwa dem der irdischen Antike entsprechen.

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

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

auf das Kriegswesen hat.

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

Dieser Abschnitt unserer Sammlung ist im Augenblick leider noch etwas dürrig, da ich bislang genaue Informationen nur über das Heer Tsolyánu besitze und daher eigentlich nur diese Armee als Liste vorlegen sollte. Um aber auch einen möglichen Gegner zu präsentieren, habe ich aus den wenigen Informationen, die mir vorliegen, noch die Armeen des nördlichen Nachbarn Yán Kór und des alten Rivalen Mu'ugalavyá zusammengestellt. Die Armeelistenbücher über die vier menschlichen Reiche außer Tsolyánu und die Länder der Shén konnte ich leider noch nicht einsehen. Wer da aushelfen kann, ist herzlich eingeladen, das zu tun.

Die Einstufung besonders der Speerträger ist nicht ganz einfach, da die Einheiten nicht alle gleich ausgerüstet sind. Unzweifelhaft sind einige von ihnen tatsächlich Speerträger, andere hingegen sind mit längeren Speeren ausgerüstet, die in den mir bekannten Texten auch tatsächlich als Piken bezeichnet werden. Das hat zwar in der Fantasy-Literatur in aller Regel nicht viel zu sagen, da die meisten Autoren die Begriffe „Speer“ und „Pike“ synonym verwenden, dies scheint aber in den (nebenbei bemerkt, angenehm zu lesenden) Texten M. A. R. Barkers anders zu sein. Jedenfalls beschreibt er den Schild seines Helden Chaeyan in dem Artikel *The Battle of the Temple of Chánis* (The Dragon 4, 1976, 12–17) als klein und sagt ausdrücklich, dass er mit einem Tragriemen um den Hals getra-

gen wird, was möglicherweise ein Hinweis darauf sein könnte, dass sein Besitzer beide Hände zum Führen der Pike frei hatte. Auch eine der gegnerischen Legionen, auf die Chaeyans Einheit stößt, ist ähnlich ausgerüstet, nur dass die kleinen Rundschilde (»*targe*«) ihrer Soldaten keinen Tragriemen haben, sondern ähnlich wie die Schilde der makedonischen Phalangiten am (Unter-)Arm befestigt sind. Es gibt also durchaus Hinweise darauf, dass die Infanteristen mit Piken auch wirklich als Pikeniere gekämpft haben. Dagegen steht, dass eine der beschriebenen Formationen der Legion, zu der besagter Chaeyan gehört, nur 10 Reihen tief ist, was für eine Pikenphalanx eigentlich zu dünn ist. Da es sich aber nur um die Anfangsformation handelt und die Einheit mehrere Formationsänderungen ausführt, bevor es zum Nahkampf kommt, mag das kein besonders schlagender Einwand sein. Wie auch immer: um alle Möglichkeiten offen zu lassen, haben wir die menschlichen Speerträger Tékumels zunächst einmal als echte Speerträger eingestuft, aber mit der Option, einige von ihnen paarweise durch Pikeniere zu ersetzen.

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

Individuen oder auch ganze Kohorten mit Fernkampfaffen innerhalb einer Legion aus Nahkämpfen spielen für die Einstufung der Einheit keine Rolle. Wer will, kann aber einige der Fernkämpferelemente als Kohorten aus solchen Legionen darstellen.

Mehr über Tékumel und und seine Armeen erfahren Sie aus dem *H&H*-Szenario »Die Schlacht am Tempel von Chánis«, das Sie sich von unserer Webpage <http://HuH.gmxhome.de> herunterladen können. Dort werden u. a. auch die oben skizzierten Probleme ausführlich diskutiert.

Tsolyánu

Kaiserlicher Befehlshaber – als Elitespeerträger: B(iii/iv) + Sp(III/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk. oder anderer Befehlshaber – als Axt- oder Schwertkämpfer: B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder als Speerträger: B(iii) + Sp(III/3) @ 60 Pk.	1
Erfahrene Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk.	3–8
erfahrene Speerträger aus einer der Elitelegionen als Sp(III/4) @ 42 Pk. aufstellen (nur, falls ein kaiserlicher Befehlshaber verwendet wird)	0–1
Unerfahrene Speerträger -Sp(III/2) @ 30 Pk.	2–4
je zwei Elemente Speerträger (nicht aber Elitelegionen!) gegen ein Element echte Pike- niere austauschen: Sp(III/3) mit Befehlshaber durch B(iii) + Pi(III/3) @ 72 Pk., Sp(III/3) ohne Befehlshaber durch Pi(III/3) @ 48 Pk. und Sp(III/2) durch Pi(III/2) @ 40 Pk.	0–6
Axt- und Schwertkämpfer – AS(III/2) @ 30 Pk.	3–6
erfahrene Axt- und Schwertkämpfer als AS(III/3) @ 36 Pk. aufstellen	0–4
erfahrene Axt- und Schwertkämpfer durch N'lüss-Söldner oder Fanatiker ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Zauberer oder Priester beim Oberbefehlshaber oder bei Sp-, Pi- oder AS-Elementen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. oder K(ii) @ 8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	1–2
Massierte Schleuderer, Bogen- oder Armbrustschützen – SSch(III/2) @ 20 Pk.	2–6
erfahrene Schützen als SSch(III/3) @ 24 Pk. aufstellen	0–4
Marinesoldaten (soweit nicht als Speerträger oder Axt-/Schwertkämpfer eingestuft), Ge- birgler oder Milumanayí-Söldner – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–2
reguläre leichte Infanterie mit Langbogen oder mit Speer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Held bei einer der vorgenannten regulären Einheiten – H(iii) @ +24 Pk. oder H(ii) @ +16 Pk.	0–1
als irreguläre leichte Infanterie gedachte Bauern, Städter und andere „Heloten“, meist mit Speer und Helm aus Chlénleder – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Hirten mit Schleuder, Jäger und andere mit Bogen ausgerüstete, erfahrenere Milizen als echte leichte Infanterie aufstellen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Shén-Söldner – alle: Sf(IV/4) @ 30 Pk. oder alle: Sf(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Pé-Chói-Söldner – bis zu 1/2 mit Bogen und Speer ausgerüstet: LSch(IV/3) @ 20 Pk., der Rest Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Hláka-Söldner – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Páchi-Léi-Söldner – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder VW(III/3)[Wald] @ 18 Pk.	0–1
Ahoggyá-Söldner – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder Le(IV/4) @ 36 Pk. oder ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1

Diese Liste beruht hauptsächlich auf einer vollständigen Auflistung aller tsolyanischen Streitkräfte (mit Angaben u. a. zu Truppenstärken, Bewaffnung, Erfahrungsniveau und Besonderheiten) aus dem Internet (<http://www.tekumel.com> unter "Gaming").

Wie die Armeen aller anderen menschlichen Staaten besteht auch die von Tsolyánu aus „Legionen“, die sich aber dort – im Gegensatz zu ihren Pendants andernorts – aus einer einzigen Waffengattung zusammensetzen, wenn auch die einzelnen Unterabteilungen („Kohorten“) durchaus unterschiedlich gerüstet sein können. Ein weiteres Charakteristikum der tsolyanischen Armee ist die Existenz von regulären leichten Verbänden, während in vielen anderen Staaten leichte Infanterie nur aus Milizen improvisiert wird. Daneben gibt es auch eigene Artillerieverbände. Eine Gemeinsamkeit aller fünf Reiche ist die Existenz offensiver und defensiver Zauberergruppen, die meist aus jungen Adepten bestehen, da den älteren und mächtigeren Priestern die Strapazen eines Feldzuges nicht zugemutet werden sollen. Nach der üblichen Taktik stehen diese beiden Gruppen meist in der Nähe des Oberbefehlshabers hinter der Hauptkampflinie.

