

# Horden & Helden



## Wundersame Welten

— Band I —

Armeelisten für H & H



*Für die vielen begeisterten Rollenspieler, 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 Mythos beruht (siehe die „Bergstämme“ auf S. 49 im Abschnitt »Mondwelt«). Angemalt wurden die Herrschaften von Bodo Vaas, Duisburg, und vom Verfasser; das Foto schoss Helge Umierski, Herne.

Gesetzt mit X<sub>Y</sub>L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X unter Verwendung der „public domain“ Schriftarten *Linux Libertine* und *Linux Biolinum*, sowie *WC Mono Negra Bta* für das **H&H**-Symbol und eine eigene Variante des Fonts **Mosaic\_Initials** für die Initialen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>Hinweise zur Benutzung</b>	<b>2</b>
<b>Mittelerde</b>	<b>3</b>
Die Mächte der Finsternis . . . . .	3
Mordor . . . . .	3
Orthanc (Isengard) . . . . .	4
Unabhängige Goblinstämme . . . . .	5
Harad . . . . .	5
Das Wagnenvolk . . . . .	6
Die Mächte des Lichts . . . . .	7
Gondor . . . . .	7
Rohan . . . . .	8
Khazad (Zwerge) . . . . .	8
Lorien . . . . .	9
Mirkwald . . . . .	9
<b>Jorians Welt</b>	<b>11</b>
Einführung . . . . .	11
Die westlichen Kontinente . . . . .	12
Novaria . . . . .	12
Die übrigen Länder . . . . .	13
Andere Kontinente . . . . .	14
Die Staaten von Novaria . . . . .	14
Othomae . . . . .	14
Novarische Freikompanien . . . . .	15
Andere novarische Armeen . . . . .	15
Die Völker des nördlichen Westkontinents . . . . .	16
Die Shven . . . . .	17
Algarth . . . . .	17
Die Zaperazh . . . . .	18
Völker und Staaten des südlichen Westkontinents . . . . .	19
Penembe . . . . .	19
Die Fedirun . . . . .	20

Janareth . . . . .	20
Mulvan . . . . .	21
Die Affenmenschen von Komilakh und Beraoti . . . . .	22
Andere Regionen . . . . .	22
Die Paalua . . . . .	22
Salimor-Inseln . . . . .	23
Die Piraten des Gwoling-Archipels . . . . .	24
Kuromon . . . . .	24
Die nördlichen Barbaren . . . . .	25
<b>Die Welt der magischen Kerze</b>	<b>27</b>
Die Mächte der Finsternis . . . . .	28
Die Kinder des Lichts . . . . .	29
<b>Mondwelt – Eine Fantasywelt auf der Stufe der frühen Bronzezeit</b>	<b>31</b>
Die Stadtstaaten . . . . .	31
Die westlichen Stadtstaaten . . . . .	33
Die Staaten der Ratteninseln . . . . .	35
Die östlichen Nomaden . . . . .	37
Das Westland . . . . .	38
Die südlichen Völker . . . . .	40
Die westlichen Nomaden . . . . .	41
Das Reich der Erben Berobis' . . . . .	42
Andere Völker der südwestlichen Savannen . . . . .	44
Die Inseln der Amazonen . . . . .	46
Die Bewohner des verlorenen Landes . . . . .	47
Bergstämme . . . . .	49
Die Bewohner der östlichen Hochebene . . . . .	50
Die Bewohner der Hochlandwüsten . . . . .	53
Die Waldvölker . . . . .	55
Die Kupferleute . . . . .	57
Die Reptilienwesen . . . . .	58
Die Staaten des Siebenstromlands . . . . .	58
Die Städte des Hochlands . . . . .	59
Die Städte des Dschungellands . . . . .	60
Die Bewohner der verlorenen Städte . . . . .	61
Die Wüstenbewohner . . . . .	63
Die Völker der südlichen Meere . . . . .	63
Die Fischmenschen . . . . .	63
Die Krakenmenschen der Korallensee . . . . .	65
<b>Barsoom</b>	<b>67</b>
Die roten Marsianer . . . . .	67
Die gelben Marsianer . . . . .	69

Die schwarzen Piraten . . . . .	70
Die grünen Marsianer . . . . .	71
Die heiligen Thern . . . . .	71
Lothar . . . . .	72
Hormad . . . . .	73
<b>Tékumel</b>	<b>74</b>
Tsolyánu . . . . .	76
Yán Kór . . . . .	77
Mu'ugalavyá . . . . .	78
<b>Demonworld®</b>	<b>80</b>
Das Kaiserreich . . . . .	81
Orks . . . . .	83
Zwerge . . . . .	84
Elfen . . . . .	86
Isthak . . . . .	88
Untote . . . . .	89
Dunkelelfen . . . . .	90



# Einleitung

**I**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* (damals noch unter <http://HuH.gmxhome.de>, heute <https://huhhome.lima-city.ch>).

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 Neuauflage 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

ie 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.



# Mittelerde

**A**rmeen nach den Werken J.R.R. Tolkiens erfreuten sich hierzulande auch schon vor dem großen Erfolg der Filmversion einer gewissen Beliebtheit, was sicher auch das Verdienst der Koblenzer Spielergruppe mit ihrem Komikon-Turnier ist, in dessen Rahmen auch solche Armeen zugelassen sind. Nun wird nicht jeder Lust oder Gelegenheit haben, sich eine ganze DBM-Armee für diese Periode zuzulegen und sich einen Gegner zu suchen, und selbst die „Freaks“ werden sicher nichts gegen ein kleines Spielchen nebenbei einzuwenden haben. Daher sollen hier einige Armeen von Mittelerde für **H&H** vorgestellt werden. Wir beschränken uns hier aber auf die Handlungszeit des kleinen Hobbits und des »Herrn der Ringe«, um Anzahl und Umfang dieser Listen nicht allzu sehr anwachsen zu lassen.

Da ich (nahezu) völlige Unkenntnis der Verhältnisse auf Mittelerde eingestehen muß (meine Begegnungen mit den Werken J.R.R. Tolki-

ens liegen immerhin schon mehr als dreieinhalb Jahrzehnte zurück), beruht dieser Abschnitt fast ausschließlich auf den Bemühungen anderer Spieler. Hier seien namentlich die Koblenzer Spielergruppe und Luke Ueda-Sarson genannt, auf dessen Internetseiten eine recht umfangreiche Sammlung von DBM-Armeelisten für die Streitkräfte von Mittelerde (auch für andere Zeiten) zu finden ist. Besonders interessant ist, dass Luke seine Klassifizierungen ausführlich begründet, was die Listen auch für Laien wie mich sehr transparent macht. Die URL der Seite lautet: [http://www.ritsumei.ac.jp/~luv20009/Luke's\\_1st\\_page.html](http://www.ritsumei.ac.jp/~luv20009/Luke's_1st_page.html).

Dort gibt es einen Link auf DBM-Armeelisten zahlreicher Mittelerdevölker und einen auf DBM-Szenarien für diverse in den Werken J.R.R. Tolkiens beschriebene Schlachten auf Mittelerde. Dessen ungeachtet gehen natürlich alle Fehler in den folgenden Armeelisten auf meine Kappe.

## Die Mächte der Finsternis

### Mordor

Nazgul oder Ähnliches zu Pferd** – B + Ri + Z @ 90 Pk. oder auf Flugwesen** – B + Fw + Z @ 84 Pk. ....	0–1
Menschliche Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Wargs mit Orkreitern – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Reiterlose Wargs – Be @ 48 Pk. ....	0–3
Orkkrieger – Hi @ 24 Pk. ....	4–8
normale Orkkrieger durch Uruk-Hai* ersetzen – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Orkbogenschützen – bis zu ½ @ 24 Pk., ansonsten LI @ 18 Pk. ....	2–4
Orks als unwillig oder unfähig einstufen – Ho @ 12 Pk. ....	0–½
Trolle – AS @ 36 Pk. ....	1–2
Trolle durch von Trollen geschobene Katapulte – Art @ 42 Pk. oder Belagerungsmaschinen – Kw(IV/4) @ 36 Pk. ersetzen ....	beliebig

Halbtrolle – Sk @ 30 Pk. ....	0–1
Menschliche Krieger – alle: Sp @ 36 Pk. oder alle: Hi @ 24 Pk. ....	0–4

**- H&H -**

Befehlshaber: Nazgul oder Ähnliches zu Pferd – B(ii) + Ri(III/4) + Z(iii) @ 85 Pk. oder auf Flugwesen – B(ii) + Fw(III/4) + Z(iii) @ 78 Pk. oder Gothmog – B(ii) + AS(III/3) + H(ii) @ 64 Pk. ....	1
Menschliche Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Wargs mit Orkreitern – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Reiterlose Wargs – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–3
Orkkrieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	6–12
Orkkrieger mit Kettenhemden und/oder Wurfaffen ausrüsten – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–6
Orkkrieger mit Kettenhemden etc. durch Uruk-Hai ersetzen – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Orkbogensützen – bis zu $\frac{2}{3}$ Sch(IV/2) @ 16 Pk., ansonsten LI(III/3) @ 18 Pk. ....	3–6
Orks als unwillig oder unfähig einstufen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0– $\frac{1}{3}$
Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk. ....	1–2
Trolle durch von Trollen geschobene Katapulte – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Belagerungs- maschinen – Kw(IV/4) @ 36 Pk. ersetzen ....	beliebig
Halbtrolle – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–1
Menschliche Krieger – Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder AS(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–4
menschliche Sp(IV/2) durch Hi(IV/3) @ 20 Pk. ersetzen ....	0/alle

Wargreiter zählen Gebüsche als offenes Gelände.

## Orthanc (Isengard)

Söldnerreiter* – Re @ 36 Pk. ....	0–1
Wargs mit Orkreitern – LR @ 30 Pk. ....	2–3
Dunlendinger Reiter – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	0–1
Uruks oder Halborks* – AS @ 36 Pk. ....	2–6
Uruks oder Halborks mit Bogen – LI @ 18 Pk. ....	3–6
Urukbogenschützen als SSch @ 24 Pk. aufstellen ....	0–2
Söldnerinfanterie – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Orkkrieger – Hi @ 24 Pk. ....	2–8
Orkbogensützen – bis zu $\frac{1}{2}$ LSch @ 24 Pk., ansonsten LI @ 18 Pk. ....	1–4
Orks als unwillig oder unfähig einstufen – Ho @ 12 Pk. ....	0– $\frac{1}{3}$
Dunlendinger Krieger – Hi @ 24 Pk. ....	*2–8
Dunlendinger Plänkler – LI @ 18 Pk. ....	0–4

**- H&H -**

Befehlshaber: Uruk oder Halbork – B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder Mensch zu Pferd – B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. ....	1
Söldnerreiter – Re(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Wargs mit Orkreitern – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	2–3
Dunlendinger Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Uruks oder Halborks – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	2–6
Uruks oder Halborks mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	3–6
Urukbogenschützen als SSch(III/3) @ 24 Pk. aufstellen ....	0–2
Söldnerinfanterie – Sp(III/2) @ 24 Pk. oder Pi(III/2) @ 40 Pk. ....	0–2
Orkkrieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	2–8

Orks durch „Große Orks“ ersetzen – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–4
Orkbogenschützen – bis zu ½ LSch(IV/2) @ 16 Pk., ansonsten LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–4
Orks als unwillig oder unfähig einstufen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–½
Dunlendinger Krieger – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	•2–8
Dunlendinger Plänkler – LI(III/3) @ 18 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–4

Wargreiter zählen Gebüsche als offenes Gelände. Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Truppen aus Dunlending aufgestellt werden.