Inklusive Befehlshaber dürfen zusammen maximal acht Elemente Sp(III/3) und Sp(III/4) (wobei Pikenierelemente doppelt zählen!), sowie nicht mehr als sechs Elemente AS (inkl. N'lüss-Söldner)

aufgestellt werden. 1 Element als Sp eingestufte Speerträger mit Kampfstärke 3 darf als Untote zählen; dies repräsentiert die neuen Kohorten der Legion „The Battalions of the Seal of the Worm“, die nach schweren Verlusten dieses Verbandes (angeblich) aus Untoten aufgestellt worden sind. Untote Speerträger dürfen von normalen Speerträgern unterstützt werden und ihrerseits normale Speerträger unterstützen, immer vorausgesetzt, beide haben dieselbe Bewegungsklasse und Kampfstärke.

Die fünf Einträge am Ende der Liste stellen reguläre, nichtmenschliche Legionen in der Armee des Kaiserreiches dar. Untote und Pé Chói, sowie Shén und Ahoggyá dürfen in Armeen der „Jetztzeit“ nicht zusammen verwendet werden.

Yán Kór

Diese Liste soll vorläufig die Armee von Yán Kór, dem nördlichen Nachbarn Tsolyánu, repräsentieren. Sie beruht nur auf verstreuten Angaben in diversen Quellen- und Abenteuerbüchern, nicht auf dem offiziellen Armeebuch für diesen Staat, und hat daher nur provisorischen Charakter. Dennoch hoffe ich, die wesentlichen Züge getroffen zu haben; vor allem, was die nichtmenschlichen Truppen betrifft, mögen aber noch Lücken bestehen. Nichtsdestotrotz wollte ich nicht auf diese Armee verzichten, um wenigstens einen Gegner für die tsolyánische Armee präsentieren zu können. Die Auswahl gerade dieser Armee ist zugegebenermaßen rein subjektiv.

Yán Kór war ursprünglich eine Art loses Bündnis einer Unzahl kleinerer Staaten unterschiedlichsten Charakters wie Stadtstaaten, Priesterherrschaften, Clans mit matriarchalischer Struktur oder kleinen Feudalstaaten, das für seine Nachbarn keine große Gefahr darstellte. Erst als Baron Áld dort die Macht übernahm, begann sich so etwas wie eine Zentralgewalt zu entwickeln, nicht zuletzt mit Hilfe von menschlichen und nichtmenschlichen Fremden, die den rigorosen Zwängen ihrer Heimatstaaten entflohen sind, um in Yán Kór eine neue Zukunft zu finden (der Baron selbst stammt aus Saá Allaquí und ist in Tsolyánu aufgewachsen). Trotz aller Bemühungen sind die regionalen Unterschiede aber noch groß; eine echte Zentralgewalt ist immer noch schwer vorstellbar. Der Vorteil besteht darin, dass in Yán Kór Entscheidungen schneller getroffen werden als anderswo, weil sie nicht in den Mühlen einer gewaltigen und völlig erstarrten Bürokratie steckenbleiben (was sich leider in Armeelisten nicht so sehr bemerkbar macht, aber in strategischen Spielen, d. h. Kampagnen, eine wichtige Rolle spielen sollte). Außenpolitisch hat der Baron dank seiner diplomatischen Künste bereits mehrere Nachbarstaaten als Verbündete gewonnen, andere dank neu gewonnener militärischer Macht schlichtweg durch Eroberung „überzeugt“. Selbst die Lórun-Nomaden des Nordens haben sich zum ersten Male in der neueren Geschichte ihren südlichen Vettern angeschlossen, wenn auch wohl weniger aus politischen Erwägungen als aus Hoffnung auf fette Beute.

Befehlshaber – als Axt- oder Schwertkämpfer: B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder als Speerträger: B(iii) + Sp(III/3) @ 60 Pk.	1
Haushaltstruppen – Sp(III/3) @ 36 Pk. oder AS(III/3) @ 36 Pk.	1–3
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	4–10
erfahrene Speerträger als Sp(IV/3) @ 30 Pk. aufstellen	0–½
je zwei gleichartige Elemente Speerträger durch ein Element echte Pikeniere ersetzen – Sp(III/3), falls bei einem der beiden Elemente der Befehlshaber dabei ist, durch B(iii) + Pi(III/3) @ 72 Pk., Sp(III/3) ohne Befehlshaber durch Pi(III/3) @ 48 Pk., Sp(IV/2) durch Pi(IV/2) @ 32 Pk., Sp(IV/3) durch Pi(IV/3) @ 40 Pk.	0–6
Axt- und Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk.	2–6
erfahrene Axt- und Schwertkämpfer (schließt N'lüss-Söldner ein) als AS(IV/3) @ 30 Pk. aufstellen	0–4
Held als Anführer oder bei erfahreneren Speerträgern oder Axt-/Schwertkämpfern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Zauberer oder Priester beim Oberbefehlshaber oder bei Sp-, Pi- oder AS-Elementen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. oder K(ii) @ 8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	1–2
Massierte Schleuderer, Bogen- oder Armbrustschützen – SSch(IV/2) @ 16 Pk.	2–6

erfahrene Schützen als SSch(IV/3) @ 20 Pk. aufstellen	0–4
reguläre leichte Infanterie – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
als irreguläre leichte Infanterie gedachte Bauern, Städter und andere „Heloten“, meist mit Speer und Helm aus Chlénleder – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Hirten mit Schleuder, Jäger und andere mit Bogen ausgerüstete, erfahrenere Milizen als echte leichte Infanterie aufstellen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Artillerie – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Lorún-Nomaden – bis zu $\frac{1}{3}$ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest LI(III/3) @ 18 Pk. oder Sk(IV/2) @ 20 Pk.	*3–6
Sonstige menschliche Verbündete oder Vasallen – Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder AS(IV/2) @ 24 Pk.	**2–4
Milumanayá als Sp(III/2) @ 30 Pk. bzw. als AS(III/2) @ 30 Pk. aufstellen	0–2
Ghatónische Sérudla-Verbände – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Nyénu – Sk(IV/4) @ 30 Pk. oder VW(III/4) [unebenes Gelände oder Gebüsch] @ 21 Pk.	0–2
Shén-Söldner – alle: Sf(IV/4) @ 30 Pk. oder alle: Sf(III/4) @ 35 Pk.	0–2

Das mit (*) markierte Minimum sind nur obligatorisch, wenn Lorún-Nomaden, das mit (**) markierte nur, falls sonstige menschliche Verbündete (Ghatón mit seinen Sérudla-Verbänden, Saá Allaquí, Chayákku und einige Herrscher aus den urbanisierten Regionen Milumanayás) oder Vasallen (Pijéna) aufgestellt werden. Die nichtmenschlichen Nyénu („die Kleinen“ in der Sprache Yan Kors, allgemein sonst „das Pygmäenvolk“ genannt) leben in den nördlichen Ebenen dieses Reiches und stellen zähe und wilde Kämpfer, die sich aber gegen übermächtige Gegner lieber auf Fallen und Hinterhalte verlassen. Das hier gewählte Gelände, in dem sie sich bei Einstufung als VW verstecken dürfen, soll so etwas wie das gewohnte heimatliche Terrain darstellen. Die Ghatóni sind die einzigen Bewohner Téकुmels, die in der Lage sind, die riesigen „halbintelligenten“ Sérudla zu zähmen. Sie sind daher ein besonders geschätzter, wenn auch nicht immer besonders enthusiastischer Verbündeter des Barons. Während in Ghatón ausschließlich Männer zum Kriegsdienst zugelassen sind, sind Kriegerinnen, ja ganze Einheiten aus weiblichen Soldaten andernorts – selbst bei den Lorún-Nomaden – nicht ungewöhnlich.

Mu’ugalavyá

Befehlshaber – als Axt- oder Schwertkämpfer: B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 bzw. 60 Pk. oder als Speerträger: B(ii/iii) + Sp(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	1
Erfahrene Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk.	3–8
Unerfahrene Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk.	0–4
je zwei gleichartige Elemente Speerträger gegen ein Element echte Pikeniere austauschen: Sp(III/3), falls bei einem der beiden Elemente der Befehlshaber dabei ist, durch B(ii/iii) + Pi(III/3) @ 60 Pk. bzw. 72 Pk., Sp(III/3) ohne Befehlshaber durch Pi(III/3) @ 48 Pk. und Sp(III/2) durch Pi(III/2) @ 40 Pk.	0–6
Erfahrene Axt- und Schwertkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk.	3–8
Erfahrene Axt- und Schwertkämpfer durch N’lüss-Söldner ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Unerfahrene Axt- und Schwertkämpfer – AS(III/2) @ 30 Pk.	2–4
Zauberer oder Priester beim Oberbefehlshaber oder bei Sp-, Pi- oder AS-Elementen – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. oder K(ii) @ 8 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	1–2
Massierte Schleuderer, Bogen- oder Armbrustschützen – SSch(III/2) @ 20 Pk.	2–6
erfahrene Schützen als SSch(III/3) @ 24 Pk. aufstellen	0–4
Marinesoldaten – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0–2

Held bei einer der vorgenannten regulären Einheiten – H(iii) @ +24 Pk. oder H(ii) @ +16 Pk.	0–1
als irreguläre leichte Infanterie gedachte Bauern, Städter und andere „Heloten“, meist mit Speer und Helm aus Chlénleder – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Hirten mit Schleuder, Jäger und andere mit Bogen ausgerüstete, erfahrenere Milizen als echte leichte Infanterie aufstellen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Artillerie – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk.	0–1
Shén-Söldner – alle: Sf(IV/4) @ 30 Pk. oder alle: Sf(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Hláka-Söldner – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–1
Pé-Chói-Söldner – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–3

Mu’ugalavyá ist traditionell der größte Rivale Tsolyáanus im Ringen um die Herrschaft über die bekannte Welt. Es mag kein Zufall sein, dass sich die Armeen beider Staaten, die sich in vielen Auseinandersetzungen gemessen haben, einander relativ ähnlich sind. – Inklusive Befehlshaber dürfen zusammen maximal acht Elemente erfahrene Axt- oder Schwertkämpfer und N’lüss-Söldner und maximal acht Elemente erfahrene Speerträger aufgestellt werden (wobei Pikenierelemente doppelt zählen!).

Demonworld®



Deutschsprachige Fantasy-Regelwerke sind so häufig nicht, und deshalb ist es eine gute Nachricht, dass eines, das eine Zeit lang vom Markt verschwunden war, nun wieder erhältlich ist: Demonworld®. Für uns Tabletop-Spieler war besonders wichtig, das begleitend zu diesem Spiel eine Reihe ausgezeichneter Modellfiguren angeboten wurde, die nun auch wieder von einem englischen Hersteller produziert werden, nämlich Ral Partha Europe, der – wie der Name ja auch schon vermuten lässt – nebenbei auch wieder die immer noch sehr begehrten Figuren von Ral Partha anbietet. Eine Zeit lang gab es begleitend zu diesem Spiel auch noch ein strategisches Spiel namens Empires®, zu dem ebenfalls eine eigene Figurenreihe angeboten wurde, meist Packungen mit deutlich kleineren Anzahlen entsprechender Demonworld®-Figuren (etwa für zwei Elemente nach den **H&H**-Regeln), daneben aber auch neue Designs, vor allem von Modellen, die bei Demonworld® sehr groß ausgefallen waren und wegen des anderen Basierungssystems nun in einer „handlicheren“, auch für **H&H** und verwandte Spiele nutzbaren Version angeboten wurden. Zudem wurde die Anzahl der Armeen bei Empires® auf fünf begrenzt (geplant waren ursprünglich sechs, siehe unten), wobei gerade Demonworld®-Armeen mit sehr großen Modellen wie die Thains und die Goblins wegfielen. Leider werden diese Packungen noch nicht wieder angeboten, was aber möglicherweise auch nur eine Frage der Zeit ist. Immerhin gibt es aber als Neuheit kleinere Packungen der normal großen Figuren (mit etwa ein Drittel des Inhalts der Standardpackungen). Näheres finden

Sie unter:

<http://www.ralparthaeurope.co.uk>

Weil die Welt von Demonworld® und Empires®, besonders auch die Armeen sehr ausgefeilt sind (und ein klein bisschen auch als Hommage an die Macher), hielt ich es für eine ganz gute Idee, zumindest die fünf offiziellen Empires®-Armeen in diese Sammlung mit aufzunehmen. Ursprünglich war noch eine sechste Armee geplant, die Untoten, die aber niemals produziert worden ist. Für einfache Kampagnenspiele, wie sie z. B. in den DBA-Regeln der WRG beschrieben werden, werden meist sechs Armeen benutzt, und so habe ich mir erlaubt, eine (natürlich gänzlich inoffizielle) Version der Untotenarmee hinzuzufügen, und da ich einmal dabei war und die Figuren mag, auch noch eine weitere Armee, die Dunkelfelfen, als Alternative. Seien Sie aber darauf gefasst, dass z. Z. nicht alle Figuren für diese Armeen in einer angemessenen Menge und/oder Größe erhältlich sind. Sie werden vorerst also ggf. etwas improvisieren müssen.

Informationen zu den einzelnen Armeen finden Sie in den entsprechenden Quellenbüchern, die nun auch wieder zu haben sind, deshalb beschränke ich mich hier nur darauf, einige wenige Abweichungen vom Original zu begründen. Die schönen Spielpläne für das Spiel Empires® bieten sich Karte(n) für eine Kampagne geradezu von selbst an; Sie müssen freilich Regeln wie die oben genannten entsprechend anpassen.

Ich würde mich freuen, wenn die Demonworld® (auch) auf diese Art weiterleben und vielleicht sogar neue Freunde finden würde.

Das Kaiserreich

Drachenreiter – Gf @ 60 Pk.	0–1
Kaiserliche Garde*, Ordensritter vom Orden des reinigenden Lichts zu Pferd oder Adelsreiter* – Ri @ 42 Pk.	0–1
Lanzenreiter aus den Provinzen – La @ 42 Pk.	2–4
Altar der reinigenden Flamme mit vier Trägern, Ordensmagier und Eskorte aus Ordensrittern vom Orden des reinigenden Lichts zu Fuß – W/AS + Z @ 54 Pk.	0–1
Pikeniery – Pi @ 48 Pk.	2–4
Kaiserliche Garde zu Fuß*, Adelige Fußsoldaten, Ordensritter oder -novizen vom Orden des reinigenden Lichts oder einfache Fußsoldaten mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk.	2–4
Armbrustschützen und adelige Langbogenschützen – SSch @ 24 Pk.	2–4
Held als Befehlshaber, bei Adelsreitern, Ordensrittern, adeligen Fußsoldaten, Ordensrittern zu Fuß, Fußsoldaten oder Kaisergarde zu Fuß – H @ +24 Pk.	0–2
Magier bei Adelsreitern, adeligen Fußsoldaten, Ordensrittern zu Fuß oder Fußsoldaten – Z @ +24 Pk.	0–1
Kaiserliche Arkebusiere – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 21 Pk.	0–1
Mob – Ho @ 12 Pk.	0–4
Artillerie – Art @ 42 Pk.	0–1

• Truppen der Nordmark:

Berserker – Sk @ 30 Pk.	0–2
Mammutjäger – LSp @ 30 Pk.	0–1

• Truppen der Westmark:

Waldläufer – Hi @ 24 Pk.	0–2
Druidenzirkel – Hi + K @ 36 Pk.	0–1

• Truppen der Ostmark:

Berittene Bogenschützen – LR @ 30 Pk.	0–2
Held bei berittenen Bogenschützen – H @ +24 Pk.	0–1
Durchgehende Stierherde – ET @ 36 Pk.	0–1

• Truppen der Südmark:

Berittene Armbrustschützen – LR @ 30 Pk.	0–2
Rollende Festung – Kw @ 36 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen – LI @ 18 Pk.	0–2

- H&H -

Kaiserlicher Befehlshaber zu Pferd mit Gefolgschaft aus kaiserlicher Garde – B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk., Ordensmeister vom Orden des reinigenden Lichts zu Pferd mit Gefolgschaft aus berittenen Ordensrittern – B(iii) + Ri(II/3) @ 73 Pk. oder anderer Befehlshaber zu Pferd als Adelsreiter – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. oder zu Fuß als adeliger Fußsoldat – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Drachenreiter – Gf(III/3) @ 60 Pk.	0–1
Adelsreiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0–1
Ordensritter vom Orden des reinigenden Lichts zu Pferd – Ri(II/3) @ 49 Pk.	0–1
Lanzenreiter aus den Provinzen – La(III/3) @ 42 Pk. oder La(IV/3) @ 35 Pk.	1–4
Adelige Fußsoldaten – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Adelige Schützen – SSch(IV/4) @ 24 Pk.	0–2

Altar der reinigenden Flamme mit vier Trägern, Ordensmagier und Eskorte aus Ordensrittern vom Orden des reinigenden Lichts zu Fuß – W/AS(III/3) + Z(iv) @ 62 Pk.	0–1
Ordensritter vom Orden des reinigenden Lichts zu Fuß – AS(II/3) @ 42 Pk.	0–1
Ordensnovizen vom Orden des reinigenden Lichts – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Pikeniery – Pi(III/3) @ 48 Pk.	2–4
Pikeniery durch kaiserliche Pikeniery ersetzen – Pi(III/4) @ 56 Pk.	0–1
Fußsoldaten – AS(III/3) @ 36 Pk.	2–4
Fußsoldaten durch Kaisergarde zu Fuß ersetzen – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Held als Befehlshaber, bei Adelsreitern, Ordensrittern, adeligen Fußsoldaten, Ordensrittern zu Fuß, Fußsoldaten oder Kaisergarde zu Fuß – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2
Magier bei Adelsreitern, adeligen Fußsoldaten, Ordensrittern zu Fuß oder Fußsoldaten – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk.	2–4
Kaiserliche Arkebusiery – BSch(III/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0–1
Mob – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	0–4
Artillerie – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Art(IV/4) @ 42 Pk.	0–1

• Truppen der Nordmark:

Berserker – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Mammutjäger – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	0–1

• Truppen der Westmark:

Waldläufer – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Druidenzirkel – Hi(IV/2) + K(iv) @ 32 Pk.	0–1

• Truppen der Ostmark:

Berittene Bogenschützen – LR(III/4) @ 35 Pk.	0–2
Held bei berittenen Bogenschützen – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Durchgehende Stierherde – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1

• Truppen der Südmark:

Berittene Armbrustschützen – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–2
Rollende Festung – Kw(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2

Wir haben hier nicht zwischen verschiedenen Truppentypen bei Adelsreitern, Ordensrittern und Ordensrittern zu Fuß oder zwischen den verschiedenen Fernkampfwaffen adeliger Schützen unterschieden, da die Unterschiede gering sind und die taktische Rolle ohnehin dieselbe sein dürfte. In historischen Rittereinheiten bildeten – nebenbei bemerkt – besser gepanzerte Ritter die vorderen, weniger gut gepanzerte die hinteren Reihen. Die Truppen der Südmark (eigentlich Streitwagen und rollende Festungen) gab es bei *Empirex®* nicht, da die Modelle leider zu groß sind. Da wir aber den Süden des Reiches nicht völlig ausschließen wollten, haben wir die Streitwagen (die im Rahmen einer mittelalterlichen Armee sowieso einen Stilbruch darstellen) durch berittene Armbrustschützen und plänkelnre Bogenschützen zu Fuß, in historisch vergleichbaren Armeen – besonders in Italien – gängige Truppentypen, ersetzt. Die rollenden Festungen des Originals sollten Sie in einer etwas „abgespeckten“ Version darstellen, wie z. B. durch hussitische Kriegswagen mit Kanonen (wenn Sie wünschen, können Sie aber die Zugpferde dieser Modelle durch Ochsen ersetzen, was der Intention der Vorlage besser entspricht).

Eine Armee darf nur Truppen aus einer einzigen der vier aufgeführten Marken enthalten. Spezialtruppen aus der Zentralmark (Drachenreiter und kaiserliche Arkebusiery) stehen allen Armeen

zur Verfügung und sind deshalb hier bei den allgemeinen Truppen aufgelistet. Wenn der Altar der reinigenden Flamme aufgestellt wird, muss mindestens ein weiteres Element des Ordens vom reinigenden Licht verwendet werden. Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln, darf inkl. des Befehlshabers höchstens ein Element Ordensritter zu Pferd aufgestellt werden. – Bitte denken Sie daran, dass trotz des reichhaltigen Angebotes auch in dieser Armee nicht mehr als drei Einzelfiguren aufgestellt werden dürfen!

Orks

Wyvernreiter* – Gf @ 60 Pk. [C, W]	0–1
Harpyien – Fw @ 36 Pk. [C, G]	0–1
Streitwagen – SSt @ 42 Pk. [C, E, S]	0–1
Wolfsreiter mit Speeren oder Handwaffen* – Km @ 36 Pk. [B, C, S]	0–2
Wolfsreiter mit Bogen – Km @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. [B, C, E, T]	0–1
Bärenreiter* [C, F, G, P], Goblin-Spinnenreiter* [C] oder Goblin-Spinnenschützen [C] – Be @ 48 Pk.	0–1
Bärenmeute [C, F, G, P] oder Wolfsmeute [C, T] – ET @ 36 Pk.	0–1
Throigar – Rw @ 54 Pk. [C, S]	0–1
Oger aller Art – Rw @ 54 Pk. oder AS @ 36 Pk.	0–1
Zauberer auf Sänfte mit Eskorte aus Bogenschützen – W/Sch + Z @ 49 Pk.	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk.	4–8
Ork-Garde* [C] und andere Schwertträger* – Sf @ 30 Pk.	4–8
Schamane bei Schwertträgern – Z @ +24 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk.	2–6
Nicht-obligatorische Bogenschützen durch Armbrustschützen ersetzen – SSch @ 24 Pk. [C, P]	0–2
Held bei Wolfsreitern, Schwertträgern oder Bogenschützen – H @ +24 Pk.	0–2
Leichte Bogenschützen oder andere Plänkler – LI @ 18 Pk.	0–4
Minotauren – Sk @ 30 Pk. [C, S, W]	0–1
Trolle aller Art – AS @ 36 Pk. [B, C]	0–1
„Zwergenfresser“ – AS @ 36 Pk. [C, F]	0–1
Geschütze – Art @ 42 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber als Wyvernreiter – B(ii) + Gf(IV/2) @ 52 Pk. [C] oder auf Riesenwolf bei Clanngetts Furien – B(ii) + Km(IV/4) @ 48 Pk. [C] oder auf Wolf bei normalen Wolfsreitern – B(ii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. [B, S] oder als Spinnenreiter – B(ii) + Be(IV/3) @ 52 Pk. [C] oder zu Fuß bei Orkgarde – B(iii) + Sf(III/3) @ 54 Pk. [C] oder als Bärenreiter – B(iii) + Be(IV/4) @ 72 Pk. [F, G, P] oder zu Fuß bei Sturmorks – B(ii) + Sf(IV/4) @ 42 Pk. oder normalen Schwertträgern – B(ii) + Sf(IV/3) @ 37 Pk.	1
Wyvernreiter – Gf(IV/2) @ 40 Pk. [C, W]	0–1
Harpyien – Fw(III/3) @ 36 Pk. [C, G]	0–1
Streitwagen – SSt(IV/3) @ 35 Pk. [C, E, S]	0–1
Wolfsreiter mit Speeren oder Handwaffen – Km(IV/3) @ 30 Pk. [B, C, S]	0–2
Wolfsreiter mit Bogen – Km(IV/2) @ 24 Pk. oder LR(III/2) @ 25 Pk. [B, C, E, T]	0–1
Wolfsreiter durch Clanngetts Furien ersetzen – Km(IV/4) @ 36 Pk. [C]	0–1
Bärenreiter – Be(IV/4) @ 48 Pk. [C, F, G, P] oder Goblin-Spinnenreiter – Be(IV/4) @ 48 Pk. [C] oder Goblin-Spinnenschützen – Be(IV/3) @ 40 Pk. [C]	0–1
Bärenmeute – ET(IV/4) @ 42 Pk. [C, F, G, P] oder Wolfsmeute – ET(IV/3) @ 36 Pk. [C, T]	0–1