## Unabhängige Goblinstämme

Leibgarde* – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Wargreiter – LR @ 30 Pk. ....	2–4
Wargs ohne Reiter – Be @ 48 Pk. ....	0–1
Krieger* – Hi @ 24 Pk. ....	6–12
Bogenschützen – bis zu ½ LSch @ 24 Pk., ansonsten LI @ 18 Pk. ....	2–6
als LSch eingestufte Bogenschützen mit Kettenpanzern und/oder Speeren ausrüsten –	
SSch @ 24 Pk. ....	0–½
Krieger oder Bogenschützen als unwillig oder unfähig einstufen – Ho @ 12 Pk. ....	0–½
Trolle – AS @ 36 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber – AS(IV/3) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder Hi(IV/4) + B(ii/iii) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. ....	1
Leibgarde – gleicher Truppentyp wie der Befehlshaber, also entweder AS(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	0–1
Wargreiter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	2–4
Wargs ohne Reiter – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–1
Krieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	8–16
Krieger durch „Große Orks“ ersetzen – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–8
Bogenschützen – bis zu ½ LSch(IV/2) @ 16 Pk., ansonsten LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–8
als Sch eingestufte Bogenschützen mit Kettenpanzern und/oder Speeren ausrüsten –	
SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–½
Krieger oder Bogenschützen als unwillig oder unfähig einstufen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–½
Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–2

Wargreiter zählen Gebüsche als offenes Gelände.

## Harad

Reiter** – Re @ 36 Pk. ....	2–8
leichte Reiter – LR @ 30 Pk. ....	0–3
Mumakils – Rw @ 54 Pk. ....	2–4
Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	4–12
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–8
Südliche Haradrim – Sf @ 30 Pk. ....	0–6
Korsarenschiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–3
Korsaren – bis zu ½ LI @ 18 Pk., ansonsten Hi @ 24 Pk. ....	1/Bo

- H&H -

Befehlshaber – Re(IV/3) + B(iii) @ 54 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	3–9
leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–3
Mumakils – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	2–4
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	6–16
Speerträger als Sp(IV/3) @ 30 Pk. aufstellen ....	0–8
Bogenschützen – LLSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–10
Bogenschützen als Sch(IV/3) @ 20 Pk. aufstellen ....	0–4
Befehlshaber als Re(III/3) + B(iii) @ 60 Pk., schwere Reiter als Re(III/3) @ 36 Pk., Sp(IV/2) als Sp(III/2) @ 30 Pk., Sp(IV/3) als Sp(III/3) @ 36 Pk., Sch(IV/2) als Sch(III/2) @ 20 Pk. oder Sch(IV/3) als Sch(III/3) @ 24 Pk. aufstellen ....	0–12
Südliche Haradrim – Sf(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–6
Korsarenschiffe – Bo(IV/4) @ 18 Pk. ....	0–3
Korsaren – bis zu 1/3 LI(III/4) @ 21 Pk., ansonsten Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	1/Bo

Wenn in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln Reiter, Speerträger oder Bogenschützen mit Bewegungskategorie III aufgestellt werden, so muss (1) der Befehlshaber so ausgerüstet werden und müssen (2) die Speerträger mindestens die Hälfte dieser Truppen bilden.

## Das Wagnvolk

Adelige auf Streitwagen** – SSt @ 42 Pk. ....	1–2
Reiter – Re @ 36 Pk. ....	2–4
Berittene Bogenschützen – LR @ 30 Pk. ....	0–4
Nahkampf-Infanterie – Sp @ 36 Pk. oder AS @ 36 Pk. ....	4–8
Sp durch Hi @ 24 Pk. ersetzen ....	0/alle
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–4
Eigentliche Wagenbewohner – Ho @ 12 Pk. ....	0–4
Befestigtes Lager (Wagenlager) @ 24 Pk. ....	1

– *H&H* –

Befehlshaber auf Streitwagen – B(ii/iii) + SSt(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 61 Pk. ....	1
Adelige auf Streitwagen – SSt(IV/3) @ 35 Pk. ....	1–2
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	2–4
Berittene Bogenschützen – LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–4
Nahkampf-Infanterie – Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder AS(IV/2) @ 24 Pk. ....	6–12
Sp(IV/2) durch Hi(IV/3) @ 20 Pk. ersetzen ....	0/alle
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–6
Eigentliche Wagenbewohner – Ho(IV/2) @ 12 Pk. ....	0–4
Befestigtes Lager (Wagenlager) @ 24 Pk. ....	1

Ein Wort zur Nahkampf-Infanterie: Luke Ueda-Sarson schreibt, dass eine geschlossene Formation für diese Truppen wahrscheinlicher sei als eine lockere, weil es sich um Steppenbewohner handle. Das klingt zunächst einmal logisch – und die Koblenzer Listen sind ihm hierin auch gefolgt –, wenn man aber einmal einen Blick auf vergleichbare historische Listen wirft, stellt man fest, dass in vergleichbaren Armeen Infanterie in **lockerer** Formation die Regel ist. Ich habe daher wenigstens als Option Hi erlaubt.

Die Liste beschränkt sich auf das m. E. interessanteste östliche Volk. Wer andere Ostlinge aufstellen möchte, kann aber ebenfalls diese Liste benutzen, allerdings mit folgenden Änderungen:



- Befehlshaber zu Fuß als B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Pferd als B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. oder 60 Pk.;
- Adelige als AS(IV/3) @ 30 Pk. oder als Re(IV/3) @ 30 Pk.;
- falls Befehlshaber und Adelige alle als Re aufgestellt werden, darf die Nahkampfinfanterie als kampferprobte Veteranen – Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder AS(IV/3) @ 30 Pk. aufgestellt werden;
- die „eigentlichen Wagenbewohner“ sind nicht erlaubt;
- das befestigte Lager ist optional und darf, falls verwendet, als übliches Lager mit Palisaden dargestellt werden.

Für die Grundregeln sind – wenn überhaupt – natürlich nur die beiden letzten Varianten relevant.

## Die Mächte des Lichts

### Gondor

Roquen und Ohtari** – Ri @ 42 Pk. ....	1–2
Gandalf bei Roquen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
andere Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Reisige zu Fuß – Sp @ 36 Pk. ....	2–10
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–4
Axtkämpfer aus Lossarnach – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Hügellandbewohner – Hi @ 24 Pk. ....	0–2
Waldläufer – Hi @ 24 Pk. oder ESch @ 30 Pk. ....	0–2
Held bei Roquen, bei Waldläufern oder als Befehlshaber – H @ +24 Pk. ....	0–2
Riesenadler – Fw @ 36 Pk. ....	0–2
Leichte Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Gekaperte Dromonen – Bo @ 18 Pk. ....	0–2
Marineinfanterie – Hi @ 20 Pk. ....	0–1/Bo

- H&H -

Befehlshaber – B(iii/iv) + Ri(III/3) @ 66 Pk. bzw. 90 Pk. ....	1
Roquen und Ohtari – Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2
Gandalf bei Roquen – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Held als Befehlshaber oder bei Roquen – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
andere Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Wächter der Zitadelle – Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Reisige zu Fuß – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	2–10
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–6
Axtkämpfer aus Lossarnach – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Hügellandbewohner – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Waldläufer – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder als ESch(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–2
Aragorn bei Waldläufern oder als Befehlshaber – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Riesenadler – Fw(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Leichte Geschütze – Art(III/2) @ 35 Pk. ....	0–1
Gekaperte Dromonen – Bo(IV/4) @ 18 Pk. ....	0–2
Marineinfanterie – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–1/Bo

## Rohan

Reiter** – La @ 42 Pk. ....	6–13
Held als Befehlshaber*, bei Haushaltsreitern oder bei anderen Reitern – H @ +24 Pk. ....	0–3
Bogenschützen auf überzähligen Pferden – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Befehlshaber, Haushaltsreiter und andere Reiter dürfen auch abgesessen als Sp @ 36 Pk., berittene Bogenschützen abgesessen als LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. aufgestellt werden .....	beliebig
Nahkämpfer zu Fuß – Sp @ 36 Pk. oder AS @ 36 Pk. ....	*2–4
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Allgemeines Aufgebot – Ho @ 12 Pk. ....	0–2
Ents und Huorns – Rw @ 54 Pk. ....	0–2
Erdwälle für Verschanzungen @ 12 Pk. ....	0–4

- **H&H** -

Befehlshaber – B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. ....	1
Haushaltsreiter – La(IV/4) @ 42 Pk. ....	0–3
Befehlshaber als La(III/4) + B(ii/iii) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk. und Haushaltsreiter als La(III/4) @ 49 Pk. aufstellen .....	0/alle
andere Reiter – La(IV/3) @ 35 Pk. ....	6–12
Held als Befehlshaber, bei Haushaltsreitern oder bei anderen Reitern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–3
Bogenschützen auf überzähligen Pferden – LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–2
Befehlshaber, Haushaltsreiter und andere Reiter dürfen auch abgesessen als Sp(IV/3) @ 30 Pk., berittene Bogenschützen abgesessen als LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. aufgestellt werden .....	beliebig
Nahkämpfer zu Fuß – Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder AS(IV/2) @ 24 Pk. ....	*2–4
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Allgemeines Aufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2
Ents und Huorns – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	0–3
Erdwälle für Verschanzungen @ 12 Pk. ....	0–4

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Infanterie, Ents oder Huorns aufgestellt werden.

## Khazad (Zwerge)

Krieger** – AS @ 36 Pk. ....	6–16
Held als Anführer oder bei Kriegern – H @ +24 Pk. ....	0–3
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. ....	0–2
Waldläufer mit Bogen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	*2–6
Waldläufer mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	*3–6

- **H&H** -

Anführer – B(iii/iv) + AS(IV/4) @ 60 Pk. bzw. 84 Pk. ....	1
Großer Held als Anführer – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Adelige – AS(IV/4) @ 36 Pk. ....	3–5
Krieger – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	6–16
Krieger ebenfalls vollständig gepanzert als AS(IV/4) @ 36 Pk. aufstellen .....	0/alle
Held als Anführer, bei Adelligen oder Kriegern – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–3

Bogenschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Waldläufer mit Bogen – ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	*2–6
Waldläufer mit Speeren – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. ....	*3–6

Mit (\*) markierte Minima sind nur obligatorisch, wenn Waldläufer verwendet werden.

## Lorien

Kundschafter zu Pferd – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Langbogenschützen** – ESch @ 30 Pk. ....	8–16
Speerträger – LSp @ 36 Pk. ....	1–4
Zauberer als Befehlshaber, bei Langbogenschützen oder bei Speerträgern – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Held bei Langbogenschützen oder Speerträgern – H @+24 Pk. ....	0–1
Kundschafter zu Fuß – LI @ 18 Pk. ....	4–8
Boote – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber mit Garde aus gepanzerten Langbogenschützen – ESch(IV/4) + B(iii/iv) @ 54 Pk. bzw. 78 Pk. ....	1
Kundschafter zu Pferd – LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–1
Langbogenschützen – ESch(IV/3) @ 25 Pk. ....	7–17
Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk. ....	1–4
Zauberer als Befehlshaber, bei Langbogenschützen oder bei Speerträgern – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Held bei Langbogenschützen oder Speerträgern – H(iii) @+24 Pk. ....	0–1
Kundschafter zu Fuß – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	4–8
Kundschafter zu Pferd als LR(III/3) @ 30 Pk. und Kundschafter zu Fuß als LI(III/4) @ 21 Pk. aufstellen ....	0/alle
Boote – Bo(IV/2) @ 12 Pk. ....	0–2

Alle Kundschafter, ob zu Pferd oder zu Fuß, sind Langbogenschützen. Die optionalen Einstufungen in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln beruhen auf der Einschätzung ihrer Effektivität, nicht auf unterschiedlicher Ausrüstung.

## Mirkwald

Kundschafter zu Pferd – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Speerträger* – LSp @ 36 Pk. ....	4–10
Bogenschützen* – ESch @ 30 Pk. ....	4–10
Zauberer* als Befehlshaber, bei Bogenschützen oder bei Speerträgern – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Held bei Bogenschützen oder Speerträgern – H @+24 Pk. ....	0–1
Kundschafter zu Fuß – LI @ 18 Pk. ....	2–6
menschliche Waldbewohner – Hi @ 24 Pk. ....	0–1
Seestädter Nahkämpfer – bis zu ¼ Hi @ 24 Pk., bis zu ¼ AS @ 36 Pk., ansonsten Sp @ 36 Pk. ....	*2–4
Seestädter Hi als Sk @ 30 Pk. und Sp als Sf @ 30 Pk. aufstellen ....	0/alle
Seestädter Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. ....	*2–4
Seestädter Plänkler – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Seestädter Plänkler als Reiter ausrüsten – LR @ 30 Pk. ....	0–1

Boote – Bo @ 18 Pk. .... 0–2

- *H&H* -

Befehlshaber – B(iii/iv) + LSp(IV/3) + @ 54 Pk. bzw. 78 Pk. oder B(iii/iv) + ESch(IV/3) @  
49 Pk. bzw. 73 Pk. .... 1  
Kundschafter zu Pferd – LR(III/2) @ 25 Pk. .... 0–1  
Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk. .... 3–12  
Bogenschützen – ESch(IV/2) @ 20 Pk. oder ESch(IV/3) @ 25 Pk. .... 5–12  
Zauberer als Befehlshaber, bei Bogenschützen oder bei Speerträgern – Z(iii) @  
+24 Pk. .... 0–2  
Held bei Bogenschützen oder Speerträgern – H(iii) @+24 Pk. .... 0–1  
Kundschafter zu Fuß – LI(III/3) @ 18 Pk. .... 2–6  
menschliche Waldbewohner – Hi(IV/3) @ 20 Pk. .... 0–1  
Seestädter Nahkämpfer – bis zu  $\frac{1}{4}$  Hi(IV/3) @ 20 Pk., bis zu  $\frac{1}{4}$  AS(IV/2) @ 24 Pk., ansonsten  
Sp(IV/2) @ 24 Pk. .... \*2–4  
Seestädter Hi als Sk(IV/3) @ 25 Pk. und Sp als Sf(IV/3) @ 25 Pk. aufstellen .... 0/alle  
Seestädter Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk. .... \*2–4  
Seestädter Plänkler – LI(III/4) @ 21 Pk. .... 0–2  
Seestädter Plänkler als Reiter ausrüsten – LR(III/3) @ 30 Pk. .... 0–1  
Boote – Bo(IV/2) @ 12 Pk. .... 0–2

Mit (\*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls Truppen aus der Seestadt aufgestellt werden.



# Jorians Welt

## Einführung

**Z**u meinen Lieblingsbüchern im Bereich der Fantasy haben von Anfang an die witzigen Romane von L. Spargue de Camp (1907–2000) gezählt, der den meisten heute als Herausgeber und Fortsetzer der Abenteuer um Conan dem Barbaren bekannt sein dürfte, obwohl gerade diese Arbeiten eher untypisch für ihn sind. Zu seinen hierzulande bekanntesten Werken dürfte die Romane um die „Mathemagie“ (zusammen mit Fletcher Pratt, 1897–1956) und der Krishna-Zyklus gehören. Letzterer ist eigentlich ein Teil des „*Viagens Interplanetarias*“-Zyklus – zu dem auch eines der besten Werke von de Camp, »Rogue Queen«, dt. »Das Orakel der Fremden«, zählt – und somit Science fiction, aber auf einem Planeten mit mittelalterlichen Kulturniveau angesiedelt, auf den keine terranische Technologie exportiert werden darf. Wer bodenständige Fantasy mit trockenem Humor mag, ist bei de Camp an der richtigen Adresse.

Für die Umsetzung in *H&H* sind am besten die fünf Romane und die eine Kurzgeschichte geeignet, die auf einer Welt spielen, deren Namen wir nie erfahren, weil sie (natürlich) von ihren Bewohnern schlicht „die Welt“ genannt wird. Im Einzelnen handelt es sich – in chronologischer Reihenfolge der Handlung – um folgende Werke:

- *The Emperor's Fan* (Des Kaisers Fächer): eine Kurzgeschichte, in der die Vorgeschichte zum letzten Roman erzählt wird.
- *The Fallible Fiend* (Ein Dämon mit kleinen Fehlern): Die Geschichte eines hochkultierten Dämons, der zu einem Jahr Dienst

auf Jorians Welt verpflichtet ist, aus seinem Blickwinkel heraus erzählt. Ein echter Klassiker, auch in Deutschland.

- *The Goblin Tower* (Der Schmetterlingsthron): Der erste Band eines Unterzyklus, in dem der Abenteurer wider Willen Jorian die Hauptrolle spielt. Die Abenteuer beginnen damit, dass Jorian vor seiner nach fünf Jahren turnusgemäß fälligen Hinrichtung als König von Xylar flieht. Wie ein roter Faden ziehen sich durch die Handlung dieses und der beiden folgenden Romane die mannigfaltigen Versuche der Xylarer, den Entlaufenen wieder in die Hände zu bekommen, denn ohne Hinrichtung kann es keinen neuen König geben.
- *The Clocks of Iraz* (Die Uhren von Iraz): Der zweite Band des Jorian-Zyklus; Jorian, eigentlich gelernter Uhrmacher, muss die vier großen Uhren in der Hauptstadt von Penembei reparieren und so ganz nebenbei auch noch eine Belagerung durch immerhin vier verschiedene Armeen abwehren.
- *The Unbeheaded King* (Der ungeköpfte König): Der abschließende Band des Jorian-Zyklus, in dem Jorian endlich Ruhe vor den ständigen Verfolgungen bekommt. Die Handlung überschneidet sich im letzten Kapitel mit der des folgenden Romans.
- *The Honorable Barbarian* (leider nie auf Deutsch erschienen) erzählt die Abenteuer von Jorians Bruder Kerin im Osten der Welt.

Nach dem Protagonisten der Romane 2–4 soll die Welt hier „Jorians Welt“ genannt werden; in

den Sekundärquellen wird sie in der Regel, aber nicht korrekt, „Novaria“ genannt (zu diesem Namen s. u.). Mit unserer Welt ist sie dadurch verbunden, dass unsere Welt sozusagen die Nachwelt ist, d. h. die Verstorbenen werden in unserer Welt wiedergeboren, was natürlich zu allerlei bissigen Kommentaren Anlass gibt. Daneben gibt es auch noch andere Existenzebenen, die von den Bewohnern von Jorians von zwei bis zwölf durchgezählt werden (die eigene ist natürlich Nr. 1), deren Bewohner als „Dämonen“ bezeichnet werden. Namentlich tauchen in den Büchern Wesen aus der fünften Ebene als mehr oder minder unwillige (und meist wenig fähige) Helfer von Magiern auf, Bewohner der neunten Ebene („Goblins“) als unfreiwilliges Baumaterial für den „Goblin Tower“ im Titel des ersten Jorian-Bandes und *last not least* der gelehrte Dämon Zdim aus der zwölften Ebene, der aufgrund eines Vertrags seiner Oberen mit den Menschen ein Jahr auf der ersten Ebene Dienst leisten muss, um Eisen zu erhalten, das auf seiner Ebene selten ist. Daneben gibt es viele andere meist lästige Wesen aus anderen Ebenen, die den Menschen das Leben erschweren.

Auf Jorians Welt funktioniert Magie, aber in einer strikt logischen Art und Weise, so dass die Ergebnisse nicht immer so sind, wie sich das die Ausübenden vorgestellt haben. Zauberer der zivilisierten Welt haben alle ihr Metier studiert und einen akademischen Titel, und wie die Wissenschaftler auf unserer Welt halten sie auch wissenschaftliche Tagungen ab, so wie etwa die im schon erwähnten „Goblin Tower“, die eine ganz wunderbare Parodie auf solche Veranstaltungen bei uns darstellt. Götter existieren und greifen in die Belange der Menschen ein, aber das Ergebnis fällt nicht immer zur Zufriedenheit ihrer Anhänger aus, vor allem, wenn es sich um kleinere, unbedeutende Gottheiten handelt.

Neben den Menschen existieren noch andere intelligente Wesen, etwa die Silvaner in den Bergwäldern Novarias, die Affenmenschen in den südlichen Dschungelregionen oder die Handvoll überlebender Schlangemenschen. Die Fauna ist eine interessante Mischung aus prähistorischen und rezenten Tieren, so existieren etwa Mammut, und ein Tier, das sonst genregemäß „Einhorn“ genannt wird, wird einmal „offiziell“ als „Elasmotherium“ bezeichnet, auf unserer Welt

eine Nashornart, die in Pliozän und Pleistozän gelebt hat. Das ist nicht so abwegig, wie es zunächst klingen mag, denn tatsächlich gibt es Einhorn-Sagen, die auf das Elasmotherium zurückzugehen scheinen (s. hierzu die englische Wikipedia unter dem Stichwort „Elasmotherium“, Abschnitt „Possible historical witnesses“).