Throigar – Rw(IV/3) @ 45 Pk. [C, S]	0–1
Oger aller Art – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Zauberer auf Sänfte mit Eskorte aus Bogenschützen – W/Sch(IV/3) + Z(iii) @ 44 Pk.	0–1
Speerträger – Sp(IV/3) @ 30 Pk.	4–8
Speerträger als leichte Speerträger aufstellen – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	0–½
Schwertträger – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	4–8
Schwertträger durch „Sturmorks“ ersetzen – Sf(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Schwertträger als leichte Schwertträger aufstellen – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	0–½
Schamane bei Schwertträgern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk.	2–8
Held bei Wolfsreitern, Schwertträgern oder Bogenschützen – bis zu ½ H(iii) @ +24 Pk., der Rest H(ii) @ +16 Pk.	0–2
Nicht-obligatorische Bogenschützen durch Armbrustschützen ersetzen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. [C, P]	0–2
Leichte Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–4
Plänkler – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Minotauren – Sk(IV/4) @ 30 Pk. [C, S, W]	0–1
Ork-Garde – Sf(III/3) @ 30 Pk. [C]	0–2
Trolle aller Art – AS(IV/4) @ 36 Pk. [B, C]	0–1
„Zwergenfresser“ – AS(IV/3) @ 30 Pk. [C, F]	0–1
Geschütze – Art(IV/2) @ 28 Pk. oder Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

In den meisten Armeelisten für Ork-Armeen wird die Infanterie durch Truppentypen in lockerer Formation repräsentiert, was bei **H&H** den Typen Hi und Sk entspräche. Die Beschreibungen im Ork-Quellenbuch für Demonworld® erwecken allerdings eher den Eindruck, dass die Hauptmasse der dortigen Ork-Infanterie in relativ geschlossener Formation kämpft. Da die meisten Orks nun einmal in einer flachen Steppe wohnen, mag das durchaus auch vernünftig sein, und daher sind wir dieser Einstufung gefolgt. Ob man bei **H&H** der Unterscheidung zwischen leichten und normalen Speer- und Schwertträgern folgen sollte, ist eine andere Frage; wir haben hier den Spielern die Entscheidung offengelassen. Wenigstens bei den Bogenschützen ist die Differenzierung aber sicherlich sinnvoll, weil die Armee zweifelsohne einige zusätzliche Plänkler gebrauchen kann.

Kürzel in eckigen Klammern hinter dem Punktwert eines Truppentyps zeigen an, dass dieser nur von bestimmten Armeen benutzt werden darf. Dabei bedeuten: [B] Armee des Blutclans, [C] eine Armee unter der Führung eines der Vertreter Clanngetts, [E] Armee des Eisclans, [F] eine Armee des Eisenclans (F wie Fe, das chemische Zeichen für Eisen), [G] eine Armee des Bergclans (G wie Gebirge), [P] für Pfeilclan, [S] wie Steinclan, [T] wie Tierclan und [W] wie Wyvernclan. Selbstverständlich **muss** eine Armee, die mit [C] gekennzeichnete Truppen enthält, einen ebenso gekennzeichneten Befehlshaber verwenden!

Bitte beachten Sie, dass bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittene Regeln inkl. des Befehlshabers nicht mehr als das Maximum an Elementen des Truppentyps eines Anführers aufgestellt werden darf (also z. B. nicht mehr als ein Element Wyvernreiter oder nicht mehr als ein Element Spinnenreiter/-schützen).

Zwerge

Ponyreiter – Re @ 36 Pk.	0–2
Clankrieger*, Torwachen* oder Milizen – AS @ 36 Pk.	4–12
Priester bei Clankriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Plänkler – Hi @ 24 Pk.	0–2

Held als Befehlshaber oder bei Clankriegern, Plänklern oder Torwachen – H @ +24 Pk.

.....	0-2
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk.	2-6
Arkebusiere – BSch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk.	0-2
Bombardiere – Pe @ 36 Pk.	0-1
Palisaden zur Befestigung eines Geländeabschnittes @ 12 Pk.	0-8
Palisaden zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

• **nur Gaeta:**

Hügel- oder Felsenriesen – Rw @ 54 Pk.	0-1
Orktöter – Sk @ 30 Pk.	0-1
Heldin bei Orktöttern – H @ +24 Pk.	0-1
Mörser – Art @ 42 Pk.	0-1

• **nur Z'ahra:**

Ballons – LS @ 60 Pk.	0-1
„Fledermäuse“ (kleine Fluggeräte) – Fw @ 36 Pk.	0-1
Schlachtläufer – Rw @ 54 Pk.	0-1

- H&H -

Anführer auf Keiler oder zu Fuß bei Elitekriegern – B(iii/iv) + AS(III/4) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk.

oder zu Fuß bei Torwachen – B(iii/iv) + AS(II/4) @ 72 Pk. bzw. 96 Pk.	1
Ponyreiter – Re(III/2) @ 30 Pk.	0-2
Torwachen – AS(II/4) @ 48 Pk.	0-1
Clankrieger – AS(III/3) @ 36 Pk.	4-12
Clankrieger durch Elitekrieger ersetzen – AS(III/4) @ 42 Pk.	0-2
Priester bei Clankriegern oder Elitekriegern – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0-1
Plänkler – Hi(III/3) @ 24 Pk.	0-2
Held als Befehlshaber oder bei Elitekriegern, Plänklern oder Torwachen – H(iii) @ +24 Pk. oder H(iv) @ +32 Pk.	0-2
Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. oder SSch(III/4) @ 28 Pk.	2-6
Arkebusiere – BSch(III/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk.	0-2
Bombardiere – Pe(III/3) @ 36 Pk.	0-1
Mineure (Milizen) – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0-2
Palisaden zur Befestigung eines Geländeabschnittes @ 12 Pk.	0-8
Palisaden zur Befestigung des Lagers verwenden @ 6 Pk.	0/4

• **nur Gaeta:**

Hügelriesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Felsenriesen – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0-1
Orktöter – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0-1
Heldin bei Orktöttern – H(iii) @ +24 Pk.	0-1
Mörser – Art(III/3) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk.	0-1

• **nur Z'ahra:**

Ballons – LS(III/2) @ 50 Pk.	0-1
„Fledermäuse“ (kleine Fluggeräte) – Fw(III/2) @ 30 Pk.	0-1
Schlachtläufer – Rw(III/3) @ 54 Pk.	0-1
Arkebusiere durch Donnerbüchsenträger ersetzen – BSch(III/4) @ 35 Pk.	0/alle

Bitte beachten Sie, dass inkl. des Befehlshabers höchstens ein Element Torwachen und zwei Elemente Elitekrieger aufgestellt werden dürfen. Da der Anführer auf dem Keiler die einzige Figur

(von mindestens 250!) des Elementes ist, die so ausgerüstet ist, beeinflusst er die Einstufung seines Elementes nicht. Man könnte überlegen, für Z'ahra einen Befehlshaber in einem Ballon zuzulassen: B(iii) + LS(III/2) @ 74 Pk. (ersetzt den „normalen“ Ballon). Die Ballons gibt es übrigens nur im Spiel Empires®; sie werden demnach auch nicht im Quellenbuch für die Zwerge erwähnt. Sie waren wohl als Ersatz für andere „technische“ Truppentypen gedacht, die wegen der Größe der Modelle nicht für dieses Spiel Verwendung gefunden haben.