## Die westlichen Kontinente

Die meisten Ereignisse des Zyklus (praktisch alle bis auf die in »The Emperor's Fan« und den allermeisten in »The Honorable Barbarian«) spielen auf den beiden westlichen Kontinenten, die untereinander durch eine breite Landbrücke verbunden sind, die den Namen Novaria trägt (s. u.). Der nördliche Kontinent reicht nach Norden bis in die arktischen Regionen, wie weit nach Süden der südliche reicht, wird nicht gesagt, da er offensichtlich nur bis zu den tropischen Dschungeln von Komilakh und Beraoti bekannt ist. Im Prinzip erinnern die beiden Kontinente sehr an Nord- und Südamerika, mit der Ausnahme, dass die Landbrücke breiter ist und weiter nach Norden reicht und die Karibik durch zwei Binnenmeere ersetzt ist: das so genannte „Innere Meer“, an dem die westlichen novarischen Staaten liegen, und das östlich davon, durch eine Meerenge mit dem schönen Namen „The Fangs of Halgir“ getrennt, das „Meer von Sikhon“, das die Verbindung zum östlichen Ozean darstellt. Die Westküste von Novaria liegt hingegen direkt am westlichen Ozean. Auf allen diesen Meeren, das sei an dieser Stelle bereits erwähnt, wimmelt es von Piraten.

## Novaria

Die Landbrücke von Novaria wird nach Norden durch das Ellorna-Gebirge vom Nordkontinent, nach Süden durch die Legrona-Berge vom Südkontinent abgetrennt. Beide Gebirge sind nur auf wenigen Pässen zu überqueren, die außerdem von diversen Eingeborenen unsicher gemacht werden.

In alter Zeit gab es drei Königreiche; diese Epoche wurde aber durch eine Invasion der Shven, eines Nomadenvolks, das auf den Steppen des Nordkontinents lebt, beendet, was zu einem dunklen Zeitalter führte, in dem die heutigen

zwölf Stadtstaaten entstanden, die in ihrer Geschichte nur ein einziges Mal unter einen gemeinsamen Herrscher vereint waren, nämlich Ardyman der Schreckliche von Govannion, nach dessen Tod es mit der Einheit aber rasch vorbei war. Kulturell entspricht Novaria etwa dem spätmittelalterlichen Italien (mit Anleihen aus der Antike), es gibt auch eine gemeinsame Sprache mit regionalen Dialekten. Politisch können die einzelnen Staaten hingegen unterschiedlicher gar nicht sein, dass dabei das Zusammenleben alles andere als friedlich ist, liegt auf der Hand.

Die zwölf Staaten und ihre teils recht sonderbaren politischen Systeme sind:

- Aussar – ein Despotat.
- Boaktis – eine Tyrannei.
- Govannion – in schöner Tradition von Ardyman dem Schrecklichen von einem „Erb-Usurpator“ regiert.
- Ir – eine Plutokratie, die von einem Syndikat der reichsten Familien regiert wird.
- Kortoli – eine erbliche Monarchie, die keine Adeligen außer der königlichen Familie hat. Kortoli ist die Heimat Jorians.
- Metouro – wird von einer Geheimgesellschaft regiert; ein System, das ursprünglich dazu diente, einen Tyrannen zu stürzen.
- Othomae – ein Großherzogtum, in dem der Großherzog der älteste legitime Sohn, der Oberbefehlshaber der Armee hingegen der älteste illegitime Sohn („Großbastard“) des vorherigen Großherzogs ist.
- Solymbria – ein Archontat, in dem der Archon jeweils durch Los bestimmt wird – mit allen Folgen, die so was haben kann.
- Tarxia – eine Theokratie der Priester eines Krötengotts, die in den übrigen Staaten Novarias bestenfalls eine mindere Gottheit ist. Hier gibt es im Laufe der Abenteuer Jorians einen Umsturz, an dessen Beginn Jorian nicht so ganz unschuldig ist und dessen weiteren Verlauf sein Bruder

Kerin in »The Honorable Barbarian« berichtet.

- Vindium – eine klassische Republik.
- Xylar – eine Monarchie, in der der König verfassungsgemäß nach fünf Jahren Regierung geköpft wird, und dessen Nachfolger derjenige ist, der den abgeschlagenen Kopf seines Vorgängers, den der Henker in die Zuschauermenge wirft, auffängt. Hier beginnen die Abenteuer Jorians, der das Pech hatte, auf diese Art auf den Thron zu kommen, und seiner Hinrichtung mit einem Trick entkommt. Wie wir am Ende von »The Unbeheaded King« erfahren, kommt es auch hier zu einer Revolution.
- Zolon – ein Inselstaat, der von einem Hochadmiral regiert wird.

### Die übrigen Länder

Der nördliche Kontinent ist nur spärlich besiedelt und besteht hauptsächlich aus Steppen, in denen die Shven wohnen, ein Volk von Reiternomaden, das eine Mischung von nordischen Barbaren und asiatischen Reitervölkern darstellt. Vor der Westküste liegt der Archipel von Algarth, ein berühmtes Piratennest. Weiter im Norden liegt das Land Hroth, von dem wir aber nur erfahren, dass im Frühling die Mammutherden dorthin wandern und dass dort eine besondere Pilzart wächst, die für bestimmte Zauber unabdingbar ist. Da diese ja irgendwie eingesammelt werden müssen, müssen dort irgendwelche Wesen leben, die das tun können.

Südlich von Novaria liegen (von West nach Ost) das Reich von Penembei, die Wüsten der Fedirun, einer Art Beduinen, das schon in den Tropen liegende Königreich Mulvan, dessen Einfluss – wenn möglicherweise auch nicht Territorium – weit nach Westen reicht. Südlich davon befinden sich die Dschungelregionen von Komilakh und Beraoti. Aus Mulvan kommen übrigens auch umherwandernde Scharen von Akrobaten und Wahrsagern, die durch Novaria ziehen, um bei Jahrmärkten und ähnlichen Ereignissen die Leute zu unterhalten.

## Andere Kontinente

Westlich der bekannten Welt, weit entfernt im westlichen Ozean, liegt die Heimat der Paalua, die weitgehend aus Wüsten und kargen Savannen zu bestehen scheint. Von hier aus ziehen diese Kannibalen, die äußerlich an australische Aborigines erinnern und hochkultiviert sind, nach Osten zu ihren gefürchteten Raubzügen aus, die hauptsächlich dazu dienen, ihre Vorratskammern mit Menschenfleisch zu füllen. Näheres hierzu und über die verquere Philosophie, die dahinter steckt, erfährt man in »The Fallible Fiend«.

Auf dem Weg vom Meer von Sikhon nach Osten gelangt man zunächst zu den weitgehend unbewohnten Pfefferkorn-Inseln, anschließend zum Salimor-Archipel, der etwa Indonesien entspricht, wobei die Hauptinsel und einige Nachbarinsel von zivilisierten Menschen, die übr-

gen Inseln aber von recht unangenehmen Barbaren bewohnt werden. Von hier aus kann man dann zum östlichen Kontinent reisen, auf dem u. a. das Kaiserreich von Kuromon liegt, das nach dem Muster des mittelalterlichen Chinas gestaltet worden ist. Hier spielen die Kurzgeschichte »The Emperor's Fan« und zwei Kapitel von »The Honorable Barbarian«. Wir erfahren, dass Kuromon im Norden von Steppenbarbaren, im Süden von Piraten vom Gwoling-Archipel ernstlich bedroht wird. Die Lage dieser Inselgruppe wird leider nirgendwo spezifiziert; immerhin erfahren wir, dass es dort außer den gefürchteten Piraten auch ein durchaus zivilisiertes Königreich gibt (nach japanischem Vorbild?). Irgendwo im Süden des östlichen Kontinents soll es ein Land namens Macrobia geben, in dem ein Busch wächst, aus dessen Beeren ein Getränk mit dem Namen *qahwa* gewonnen wird, das den Schlaf verscheucht.

## Die Staaten von Novaria

### Othomae

Über das Großherzogtum Othomae erfahren wir relativ viel, weil jeweils eine Episode im ersten und im dritten Band der Jorian-Trilogie dort spielt. Es handelt sich wohl um den mächtigsten Staat auf dem Isthmus von Novaria. Der Herrscher dieses Landes ist – wie üblich – der älteste legitime Sohn seines Vorgängers, aber der Befehlshaber der Armee ist dessen kompetentester illegitimer Sohn! Von den Armeen der anderen novarischen Stadtstaaten unterscheidet sich diese dadurch, dass es Ritter in voller Plattenrüstung gibt. Dass die mulvanischen Elefanten, die in einem Abschnitt von »The Unbeheaded King« als eine Art Reisebusse bei Führungen durch den großherzoglichen Nationalpark dienen, auch für kriegerische Zwecke benutzt werden, ist eher unwahrscheinlich.

Ritter** – Ri @ 42 Pk. ....	2–4
Held bei Rittern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkelnde Reiterei mit Wurfspeeren – Re @ 36 Pk. ....	0–1
Pikeniern – Pi @ 48 Pk. ....	2–6
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. ....	2–6
Magier (mit akademischem Grad in Thaumaturgie) bei Pikeniern oder Armbrustschützen – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber (der Großbastard) mit Gefolge aus Rittern – B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk. ....	1
Ritter – Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	1–3
Held bei Rittern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkelnde Reiterei mit Wurfspeeren – Re(II/3) @ 42 Pk. ....	0–1
Pikeniern – Pi(III/3) @ 48 Pk. ....	2–6



Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	2–6
Magier (mit akademischem Grad in Thaumaturgie) bei Pikenieren oder Armbrustschützen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2

## Novarische Freikompanien

Wie die Piraten auf den diversen Meeren stellen Banden umherwandernder, arbeitsloser Söldner eine ständige Bedrohung der novarischen Staaten zu Lande dar. Beispielsweise muss Jorian in seiner Zeit als König von Xylar gegen eine armeegroße Schar dieser Marodeure zu Felde ziehen, und andere Staaten werden ähnliche Probleme mit ihnen haben. Das größte und dreisteste uns bekannte Unternehmen ist die Belagerung von Iraz in „The Clocks of Iraz“, an der sich eine der Freikompanien in der Hoffnung auf große Beute beteiligt. Trotz allem haben die Söldner ihre Disziplin bewahrt: So errichten sie bei der Belagerung von Iraz natürlich ein befestigtes Lager (was dazu führt, dass sie die einzige Armee sind, für die so etwas obligatorisch ist) und noch nach der Niederlage formieren sie ein Karee um ihren Tross und ziehen unbehelligt vom Schlachtfeld.

Befehlshaber** zu Pferd – B + Ri @ 66 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde aus Hellebardieren – B + AS @ 60 Pk. ....	0–1
Pikeniere* – Pi @ 48 Pk. ....	4–8
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. ....	4–8
Magier bei Pikenieren oder Armbrustschützen – Z @ +24 Pk. oder mit Leibgarde aus Hellebardieren – AS + Z @ 60 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Palisade und Graben zur Befestigung des Lagers – 6 Pk. ....	4

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk., zu Fuß mit Leibgarde aus Hellebardieren – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. oder bei Pikenieren – B(iii) + Pi(III/3) @ 72 Pk. ....	1
Pikeniere – Pi(III/3) @ 48 Pk. ....	4–8
Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	4–8
Magier bei Pikenieren oder Armbrustschützen – Z(iii) @ +24 Pk. oder mit Leibgarde aus Hellebardieren – AS(III/3) + Z(iii) @ 60 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze – Art (III/3) @ 42 Pk. oder Art (III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
Palisade und Graben zur Befestigung des Lagers – 6 Pk. ....	4

In Armeen für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch mit einem entsprechenden ausgerüsteten Befehlshaber nicht mehr als acht Pi-Elemente aufgestellt werden.