Die Liste unterscheidet nicht zwischen Clankriegern, Clanveteranen, schweren Clankriegern und schweren Clanveteranen, sondern nur zwischen „Clankriegern“ und „Elitekriegern“. Darunter kann man je nach Gusto normale Krieger und Veteranen oder leicht und schwer gepanzerte Krieger verstehen.

Elfen

Baumherren – Rw @ 54 Pk.	0–1
Thanaril-Leibwachen* (Thirgar) – La @ 42 Pk.	0–2
Ältere Zentauren – LR @ 30 Pk. oder Re @ 36 Pk.	0–1
Jugendliche Zentauren – LR @ 30 Pk.	0–2
Held bei Zentaurenkriegerereinheit – H @ +16 Pk.	0–1
Thanaril-Bogenschützen* – ESch @ 30 Pk.	2–6
Thanaril-Speerträger* – LSp @ 36 Pk.	2–6
Thanaril-Plänkler – Hi @ 24 Pk.	0–4
Thanaril-Jäger – LI @ 18 Pk.	0–2
Priesterin oder Barde bei einer der oben aufgeführten Thanaril-Einheiten – Z @ +24 Pk.	0–1

• Kriegerbünde der Thanaril:

Pegasusreiter – Fw @ 36 Pk.	0–1
Waldreiter – Re @ 36 Pk.	0–1
Einhornreiterinnen – LR @ 30 Pk.	0–1
Magie behindernde Eigenschaften für die Einhornreiterinnen – K @ +12 Pk.	0–1
Schwertmeister – AS @ 36 Pk.	0–1
Pfeillords – ESch @ 30 Pk.	0–1
Dachsleute – Sk @ 30 Pk.	0–1
Held/in bei einer der Thanaril-Einheiten – H @ +24 Pk.	0–2

• Truppen der Ilah Ri (Ratsarmee):

Drachen („Lorea Dragon“) – Gf @ 60 Pk.	0–1
Ritter* („Bel Ludain“) – Ri @ 42 Pk.	0–1
Pikeniere („Nor Aroth“) – Pi @ 48 Pk.	0–2
Schwertkämpfer* („Cailanir“) – AS @ 36 Pk.	0–2
Bogenschützen („Luthari“) – ESch @ 30 Pk.	0–2
Magier/in bei Pikenieren, Schwertkämpfern oder Bogenschützen der Ratsarmee – Z @ +24 Pk.	0–1
Kampfschulen („Orea Vanar“) – Sk @ 30 Pk.	0–1
Held/in bei Ratsarmee-Einheit – H @ +24 Pk.	0–2

– **H&H** –

Thanaril-Befehlshaber zu Pferd wie Thirgar – B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk. oder zu Fuß bei schwerer Infanterie – B(iii) + LSp(IV/4) @ 60 Pk. oder bei Bogenschützen – B(iii) + ESch(IV/4) @ 54 Pk.	1
--	---

Baumherren – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Thanaril-Leibwachen (Thirgar) – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Ältere Zentauren – LR(III/4) @ 35 Pk. oder Re(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Jugendliche Zentauren – LR(III/3) @ 30 Pk.	0–2
Held bei Zentaurenkriegereinheit – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Thanaril-Bogenschützen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	3–8
Thanaril-Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	3–8
Nicht-obligatorische Thanaril-Speerträger als Elitekrieger („schwere Infanterie“) aufstellen – LSp(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Thanaril-Plänkler – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	0–4
Thanaril-Jäger – LI(III/4) @ 21 Pk.	0–2
Priesterin – Z(iii) @ + 24 Pk. oder Barde bei einer der oben aufgeführten Thanaril-Einheiten – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1

• Kriegerbünde der Thanaril:

Pegasusreiter – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Walldreiter – Re(IV/3) @ 30 Pk.	0–1
Einhornreiterinnen – LR(II/4) @ 40 Pk.	0–1
Magie behindernde Eigenschaften für die Einhornreiterinnen – K(iv) @ +16 Pk. oder K(iii) @ +12 Pk.	0–1
Schwertmeister – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Pfeillords – ESch(III/4) @ 35 Pk.	0–1
Dachslente – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–1
Held/in bei einer der Thanaril-Einheiten – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2

• Truppen der Ilah Ri (Ratsarmee):

Thanaril-Befehlshaber durch Ilah-Ri-Befehlshaber/in zu Pferd als „Bel Ludain“ – B(iii) + Ri(IV/4) @ 66 Pk. oder zu Fuß als „Cailanir“ ersetzen – B(iii) + AS(IV/4) @ 60 Pk.	*1
Drachen („Lorea Dragon“) – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
Ritter („Bel Ludain“) – Ri(IV/4) @ 42 Pk.	0–1
Pikeniere („Nor Aroth“) – Pi(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
Schwertkämpfer („Cailanir“) – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Bogenschützen („Luthari“) – ESch(IV/4) @ 30 Pk.	0–2
Magier/in bei Pikenieren, Schwertkämpfern oder Bogenschützen der Ratsarmee – Z(iv) @ +32 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Kampfschulen („Orea Vanar“) – Sk(III/4) @ 35 Pk.	0–1
Held/in bei Ratsarmee-Einheit – H(iv) @ +32 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–2

Baumherren und Zentauren dürfen nicht gemeinsam verwendet werden. Das mit (*) markierte Minimum in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln ist nur obligatorisch, falls Truppen der Ratsarmee verwendet werden. In diesem Fall ist in der Liste für die Grundregeln ein Ilah-Ri-Befehlshaber obligatorisch. Walldreiter zählen Wälder und Gebüsch für die Bewegung als offenes Gelände. Optional könnte man ihnen im Nahkampf statt der üblichen –7 im Kampf gegen gegnerische Elemente, die sich ganz oder teilweise in schwierigem Gelände aufhalten, gegen solche in einem Wald oder Gebüsch nur –4 abziehen. In diesem Falle sollte sich aber ihr Punktwert um 6 Pk. erhöhen! Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittene Regeln dürfen inkl. des Befehlshabers nicht mehr als das Maximum an Elementen des Truppentyps eines Anführers aufgestellt werden (also z. B. nicht mehr als zwei Elemente Thirgar). Bitte beachten Sie, dass auch in dieser Armee nur maximal drei Einzelfiguren aufgestellt werden dürfen.

Isthak

Diese Liste umfasst die Bewohner der Eisländer des Nordens bis auf die Untoten, die bei Empires® eine eigene Liste besitzen sollten (siehe unten). In Demonworld® fühlen sich viele der unten aufgeführten Truppen auf Schnee heimisch, was mit den normalen **H&H**-Regeln nicht nachvollziehbar ist. Man kann aber die optionalen Regeln für den Kampf in Eis und Schnee verwenden, die im Anschluss an die Liste für die Inuit in »Fantastische Scharen« vorgestellt worden sind. Alle Truppentypen, die lt. Isthak-Quellenbuch von Schnee nicht behindert werden (wie etwa alle Eishexentruppen), zählen Schnee- und Tiefschneeflächen stets als offenes Gelände. Vielleicht noch ein Vorschlag: Falls es sich nicht um ein Kampagnenspiel handelt, in dem sich die Wetterlage aus der Situation ergibt, sollte der Gegner der Isthak, noch bevor die Armeen zusammengestellt werden, mit einem normalen Würfeln ermitteln, ob Schnee liegt oder nicht. Sind die Isthak die Verteidiger, so ist dies bei einem Ergebnis größer als 2 der Fall, sind sie die Angreifer, bei einem größer als 4.

Die Truppen umfassen außer den für Empires® zugelassenen Typen zusätzlich noch die Eisriesen und die Schneekanone, wobei die ersteren ihrer Größe wegen möglicherweise etwas problematisch sind und ggf. durch entsprechende andere Modelle ersetzt werden sollten. Nicht aufgelistet sind die Kampfschlitten der Eishexen, deren Einsatz ja nur auf Schneegelände sinnvoll ist. Wer sie aber einmal – mit Zustimmung des Gegners – ausprobieren möchte, kann bis zu 2 Elemente LSt @ 36 Pk. bzw. LSt(IV/4) @ 36 Pk. aufstellen.

Grad'axar – Gf + Z @ 84 Pk.	0–1
Eisriese oder Dai Re'Coon – Rw @ 54 Pk.	0–2
Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis* – Ri @ 42 Pk.	0–2
Gargoylenreiterinnen (Eishexen)* – Km @ 36 Pk.	0–2
Eisbärenreiter* – Be @ 48 Pk.	0–1
Krieger des Ordens der reinigenden Finsternis – AS @ 36 Pk.	0–2
Schwarzmagier/in bei Ordenskriegern – Z @ +24 Pk.	0–1
Gefolge der Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis mit zweifelhafter Moral und gemischter Bewaffnung (nur erlaubt, falls Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis aufgestellt werden) – Sf @ 30 Pk.	0–2
Eishexen-Furien oder Töchter des Xeribulos (Eishexen) – Sk @ 30 Pk.	2–6
Magische Eigenschaften für die Töchter des Xeribulos – Z @ +24 Pk.	0–1
Eishexen-Heldin bei „Furien“ – H @ +24 Pk.	0–1
„Brüder des Eislords“ (Tiernmenschen) – AS @ 36 Pk.	0–1
Tiernmenschenberserker – ET @ 36 Pk.	0–1
Tiernmenscheninfanterie* – Sf @ 25 Pk.	6–12
Tiernmenschen-Held als Tiernmenschen-Befehlshaber oder bei normalem Tiernmenschen-Element – H @ +24 Pk.	0–1
Schneetrolle – AS @ 36 Pk.	0–1
Schneebarbaren – LSch @ 24 Pk.	0–2
Torgogs – VW @ 18 Pk. [Hügel aller Art]	0–2
Schneekanone (Eishexen) – Art @ 42 Pk.	0–1

– **H&H** –

Menschlicher Befehlshaber zu Pferd als Ordensritter – B(ii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. oder zu Fuß als Ordenskrieger – B(ii) + AS(III/3) @ 48 Pk. oder Eishexen-Befehlshaberin auf Gargoyle – B(ii) + Km(IV/4) @ 48 Pk. oder Tiernmenschen-Befehlshaber auf Eisbär – B(ii) + Be(IV/4) @ 60 Pk. oder zu Fuß bei Brüdern des Eislords – B(ii) + AS(III/4) @ 54 Pk. ...	1
Grad'axar – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk.	0–1
Eisriese – Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Dai Re'Coon – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis – Ri(III/3) @ 42 Pk.	0–2
Gargoylenreiterinnen (Eishexen) – Km(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Eisbärenreiter – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–1

Krieger des Ordens der reinigenden Finsternis – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Ritter oder Krieger als Besessene aufstellen – Ritter als Ri(IV/4) @ 42 Pk., Krieger als AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Schwarzmagier/in bei Ordenskriegern – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Gefolge der Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis mit zweifelhafter Moral und gemischter Bewaffnung (nur erlaubt, falls Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis aufgestellt werden) – Sf(IV/2) @ 20 Pk.	0–2
Töchter des Xeribulos (Eishexen) – Sk(IV/4) @ 30 Pk.	0–1
Magische Eigenschaften für die Töchter des Xeribulos – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Eishexen-Furien – Sk(IV/3) @ 25 Pk.	2–6
Eishexen-Heldin bei „Furien“ – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
„Brüder des Eislords“ (Tiernmenschen) – AS(III/4) @ 42 Pk.	0–1
Tiernmenschenberserker – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Tiernmenscheninfanterie – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	6–12
Tiernmenscheninfanterie durch gepanzerte Tiernmenscheninfanterie ersetzen – Sf(IV/4) @ 30 Pk.	0–4
Tiernmenschen-Held als Tiernmenschen-Befehlshaber oder bei normalem Tiernmenschen-Element – H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Schneetrolle – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Schneeebarbaren – LSch(IV/3) @ 20 Pk.	0–2
Torgogs – VW(III/4) @ 21 Pk. [Hügel aller Art]	0–2
Schneekanone (Eishexen) – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Bitte beachten Sie, dass bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittene Regeln inkl. des Befehlshabers nicht mehr als das Maximum an Elementen des Truppentyps eines Anführers aufgestellt werden darf (also z. B. nicht mehr als zwei Elemente Ritter des Ordens der reinigenden Finsternis oder nicht mehr als ein Element Eisbärenreiter). – Trotz des reichhaltigen Angebotes dürfen auch in dieser Armee nicht mehr als drei Einzelfiguren oder Elemente mit entsprechenden Eigenschaften aufgestellt werden.

Untote

Die Untoten, die bei Demonworld® ein Teil der Isthak-Truppen sind, waren ursprünglich als eigenständige sechste Armee für Empires® vorgesehen, sind aber leider nicht mehr erschienen. Weil die üblichen Kampagnenspiele in der Regel mit sechs Armeen ausgetragen werden, sollen sie aber dennoch hier aufgeführt werden, auch wenn mir ihre geplante offizielle Zusammensetzung nicht bekannt ist. Natürlich kann man davon ausgehen, dass die diversen untoten Truppentypen im Isthak-Quellenbuch (und seinen Ergänzungen) zu dieser Armee gehören werden, darüber hinaus könnte sie m. E. aber noch einige weitere Truppen, insbesondere geländegängige Typen und fliegende Wesen, gebrauchen. Untote Drachen, untote Riesen, Flugwesen, Höllenhunde und Geschütze – hier durch **grüne Rotunda** hervorgehoben – sind demnach meine Erfindung und somit auf jeden Fall inoffiziell. Wer möchte, kann sie daher durch andere ersetzen.

Ob man wirklich – abgesehen von den Bogenschützen – zwischen unterschiedlich bewaffneten Skelettkriegern unterscheiden sollte, ist m. E. Geschmacksfrage. In meiner eigenen Untotenarmee (nach der Basisliste in den »Fantastischen Scharen«) habe ich aber ganz gute Erfahrungen mit untoten Horden gemacht, die sehr enervierend für den Gegner sein können, da sie ja bekanntlich wieder auftauchen können (”They ever come back.”, wie es unter **H&H**-Spielern so schön heißt). Die Armeeliste bietet zusätzlich die Möglichkeit, wie bei Demonworld® Skelett-Einheiten mit Speeren und Sensen zu unterscheiden. Skelette mit Sensen werden hier als Le eingestuft, weil ihnen die Beweglichkeit fehlt, um als AS oder LSp klassifiziert werden zu können, und sie so gleichzeitig ziemlich durchschlagskräftig gegen Infanterie und einigermaßen widerstandsfähig gegen Berittene sein können. (Und nebenbei bemerkt, kann man die Elemente sowohl für Le als auch für Sf benutzen, so dass einem beide Lesarten offenstehen.)