## Andere novarische Armeen

Diese Liste ist für die anderen elf novarischen Stadstaaten – Auktar, Boaktis, Govannion, Ir, Kortoli, Metouro, Solymbria, Tarxia, Vindium, Xylar und Zolon – gedacht, deren Armeen sich – außer durch die besondere Nachfolgeregelung, was ihren Oberbefehlshaber betrifft – hauptsächlich dadurch von der von Othomae unterscheiden, dass sie keine Ritter haben, möglicherweise, weil sie keine Plattenrüstungen (wenigstens in der benötigten Menge oder Qualität) herstellen können. Das schließt aber die Möglichkeit nicht aus, dass sie weniger stark gepanzerte Lanzenreiter besitzen. Zwischen den einzelnen Armeen mag es Unterschiede geben, die aber schwer fassbar sind. So ist es beispielsweise denkbar, dass die xylarische (Un-)Sitte, alle fünf Jahre den Herrscher hinzurichten und durch Los einen neuen zu bestimmen, durchaus negative Folgen für das Oberkommando haben kann. – Shven-Söldner werden von etlichen Staaten in Dienst genommen. In Xylar

beispielsweise dienen sie – wegen ihrer Bewaffnung mit Lasso – als königliche Garde, deren Hauptaufgabe darin besteht zu verhindern, dass der Herrscher vor seiner turnusmäßigen Hinrichtung davonläuft.

Reiter** – alle Re @ 36 Pk. oder alle La @ 42 Pk. ....	2–4
Befehlshaber und Reiter als Adelige zu Fuß aufstellen** – AS @ 36 Pk. [nur (Z)] .....	0/A
Held* (z. B. Jorian) bei Reitern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkelnde Reiterei mit Wurfspeeren – Re @ 36 Pk. ....	0–1
Garde mit Hellebarden – Le @ 36 Pk. oder AS @ 36 Pk. ....	0–1
Pikeniere – Pi @ 48 Pk. ....	2–6
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. ....	2–6
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Schiffe – Bo @ 18 Pk.	
[X] .....	0–2
[Z] .....	0–4
Marineinfanterie – Hi @ 24 Pk. [X, Z] .....	0–1/Bo
Magier (mit akademischem Grad in Thaumaturgie) bei Infanterie oder Marineinfanterie	
– Z @ +24 Pk. ....	0–3
Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber bei Reitern – wie diese, also entweder B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk.	
oder B(ii/iii) + La(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Reiter – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle La(III/3) @ 42 Pk. ....	1–3
Befehlshaber und Reiter als Adelige zu Fuß aufstellen – Befehlshaber als B(iii) + AS(III/3)	
@ 60 Pk., normale Reiter als AS(III/3) @ 36 Pk. [nur (Z)] .....	0/A
Held (z. B. Jorian) als Befehlshaber oder bei Reitern – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkelnde Reiterei mit Wurfspeeren – Re(II/3) @ 42 Pk. ....	0–1
Garde mit Hellebarden – Le(III/3) @ 36 Pk. oder AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Shven-Söldner – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Pikeniere – Pi(III/3) @ 48 Pk. ....	2–6
Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	2–6
Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Schiffe:	
– Bo(III/3) @ 18 Pk. [X] .....	0–2
– Bo(III/4) @ 21 Pk. [Z] .....	0–4
Marineinfanterie – Hi(IV/4) @ 24 Pk. [X, Z] .....	0–1/Bo
Magier (mit akademischem Grad in Thaumaturgie) bei Infanterie oder Marineinfanterie	
– Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–3
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2

Mit [Z] markierte Truppentypen sind nur in der Armee von Zolon; mit [X] gekennzeichnete nur in der von Xylar erlaubt.

## Die Völker des nördlichen Westkontinents

Der nördliche Westkontinent ist weitgehend menschenleer. Zu ihm gehören die große Steppe, in der die Shven leben, die Inselgruppe von Algarth, ein berühmtes Piratennest vor der Westküste, und das Land Hroth irgendwo weiter im Norden. Über letzteres erfahren wir lediglich, dass im Frühjahr die Mammutherden dorthin ziehen und dass dort eine besondere Pilzart wächst, die Dr. Karadur in »The Goblin Tower« für seinen Verwirrungszauber benötigt (aber leider nicht mehr

hat). Dies lässt darauf schließen, dass es in Hroth möglicherweise auch Wälder gibt und sich dort wenigstens zeitweise auch Menschen aufhalten. Weitere Informationen zu diesem Land liefern die Romane bedauerlicherweise nicht.

## Die Shven

Die Shven (eine korrektere deutsche Schreibweise wäre vermutlich „Schwenn“) sind so eine Art nordischer Krieger, die aber wie asiatische Reiternomaden leben. Sie sind in viele Sippen aufgespalten, die sich gegenseitig hingebungsvoll bekämpfen; auch von kriegerischen Auseinandersetzungen innerhalb der Sippen wird berichtet. Dies alles sehen die Novarier der Jetztzeit (die selbst auch so uneinig sind, wie man nur uneinig sein kann) mit einiger Erleichterung, denn vor vielen Jahrhunderten zerstörte eine Invasion geeinter Shven die drei alten Königreiche von Novaria und ein dunkles Zeitalter begann, in dem sich die jetzigen zwölf Stadtstaaten herausbildeten. Wie der Zug der Shven zur Befreiung von Ir zeigt, stellt das Ellorna-Gebirge trotz seiner Höhe keine unüberwindbare Barriere zwischen dem Land der Shven und Novaria dar, zumal die Novarier wohl auch keine gemeinsame Verteidigung zustande bekämen. Als Söldner sind die Shven in Novaria hingegen geschätzt: in Xylar dienen sie beispielsweise als Wächter des Königs (vor allem, weil sie mit dem Lasso umgehen können und daher den König wieder einigermaßen unbeschadet einfangen können, wenn er vor seiner turnusgemäßen Hinrichtung davonlaufen will); in Ir kämpfen Söldner aus dem Land der Shven zu Zeiten von »The Fallible Fiend« sogar zu Fuß mit Speer oder Pike und Schild wie novarische Söldner. Die Mammute sind das Prunkstück der Armee, scheuen aber leicht vor Unbekanntem. Bei der Befreiung von Ir attackieren sie – gefolgt von der Reiterei – das Karree der Paalua, werden aber, durch Illusionen in Form bizarrer Flatterwespen verängstigt, abgewehrt; die Attacke gelingt erst beim zweiten Versuch, als die Formation bereits durch einen Ausfall der Irianer an einer Stelle aufgebrochen ist und die gegnerischen Magier Dringenderes zu tun haben, als Illusionszauber auszusprechen. – Magie betreiben die Shven selbst nach eigener Aussage nicht. Die wenigen Zauberer in ihren Armeen sind Ausländer wie der Zaperazh Yurog in »The Fallible Fiend« oder (*nolens volens*) Dr. Karadur in »The Goblin Tower«.

Mammut mit Besatzung aus Bogenschützen – Rw @ 54 Pk. .... 0–3  
 Krieger\* – bis zu ½ Re @ 36 Pk., der Rest LR @ 30 Pk. .... 12–20  
   Held als Befehlshaber, auf Mammut oder bei Kriegeren – H @ +24 Pk. .... 0–1  
   Fremder Zauberer beim Häuptling oder bei Kriegeren – Z @ +24 Pk. .... 0–1

### • Nur in der Schlacht um Ir:

Von den Shven bewaffnete und ausgebildete Flüchtlinge aus Ir – AS @ 36 Pk. .... 0–1

**- H&H -**

Befehlshaber mit Leibwache – B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder B(ii/iii) +  
 LR(II/4) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk. .... 1  
 Mammut mit Besatzung aus Bogenschützen – Rw(IV/4) @ 54 Pk. .... 0–3  
 Krieger – bis zu ½ Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(II/4) @ 40 Pk., der Rest LR(II/2) @ 30 Pk. .... 9–18  
   Held als Befehlshaber, auf Mammut oder bei Kriegeren – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @  
   +24 Pk. .... 0–1  
   Fremder Zauberer beim Häuptling oder bei Kriegeren – Z(ii) @ +16 Pk. .... 0–1

### • Nur in der Schlacht um Ir:

Von den Shven bewaffnete und ausgebildete Flüchtlinge aus Ir – AS(IV/2) @ 24 Pk. .... 0–2  
 Schamanen durch den Zaperazh Yurog beim Befehlshaber ersetzen – Z(iii) @ 24 Pk. .... A

## Algarth

Die kargen Inseln von Algarth liegen vor der Westküste des Nordkontinents nördlich von Zolon und sind – nicht zuletzt, weil viele der westlichen novarische Staaten ihre Flotten vernachlässigt haben – eine wahre

Plage. In „The Clocks of Iraz“ dringen sie mit einer sehr großen Flotte weit nach Süden bis Penembei vor, besiegen die Flotte dieses Staats und stellen eine der vier angreifenden Armeen bei der großen Belagerung von Iraz. Immer wieder gibt es auch Gerüchte, sie würden sich mit den Paalua verbünden, um die gesamte Westküste zu verheeren. In „The Fallible Fiend“ findet ein Feldzug der Zoloner gegen sie statt, was dazu führt, dass die zolonische Flotte erst sehr spät zum Entsatz von Ir erscheinen kann.

Piraten* mit Nahkampfwaffen aller Art – Sk @ 30 Pk. ....	8–20
Held* bei Piraten mit Nahkampfwaffen – H @ +24 Pk. ....	0–1
Piraten mit Bogen oder Armbrüsten – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Magier bei Piraten (außer LI) – Z @ +24 Pk. ....	1–2
Piratenschiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–4

- *H&H* -

Piratenkapitän – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. ....	1
Piraten mit Nahkampfwaffen aller Art – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	11–21
Held als Befehlshaber oder bei Piraten mit Nahkampfwaffen – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Piraten mit Bogen oder Armbrüsten – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Magier bei Piraten – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–3
Magier durch akademisch ausgebildeten Zauberer ersetzen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Piratenschiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk. ....	0–4

## Die Zaperash

Die Zaperash sind ein Volk von Höhlenmenschen, das auf den Passhöhen des Ellorna-Gebirges auf der Grenze zwischen Solymbria und den Shven lebt. Tatsächlich stellen sie eine ernste Bedrohung dar, da die Solymbrier in regelmäßigen Abständen militärische Expeditionen gegen sie unternehmen oder zur Zeit der Handlung von »The Fallible Fiend« Tribute zahlen müssen, um die Pässe nutzen zu können. Wie der Dämon Zdim bemerkt, gehören die Zaperash zur selben Spezies wie die übrigen Novarier und sind nicht etwa Affenmenschen wie die Bewohner von Komilakh im Süden. Offensichtlich sind alle Bogenschützen, möglicherweise mit Ausnahme ihres Häuptlings (der auch als besonders groß beschrieben wird) und seines Gefolges. Für ihre Pfeilspitzen haben sie ursprünglich Feuerstein verwendet, zu Zeiten Zdims sind sie aber dazu übergegangen, Glas zu benutzen, das sie im Handel mit den Solymbriern eintauschen. Als Zweitwaffe führen sie Messer aus Feuerstein oder ebenfalls Glas. An Schamanen wird nur der rührige Yurog erwähnt, der über einen mächtigen Kältezauber verfügt, mit dem er nicht nur den guten Zdim, sondern – als Verbündeter der Shven – in der großen Schlacht um Ir auch die Drachenechsen der Paalua erstarren lässt (sollte sich durch den Zauber „Bleierne Schwere“ simulieren lassen; vielleicht mit einem Bonus oder einer stärkeren Wirkung, weil wechselwarme Tiere gegen Kälte besonders empfindlich sind).

Häuptling mit Gefolge aus Keulenträgern** – B + Sk @ 54 Pk. ....	0–1
Krieger* mit Bögen – bis zu $\frac{1}{4}$ LI @ 18 Pk., der Rest LSch @ 24 Pk. ....	18–25
Schamane bei als LSch eingestuften Kriegern – Z @ +24 Pk. ....	0–1

- *H&H* -

Häuptling mit Gefolge aus Keulenträgern – B(ii) + AS(IV/2) @ 36 Pk. oder aus Bogenschützen – Sch(IV/2) @ 28 Pk. ....	1
Krieger mit Bögen und Messern – bis zu $\frac{1}{4}$ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	23–35
Schamane bei als LSch eingestuften Kriegern – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1

Bei der Berechnung der maximal möglichen Zahl LI zählt das Element des Häuptlings unabhängig von seiner tatsächlichen Einstufung als LSch-Element mit.



## Völker und Staaten des südlichen Westkontinents

### Penembe

In Penembeis Hauptstadt Iraz spielt der größte Teil des Romans »The Clocks of Iraz«. Penembe hat – was die Verzahnung von Königtum und Priesterschaft betrifft – Anklänge an das alte Sumer, erinnert aber ansonsten sehr an Byzanz. So gibt es in der Hauptstadt rivalisierende Zirkusparteien, die hier aber nach der Bekleidung unterschieden werden können: die Traditionalisten tragen Kilts (sehen also tatsächlich eher mesopotamisch aus), die fortschrittlichen Kräfte Hosen. Beide Parteien sind sich natürlich spinnefeind und nutzen buchstäblich jede Gelegenheit, aufeinander einzuprügeln. Da beide Seite auch die Miliz stellen, kommt es bei der Verteidigung von Iraz, gelinde gesagt, zu etlichen Problemen. Die Situation wird dadurch verschärft, dass die (durchaus effektive) Reiterei Penembeis gerade weit entfernt an der Grenze operiert und wie die Kavallerie im Wildwest-Film erst im letzten Augenblick der Stadt zu Hilfe eilen kann. Die Flotte ist in völlig desolatem Zustand, weil die Bürokratie aus Kostengründen die Hälfte der Besatzungen gestrichen hat, die großen Schiffe (Katamarane!) aber dadurch nicht mehr manövrierfähig sind, was sie den Piraten von Algarth gegenüber natürlich hoffnungslos unterlegen macht. Zudem revoltieren die Bauern und beteiligen sich neben den schon erwähnten Piraten, den Fedirun und einer Freikompanie novarischer Söldner als vierter Angreifer an der Belagerung von Iraz. Auf der Gegenseite steht als reguläre Truppe nur die Palastgarde, die sich aus Pikenieren, Schwertkämpfern und Armbrutschützen zusammensetzt. Eine ziemlich aussichtslose Situation, aus der schließlich nur Pffiffigkeit und ein ganz klein bisschen Manipulation an den „Uhren von Iraz“ heraus helfen ...

Reguläre Reiterei** – Re @ 36 Pk. ....	*4–16
Palastgarde mit Piken – Pi @ 48 Pk. ....	0–1
Palastgarde mit Schwertern* – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Palastgarde mit Armbrüsten – SSch @ 24 Pk. ....	0–1
Held (Jorian) bei Anführer der Palastgarde* oder bei Palastgarde mit Schwertern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Bauernführer** mit Leibwache auf Maultieren – Re @ 36 Pk. ....	0–1
Besser ausgebildete Milizen mit Piken* – Pi @ 48 Pk. ....	0–4
Besser ausgebildete Milizen mit Armbrüsten – LSch @ 24 Pk. ....	0–2
Schlecht ausgebildete Milizen, randalierender städtischer Pöbel von Iraz oder aufständi- sche Bauern – Ho @ 12 Pk. ....	**12–45
Bauern durch besser bewaffnete Bauern ersetzen – Sk @ 30 Pk. ....	0–¼
Pöbel durch Steine werfende Jugendliche oder Bauernhorden durch Steine werfende Bauern ersetzen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Abschnitt der Stadtmauer von Iraz als Lagerbefestigung @ 24 Pk. ....	0/4
einen Abschnitt der Mauer mit einem Tor versehen @ 36 Pk. ....	0–1
Schiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Regulärer Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder Anführer der Palastgarde zu Fuß – B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder Milizführer zu Fuß – B(ii) + Pi(IV/2) @ 44 Pk. oder Bauernführer zu Pferd – B(ii) + Re(IV/2) @ 36 Pk. ....	1
Reguläre Reiterei – Re(III/3) @ 36 Pk. ....	*3–15
Palastgarde mit Piken – Pi(III/3) @ 48 Pk. ....	0–1
Palastgarde mit Schwertern – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Palastgarde mit Armbrüsten – SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–1
Held (Jorian) bei Anführer der Palastgarde oder bei Palastgarde mit Schwertern – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Bauern auf Maultieren oder Eseln als Leibwache des Bauernführers – Re(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–1
Besser ausgebildete Milizen mit Piken – Pi(IV/2) @ 32 Pk. ....	0–6

Besser ausgebildete Milizen mit Armbrüsten – LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–3
Schlecht ausgebildete Milizen, randalierender städtischer Pöbel von Iraz oder aufständische Bauern – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	••12–45
städtischen Pöbel als Fanatiker aufstellen – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	0–6
städtischen Pöbel durch Steine werfende Jugendliche ersetzen – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–2
Bauern durch besser bewaffnete Bauern ersetzen – Sk(IV/2) @ 20 Pk. ....	0– $\frac{1}{3}$
Bauernhorden durch Steine werfende Bauern ersetzen – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–4
Abschnitt der Stadtmauer von Iraz als Lagerbefestigung @ 24 Pk. ....	0/4
einen Abschnitt der Mauer mit einem Tor versehen @ 36 Pk. ....	0–1
Schiffe – Bo(IV/2) @ 15 Pk. ....	0–2

Das mit (\*) markierte Minima sind nur obligatorisch, falls reguläre Reiterei aufgestellt wird, das mit (••) gekennzeichnete nur, wenn das **nicht** der Fall ist oder wenn Milizen, Pöbel oder Bauern aufgestellt werden sollen. Die Palastgarde mit Schwertern darf nur benutzt werden, falls der Anführer der Palastgarde **nicht** aufgestellt wird. Der Bauernführer darf nur zusammen mit Bauern verwendet werden, die ihrerseits nicht zusammen mit irgendwelchen anderen Truppen eingesetzt werden dürfen. Die Stadtmauer von Iraz darf nur zusammen mit Infanterie außer Bauern benutzt werden.

## Die Fedirun

Die Fedirun sind Kamelnomaden, die von ihren heimischen Wüsteneien aus die Grenzen von Penembei bedrohen. In »The Clocks auf Iraz« stellen sie eine der vier Armeen, die gleichzeitig die Stadt Iraz belagern. Offenbar sind alle von ihnen beritten; möglicherweise sind aber einige eher berittene Infanterie wie bei den irdischen Beduinen.

Kamelreiter* mit Wurfspeeren – Km @ 36 Pk. ....	8–16
Kundschafter auf Kamelen – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	0–4
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Schamane bei Kamelreitern oder Infanterie (außer LI) – Z @ +24 Pk. ....	1–2
Infanterie mit Kamelen ausrüsten @ +6 Pk. ....	0/alle

– **H&H** –

Befehlshaber auf Kamel – B(ii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. ....	1
Kamelreiter mit Wurfspeeren – Km(IV/3) @ 30 Pk. ....	10–17
Kundschafter auf Kamelen – LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–2
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–4
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Schamane bei Kamelreitern oder Infanterie (außer LI) – Z(ii) @ +16 Pk. ....	1–3
Infanterie mit Kamelen ausrüsten @ +6 Pk. ....	0/alle

Die Kundschafter auf den Kamelen sind ein Beispiel für leichte Reiter, die Sanddünen für die Bewegung als offenes Gelände zählen.

## Janareth

Janareth ist ein Stadtstaat an der Südküste des Inneren Meeres und gehört eigentlich zum mulvanischen Kulturkreis. Bislang hat es seine Unabhängigkeit vom viel größeren südlichen Nachbarn bewahren können. Einige Spötter meinen, das läge hauptsächlich daran, dass die ordnungsliebenden Mulvanier sich nicht mit dem Gedanken anfreunden können, ein derartig chaotisches Staatswesen zu übernehmen. In Wirklichkeit ist aber wohl eher der mangelnde Tatendrang der Mulvanier dafür verantwortlich. Wir gehen davon aus, dass

Janareths Armee im Prinzip der von Mulvan ähnelt, sie aber über keine Elefanten verfügt und die Truppen weniger diszipliniert sind. Mulvanische Reiter scheinen nur mit Dolch, Schwert und einem Köcher voller Wurfspeere bewaffnet zu sein und benutzen aus Tradition keine Steigbügel.

Reiterei* – Re @ 36 Pk. ....	2–6
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	1–3
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. ....	3–8
Magier bei Schwertkämpfern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk. ....	1–2
Plänkler mit Wurfspeeren und Schild oder Dschungelbewohner mit Bogen – LI @ 18 Pk. ....	0–6
Schlachtenbummler und andere Nichtkombattanten – Ho @ 12 Pk. ....	1–6
Schiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Reiterei – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder Re(IV/2) @ 24 Pk. ....	3–8
Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk. ....	2–4
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	4–12
Magier bei Schwertkämpfern oder Bogenschützen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	1–2
Plänkler mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–6
Schlachtenbummler und andere Nichtkombattanten – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	1–6
Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

## Mulvan

Mulvan ist ein in Kasten gegliederter, äußerst konservativer Staat nach dem Vorbild des mittelalterlichen Indien. Die Hauptstärke seiner Armee bilden die Reiter, die nur mit Dolch, Schwert und einem Köcher voller Wurfspeere bewaffnet zu sein scheinen und aus Tradition keine Steigbügel benutzen.