Untoter Drache – Gf @ 60 Pk. oder untoter Riese – Rw @ 54 Pk.	0–1
Fledermausschwärme oder untote Flugwesen – Fw @ 36 Pk.	0–2
Todesritter zu Pferd* – Ri @ 42 Pk.	0–2
Skelettkrieger auf Skelettpferden – Re @ 36 Pk.	1–3
Todesritter zu Fuß* – AS @ 36 Pk.	0–2
Höllenhunde – Be @ 48 Pk.	0–2
Zombies – AS @ 36 Pk.	2–6
Besser ausgerüstete Skelettkrieger: bis zu ½ ausschließlich mit Sensen – Le @ 36 Pk., der Rest mit Speeren – Sp @ 36 Pk.	2–6
Besser ausgerüstete Skelettkrieger mit gemischter Bewaffnung aufstellen – Sf @ 30 Pk. .	0/alle
Skelettkrieger mit Bogen – SSch @ 24 Pk.	0–2
Totenbeschwörer bei den Todesrittern zu Fuß, den Zombies, den besser ausgerüsteten Skelettkriegern oder den Skelettkriegern mit Bogen – Z @ +24 Pk.	1–3
Untoter Held als Befehlshaber oder bei den Todesrittern, den Zombies oder den besser ausgerüsteten Skelettkriegern – H @ +24 Pk.	0–1
Skelettkrieger ausschließlich mit Handwaffen – Ho @ 12 Pk.	6–12
Geschütz mit untoter Besatzung – Art @ 42 Pk.	0–1

– **H&H** –

Befehlshaber als Todesritter zu Pferd – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk.	1
Untoter Drache – Gf(IV/3) @ 50 Pk. oder untoter Riese – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Fledermausschwärme – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder untote Flugwesen – Fw(III/3) @ 36 Pk.	0–2
Todesritter zu Pferd – Ri(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Skelettkrieger auf Skelettpferden – Re(IV/2) @ 24 Pk.	2–4
Todesritter zu Fuß – AS(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Höllenhunde – Be(IV/3) @ 40 Pk.	0–2
Zombies – AS(IV/2) @ 24 Pk.	2–8
Besser ausgerüstete Skelettkrieger: bis zu ½ ausschließlich mit Sensen – Le(IV/2) @ 24 Pk., der Rest mit Speeren – Sp(IV/2) @ 24 Pk.	2–8
Besser ausgerüstete Skelettkrieger mit gemischter Bewaffnung aufstellen – Sf(IV/3) @ 25 Pk.	0/alle
Skelettkrieger mit Bogen – SSch(IV/2) @ 16 Pk.	0–2
Totenbeschwörer bei den Todesrittern zu Fuß, den Zombies, den besser ausgerüsteten Skelettkriegern oder den Skelettkriegern mit Bogen – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(ii) @ +16 Pk.	1–3
Untoter Held als Befehlshaber oder bei den Todesrittern, den Zombies oder den besser ausgerüsteten Skelettkriegern – H(iii) @ +24 Pk. oder H(ii) @ +16 Pk.	0–1
Skelettkrieger ausschließlich mit Handwaffen – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	8–16
Geschütz mit untoter Besatzung – Art(IV/2) @ 28 Pk. oder Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. des Befehlshaber maximal zwei Elemente Ri und vier Elemente AS(IV/3) aufgestellt werden. Alle Untoten (d. h. alle Elemente bis auf die Fledermausschwärme) zählen natürlich als Untote im Sinne der Regeln.

Dunkel elfen

Diese Armee war niemals für Empires® vorgesehen und ist sozusagen mein persönliches Spaßvergnügen. Sie soll auch nur als Alternative für die Untoten dienen, wenn Ihnen diese als eigenes politisches Gebilde irgendwie unpassend erscheinen (oder falls Sie unbedingt die Elfen haben wollten und sie Ihnen schon irgendein

Lümmel vor der Nase weggeschnappt hat). Sie sind ihren (bei Demonworld® gar nicht mal so viel) netteren Vettern im Prinzip natürlich ziemlich ähnlich, wir haben uns aber bemüht, die Unterschiede herauszustellen, so dass (hoffentlich) eine Armee mit durchaus eigenem Charakter herausgekommen ist.

Drache (Gor'Dragon) – Gf @ 60 Pk.	0–1
Golems – Rw @ 54 Pk.	0–1
Dar'Kalon* – La @ 42 Pk.	0–2
Berittene Armbrustschützen oder -schützinnen* – Re @ 36 Pk.	1–3
Kundschafter – LR @ 30 Pk.	0–1
Sichelstreitwagen („Kriegswagen“) – ET @ 36 Pk.	0–1
Nachtmahrreiter (Dar'Gothror) – Be + H @ 72 Pk.	0–1
Blutaltar mit Eskorte aus Blutschwestern – W/AS @ 30 Pk.	0–1
Priesterin bei Blutaltar – Z @ +24 Pk.	0–1
Krieger* – AS @ 36 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber oder bei Kriegeren – H @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – LSp @ 36 Pk.	2–6
Armbrustschützen – ESch @ 30 Pk.	2–6
Plänkelnde Armbrustschützen – LI @ 18 Pk.	0–2
Far'Nigoth – Z + AS @ 60 Pk. oder Magier bei Armbrustschützen oder Kriegeren – Z @ +24 Pk.	0–1
Sklaven – Ho @ 10 Pk.	0–6
Meuchelmörder – VW @ 18 Pk. [bebaute Flächen]	0–1
„Singender Tod“ – Art @ 42 Pk.	0–1

- H&H -

Befehlshaber bei Dar'Kalon – B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk. oder Befehlshaberin bei berittenen Armbrustschützinnen – B(iii) + Re(IV/4) @ 60 Pk. oder Befehlshaber bei Kriegeren – B(iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk.	1
Drache (Gor'Dragon) – Gf(IV/4) @ 60 Pk.	0–1
Golems – Rw(IV/3) @ 45 Pk.	0–1
Dar'Kalon – La(IV/3) @ 35 Pk.	0–2
Berittene Armbrustschützen oder -schützinnen – Re(IV/3) @ 30 Pk.	1–4
Kundschafter – LR(III/2) @ 25 Pk.	0–1
Sichelstreitwagen („Kriegswagen“) – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Blutaltar mit Eskorte aus Blutschwestern – W/AS(IV/3) @ 25 Pk.	0–1
Priesterin bei Blutaltar – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk.	0–1
Krieger – AS(IV/3) @ 30 Pk.	2–6
Held als Befehlshaber oder bei Kriegeren – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk.	2–6
Armbrustschützen – ESch(IV/3) @ 25 Pk.	2–6
Plänkelnde Armbrustschützen – LI(III/3) @ 18 Pk.	0–2
Far'Nigoth – Z(iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk. oder Magier bei Armbrustschützen oder Kriegeren – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk.	0–1
Sklaven – Ho(IV/2) @ 10 Pk.	0–6
Meuchelmörder – VW(III/4) @ 21 Pk. [bebaute Flächen]	0–1
„Singender Tod“ – Art(IV/3) @ 35 Pk.	0–1

• Einheiten der Tar'Goth:

Nachtmahrreiter (Dar'Gothror) – Be(IV/3) + H(ii) @ 56 Pk.	0–1
Bel'Nidres – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–1
Net'Kalon – LSp(IV/4) @ 36 Pk.	0–2

Sar'Gerother – ESch(IV/4) @ 30 Pk. 0–1

Sklaven dürfen nur zusammen mit dem Altar und den Blutschwestern verwendet werden. Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. des Befehlshabers (oder der Befehlshaberin) höchstens zwei Elemente Dar'Kalon, höchstens vier Elemente berittene Armbrustschützen und -schützinnen und höchstens sechs Elemente Krieger benutzt werden.

Optionale Regel für Sklaven in Dunkelelfen-Armeen der Demonworld®: Die Priesterin beim Blutaltar kann die aktuelle Zahl ihrer ZAP erhöhen, indem sie in der Bewegungsphase eines eigenen Zuges Sklavenelemente opfert. Geopfert werden darf jedes Sklavenelement in der Zauberreichweite der Priesterin, das keinen Kontakt mit einem Gegner hat, nicht als Überlappung zählt und sich nicht im Kontrollbereich eines Gegners aufhält. Ein geopferter Element wird einfach aus dem Spiel genommen und zu den Verlusten gestellt, es darf wie jedes andere verlorene Hordenelement wiederauftauchen. Geopfert werden dürfen im Prinzip beliebig viele Elemente, für jedes geopfer- te Sklavenelement erhält die Priesterin 1 ZAP mehr, die Gesamtzahl ihrer ZAP darf jedoch nicht größer als 6 werden!