Elefanten* – Rw @ 54 Pk. ....	1–3
Magier* auf Elefant oder beim Befehlshaber auf Elefant – Z @ +24 Pk. ....	1–2
Magier durch Magier auf fliegendem Teppich ersetzen – Fw + Z @ 60 Pk. ....	0–1
Reiterei* – Re @ 36 Pk. ....	2–6
Gardeinfanterie mit Speer und Schild – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	1–3
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. ....	3–8
Plänkler mit Wurfspeeren und Schild oder Dschungelbewohner mit Bogen – LI @ 18 Pk. ....	0–6
Schlachtenbummler und andere Nichtkombattanten – Ho @ 12 Pk. ....	1–4
Flussboote – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder auf Elefant – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. ....	1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	1–4
Magier auf Elefant oder beim Befehlshaber auf Elefant – Z(iii) @ +24 Pk. ....	1–2
Magier durch Magier auf fliegendem Teppich ersetzen – Fw(III/2) + Z(iii) @ 54 Pk. ....	0–1
Reiterei – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Re(III/2) @ 30 Pk. ....	3–8
Gardeinfanterie mit Speer und Schild – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Schwertkämpfer – AS(III/2) @ 30 Pk. ....	2–4
Bogenschützen – LSch(III/2) @ 20 Pk. ....	4–10
Plänkler mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–6
Dschungelbewohner mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

Schlachtenbummler und andere Nichtkombattanten – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	1–4
Flussboote – Bo(IV/2) @ 12 Pk. ....	0–2

Auch mit Befehlshaber dürfen nicht mehr als vier Elemente Elefanten aufgestellt werden.

## Die Affenmenschen von Komilakh und Beraoti

Die tropischen Regionen des Südkontinents werden von wilden Affenmenschen bewohnt, die in einem Kapitel von »The Goblin Tower« näher beschrieben werden. Sie sind klein (etwa 5 Fuß groß), aber kräftig und mit allerlei sehr einfachen Waffen ausgerüstet. Immerhin besitzt einer von ihnen, der Opferpriester, ein rostiges Messer, das wohl von unglücklichen Reisenden erbeutet wurde oder aus einer der aufgelassenen Städte des Reichs von Tirao stammt, des mächtigeren Vorgängers von Mulvan.

Affenmenschen* mit Keulen – Sk @ 30 Pk. ....	8–20
Held* bei Affenmenschen – H @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkelnde Affenmenschen – LI @ 18 Pk. ....	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber zu Fuß bei Affenmenschen mit Keulen – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. ....	1
Affenmenschen mit Keulen – bis zu $\frac{1}{3}$ Sk(IV/3) @ 25 Pk., der Rest Sk(IV/2) @ 20 Pk. ....	11–27
Held als Befehlshaber oder bei Affenmenschen mit Keulen– H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkelnde Affenmenschen mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. oder mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

## Andere Regionen

### Die Paalua

Die Paalua wohnen weit im Westen auf einem sehr kargen Kontinent und ähneln australischen Aborigines. Obwohl sie alle Kannibalen und in der Regel unbekleidet sind, haben sie eine sehr fortgeschrittene Zivilisation: Ihre Zauberer sind überaus mächtig, ihre Speerträger immerhin diszipliniert genug, um in der Schlacht um Ir ein Karree zu formieren, und ihre Schiffe so riesig, dass sie auf jedem gleich mehrere der großen Drachenechsen transportieren können, die das Prunkstück paaluanischer Armeen sind. Sehr viel kleinere Echsen dienen als Wachhunde und sind in dieser Liste als zusätzlicher Farbtupfer in Form einer Hundemeute erlaubt. Ein sehr exotischer Truppentyp sind auch die Reiter, die schnelle, sehr bewegliche Reittiere benutzen, deren paaluanischen Namen der Dämon Zdim in »The Fallible Fiend« nach Gehör als „*kangaroo* (oder so ähnlich)“ wiedergibt. In diesem Roman wird ausführlich einer ihrer Raubzüge nach Osten beschrieben, die dazu dienen, ihre Vorräte an Menschenfleisch aufzufüllen. Letztlich scheitern sie bei der Belagerung von Ir, weil es Zdim gelingt, den zaperazhischen Schamanen Yurog mit seinem exklusiven Kältezauber und eine Armee verbündeter Shven herbeizuholen. – Der Illusionszauber, mit dem die paaluanischen Magier in der Schlacht um Ir die Mammute der Shven abwehren, simuliert man am besten durch den Zauber „Furcht“, dem man aber durchaus eine stärkere Wirkung gegen Mammute erlauben könnte.

Drachenechse* mit Besatzung aus Führer, vier Bogenschützen und zwei Speerträgern – Rw @ 54 Pk. ....	0–2
Reiter – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Krieger* mit Speer und Schild – LSp @ 36 Pk. ....	6–12
Zauberer beim Befehlshaber – Z @ +24 Pk. ....	1
weitere Zauberer auf Riesenechsen oder bei den Kriegern – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4

Plänkler mit Wurfspeeren (und Speerschleudern) – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Meute kleinerer Echsen mit Führern – Be @ 48 Pk. ....	0–1
Von novarischen Überläufern gebaute Artillerie – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Schiffe – Bo @ 18 Pk. ....	2–4
Palisade und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

- H&H -

Befehlshaber in Begleitung einer Gruppe Zauberer: auf Drachenechse - B(iii) + Rw(IV/4) + Z(iii) @ 102 Pk. oder zu Fuß bei Kriegern – B(iii) + LSp(III/3) + Z(iii) @ 84 Pk. ....	1
Drachenechse mit Besatzung aus Führer, vier Bogenschützen und zwei Speerträgern – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–2
Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Krieger mit Speer und Schild – LSp(III/3) @ 36 Pk. ....	5–12
Zauberer auf Riesenechsen oder bei den Kriegern – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LSp(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Plänkler mit Wurfspeeren (und Speerschleudern) – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Meute kleinerer Echsen mit Führern – Be(III/3) @ 48 Pk. ....	0–1
Von novarischen Überläufern gebaute Artillerie – Art(IV/2) @ 28 Pk. ....	0–1
Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	2–4
Palisade und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

In Armeen nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als zwei Elemente Riesenechsen bzw. mehr als zwölf Elemente Speerträger verwendet werden.

## Salimor-Inseln

Die Salimor-Inseln entsprechen in etwa Indonesien und Malaysia. Nur die Hauptinsel Kwatna mit der gleichnamigen Hauptstadt und die benachbarten Inseln haben zivilisierte Bewohner, auf dem dschungelbedeckten Rest leben wilde Barbaren, die aber mit Geschenken zum Kriegsdienst herangezogen werden können. Elefanten werden erwähnt, wobei die auf Kwatna ausdrücklich als gezähmt beschrieben werden. Wie das Indonesien unserer Welt werden auch die Salimor-Inseln häufig von Erdbeben heimgesucht.

Befehlshaber** auf Elefant – B + Rw @ 78 Pk. oder auf zeremoniellem Streitwagen mit Leibwache aus Kriskämpfern - B + W/AS @ 54 Pk. ....	1
berittene Adelige – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Krieger mit Kris und/oder Speeren – Sk @ 30 Pk. ....	4–16
Bogenschützen – LSp @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–4
Magier beim Befehlshaber oder bei Adelligen, Kriegern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk. ....	1–3
Barbaren von anderen Inseln des Archipels mit Wurfspeeren, aber ohne Schild – LI @ 18 Pk. ....	0–3
Barbaren durch solche mit Blasrohren ersetzen – VW @ 18 Pk. [Wälder, Gebüsche] ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber auf Elefant – B(ii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. oder auf zeremoniellem Streitwagen mit Leibwache aus Kriskämpfern - B(ii) + W/AS(IV/3) @ 37 Pk. ....	1
berittene Adelige – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Krieger mit Kris und/oder Speeren – alle AS(IV/2) @ 24 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	4–18
Bogenschützen – LSp(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–6
Magier bei Adelligen, Kriegern oder Bogenschützen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	1–3



Magier durch besonders mächtigen Magier ersetzen, der dann auch beim Befehlshaber stehen kann – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Barbaren von anderen Inseln des Archipels mit Wurfspeeren, aber ohne Schild – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–3
Barbaren durch solche mit Blasrohren ersetzen – VW(III/3) @ 18 Pk. [Wälder, Gebäude] .....	0–1

## Die Piraten des Gwoling-Archipels

Obwohl die Piraten des Gwoling-Archipels allgemein als die größte Plage des östlichen Ozeans und sogar als ernste Bedrohung von Kuromon geschildert werden, erfahren wir wenig Konkretes über sie. Wenn wir aber einmal annehmen, dass der Gwoling-Archipel das Äquivalent zu Japan darstellt, so könnte man diese Piraten an den japanischen Piraten orientieren, die in der frühen Neuzeit die Küsten Chinas unsicher gemacht haben, wobei sie sich mit chinesischen Aufständischen verbündet haben. Gehen wir von dieser Voraussetzung aus, so wird dann auch klar, warum die Piraten eine Bedrohung für das gesamte Kaiserreich Kuromon darstellen: Sie bilden so eine Art Kristallisationskern für die Unzufriedenen der Küstengebiete, so dass die kombinierten Armeen rasch zu beträchtlicher Stärke heranwachsen können.

Adelige Piraten* – AS @ 36 Pk. ....	3–5
Magier bei adeligen Piraten – Z @ +24 Pk. ....	1–3
Nicht-adelige Gefolgsleute oder kuromonische Nahkämpfer – Sk @ 30 Pk. ....	4–8
Gwolonganische Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder kurumonische Armbrust- oder Bogenschützen – SSch 24 Pk. ....	0–4
weniger gut ausgerüstete kuromonische Nahkämpfer – Ho @ 12 Pk. ....	0–6
Piratenschiffe – Bo @ 18 Pk. ....	2–4

– **H&H** –

Befehlshaber zu Fuß mit Gefolge – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Adelige Piraten – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	3–5
Magier bei adeligen Piraten – Z(iii) @ +24 Pk. ....	1–3
Nicht-adelige Gefolgsleute oder kuromonische Nahkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk. ....	4–12
Gwolonganische Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder kurumonische Armbrust- oder Bogenschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–6
weniger gut ausgerüstete kuromonische Nahkämpfer – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–6
Piratenschiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk. ....	2–4

## Kuromon

Kuromon ist das Gegenstück zum chinesischen Kaiserreich auf unserer Welt, und zwar zu einer sehr bürokratischen und in seinen Strukturen erstarrten Version Chinas. Offenbar hat sich in den etwa 200 Jahren, die zwischen »The Emperor's Fan« und den beiden dort spielenden Kapiteln von »The Honorable Barbarian« liegen, bis auf die Personen so gut wie nichts verändert, denn Kaiser Tsotuga IV., die Hauptperson der Kurzgeschichte, kann – nach seinem überraschenden Auftauchen in der „Jetztzeit“ – offensichtlich ohne größere Probleme die Nachfolge seines aktuellen Nachfolgers antreten, nachdem dieser sich durch eine kleine Unachtsamkeit (Angewohnheiten können so lästig sein) hat verschwinden lassen (wie das alles passieren konnte, müssen Sie selbst lesen).

Großer Magier auf Wolke – Fw + Z @ 60 Pk. ....	0–1
Reiterei* – Re @ 36 Pk. ....	8–16
Infanterie mit exotischen Hieb- und Stichwaffen – Le @ 36 Pk. ....	0–8
Armbrust- oder Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. ....	0–6
Armbrustschützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ 4 Pk. ....	0/A

Magier* bei Befehlshaber, Reiterei oder Infanterie – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Todesmutige Vorkämpfer – AS @ 36 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–2
durchgehende Rinderherden – ET @ 36 Pk. ....	0–1
Dschunken – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd bei Gardereitern – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Großer Magier auf Wolke – Fw(III/2) + Z(iv) @ 62 Pk. ....	0–1
Reiterei – bis zu ½ Re(III/2) @ 30 Pk., der Rest Re(III/3) @ 36 Pk. ....	7–15
Reiter als Garde aufstellen – Re(III/4) @ 42 Pk. ....	0–1
Infanterie mit exotischen Hieb- und Stichwaffen – Le(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–12
Armbrust- oder Bogenschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–8
Infanterie durch Veteranen oder andere Elitetruppen ersetzen – Le als Le(III/3) @ 36 Pk., SSch als SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–8
Armbrustschützen mit Pavisen ausrüsten – Pa @ 4 Pk. ....	0/A
Magier bei Befehlshaber, Gardereitern, normaler Reiterei oder Infanterie – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Todesmutige Vorkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Katapulte – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2
große Steinschleudern – Art(III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
durchgehende Rinderherden – ET(IV/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Dschunken – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

## Die nördlichen Barbaren

Schon in »The Emperor's Fan« werden die nördlich von Kuromon lebenden Nomaden als große Gefahr für dieses Reich dargestellt, und daran hat sich auch in den 200 Jahren, die seitdem vergangen sind, nichts geändert. Beschrieben wird allerdings nur eine Gesandtschaft am Hofe des Kaisers in »The Honorable Barbarian«: die Gesandten haben flache Gesichter, braune Haut (wobei offen bleibt, ob die braune Farbe der Sonne oder einer Schmutzschicht verdankt wird), sind in Schafsfelle gehüllt, tragen enorme Pelzhüte und stinken meilenweit gegen den Wind. Trotz dieser spärlichen Informationen möchten wir nicht auf eine Armeeliste für dieses Volk verzichten, schon weil ein zweiter Gegner für Kuromon in Kampagnenspielen unbedingt nötig wäre. Da keine Panzerung oder dergl. erwähnt wird, gehen wir davon aus, dass es sich um eine recht frühe Variante der typischen asiatischen Barbaren handelt. Leider gibt es natürlich auch keine Informationen darüber, ob es etwas Ähnliches wie die Mammuts bei den Shven auch in dieser Armee gibt. Ein Element Reiter auf Wollnashörnern oder etwas in dieser Art wäre vielleicht ein hübscher Farbtupfer (s. die Liste »Die Teufel der Steppe« in »Fantastische Scharen«).

Krieger** – LR @ 30 Pk. ....	8–20
Schamane* bei Befehlshaber oder Kriegern – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Schamane durch Held* ersetzen – H @ +24 Pk. ....	0–1
Bogenschützen zu Fuß – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Speerkämpfer zu Fuß – Hi @ 24 Pk. ....	0–2
Wagenburg zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + LR(II/4) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk. ....	1
Krieger – bis zu ½ LR(II/3) @ 35 Pk., der Rest LR(II/2) @ 30 Pk. ....	8–19
Held als Befehlshaber oder bei Kriegern – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Schamane bei Befehlshaber oder Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2

Bogenschützen zu Fuß – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Speerkämpfer zu Fuß – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Wagenburg zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

## Die Welt der magischen Kerze

**M**eine Lieblings-PC-Spiele waren drei uralte Rollenspiele, von denen ich Teil 2 und 3 vor ewigen Zeiten mal in einer einigermaßen eingedeutschten Version auf einer Billig-CD erworben habe: »The Magic Candle« (im folgenden: MC). Teil 1 war schon so alt, dass er noch mit EGA und ohne Maus-Unterstützung lief, für Teil 2 gab's immerhin ein Upgrade, das dann auch den Einsatz der Maus ermöglichte und Teil 3 war dann schon einigermaßen erträglich. Zeitlich (und technisch) zwischen Teil 1 und 2 war 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 diese Spiele heutzutage nicht mehr im Handel, aber vielleicht findet man noch Informationen im Internet?

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. Dazu 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 beispiels-

weise 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“ Trup-

pentypen 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 geschafften«, 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 pffiffig genug, ganz klassisch an Brücken von Reisenden Wegzoll zu erheben (Troll-Collect?). Nicht zu vergessen sind die Dunkelelfen – 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, Sumpfrakren (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. ....	1
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

**D**ie 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 dreier 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 Axträgern 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 Kund- schafter 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 Milizspeerträger – Pi(III/2) @ 40 Pk. ....	1–4
Speerträger mit Pavisen ausrüsten @ 8 Pk. ....	0/alle
Speerträger durch Axträger des Haushalts ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Milizbogenschützen – 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 Miliz- bogenschützelement – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Wurfspießen – 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 Wurfspießen – 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 Axtträger 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 armee-große 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 Zwergeläpfen, 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 Axträgern – 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 Zwergel-fanten 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 Sil-bernen 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 fortge-schrittenen Regeln aufgestellt werden, höchstens acht Elemente Kolonisten mit Axt und höchstens sechzehn Elemente Kolonisten mit Bogen aufgestellt werden. Rattenriese und Himmelsstier dür-fen 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 Ele-ment 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 Sänfte – B + W/AS @ 54 Pk., oder Bogenschützen durch Oberpriester mit Leibgarde aus Bogenschützen**, entweder zu Fuß – B + Z + SSch @ 72 Pk. oder auf Sänfte – 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
Tiermenschen aus dem Schakalgau mit Axt oder Speer – Sk @ 30 Pk. ....	*2–4
Tiermenschen 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 Kriegererelement 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 ½ 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 Medizinmann 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 Dornestrüpp 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



Tiermenschen-Krieger mit Äxten, Keulen u. dgl. als Leibwache eines Tiermenschen-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 Wurfspießen – bis zu ½ 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, Tiermenschen-Kriegern oder menschlichen Kriegern außer LI und Ho – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Trockenmauer oder Dornestrüpp 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) @ 15 Pk. ....	0–2
--	-----

Tiermenschen (außer Zebra-Kentauren und Gottheiten) dürfen nur verwendet werden, wenn auch der Tiermenschen-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 Sänften 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 Tiermenschen 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. 55ff.).

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 Kriegern 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 Kriegern mit Speeren, Bogenschützen oder verbündeten Waldbewohnern 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 Kriegern 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 Kriegern 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 Kriegern mit Speeren, Bogenschützen oder verbündeten Waldbewohnern – 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) [Binnengewässer] 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 Mmondes:**

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

Himmelstier 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 Wurfspeeren – 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



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*: Axträger – 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* – SSSt @ 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 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 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 ungerne 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 urchimlicher 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 Adligen 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 Adligen – 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 gefährliche 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*, Adligen 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 Schlangengruben, im Verborgenen lauernde Würgeschlangen oder Ähnliches – VW(III/3) @ 18 Pk. oder VW(III/4) @ 21 Pk. [alle mit Büschen oder Bäumen bestandenen Geländearten] .... 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 schleudernden 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 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. .... °1–4  
 Schamane bei den Kriegern – 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 Eskorte – 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.

– *H&H* –

## 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

Krackenmenschen-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 -**


Krackenmenschen-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 Krackenmenschenbesatzung – SSt(IV/2) @ 28 Pk. ....	0–2
Krackenmenschen 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 Krackenmenschen-Anführers als Befehlshaber aufstellen – B(iii) @ +24 Pk. oder B(iv) @ +48 Pk. ....	0–1
Krackenmenschen mit Wurfspeeren – Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	4–12
Krackenmenschen mit Bogen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Krackenmenschen-Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–4
Krackenmenschen-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 Krackenmenschen 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 Krackenmenschen 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.

## Barsoom

en amerikanischen Autor Edgar Rice Burroughs kennt man hierzulande – wenn überhaupt – nur als geistigen Vater von Tarzan. Weniger bekannt ist, dass er daneben auch noch mehrere Romanreihen mit anderen Helden und Welten geschrieben hat, darunter auch 11 Romane mit Mars-Abenteuern, deren Hauptprotagonist ein gewisser John Carter aus Virginia ist. Zwar gehören sie eigentlich in die Rubrik Science Fiction, aber die „Science“ ist eher vernachlässigbar und was die Fiction betrifft, so mag hier genügen, dass die Romane einige Ideen zu wirklich ungewöhnlichen Armeen für Fantasy-Spiele liefern. Und da mittlerweile schon zwei englische Hersteller wahrhaftig auch Figuren dazu herstellen, so sollten sie in dieser Sammlung nicht fehlen. Mit diesen und anderen Figuren und Modellen sollten sich die meisten der hier vorgestellten Armeen zusammenstellen lassen. Diese Listen beruhen auf denen von Alan Saunders, die auf der leider nicht mehr existierenden Website »The Stronghold« veröffentlicht worden waren, weichen allerdings in einigen Punkten von ihnen ab, natürlich vor allem bei der leichten Infanterie, die es in den Regeln, denen diese Internetpräsenz gewidmet war, als Truppentyp schlichtweg nicht gibt. Einige wenige Plänkler sollten möglich sein, da auch die Marsoberfläche bekanntermaßen nicht überall nur aus plattem Land besteht.

Burroughs' Mars wird von humanoiden Wesen besiedelt, denen alle gemeinsam ist, dass sie Ei-

er legen. Einige der verschiedenen Rassen unterscheiden sich ansonsten praktisch nur durch ihre Hautfarbe von uns Erdlingen. Sie nennen ihre Welt Barsoom, während sie die Erde als Jasoom bezeichnen. Ihre Technik – soweit sie für unsere Zwecke von Bedeutung ist – beschränkt sich hauptsächlich auf diverse Luftfahrzeuge, die aber je nach Größe bequem als Flugwesen bzw. Luftschiffe eingeordnet werden können, und auf die sogenannten „Radiumgewehre“, mit denen man aber – trotz gegenteiliger Behauptungen im ersten Band der Marserzählungen – offensichtlich eher weniger Flurschaden anrichten kann als mit der berühmt-berüchtigten Repetierarmbrust so manches Rollenspiel-Zwergs. Mit diesen Radiumgewehren ist – bis auf zwei offensichtliche Ausnahmen – auch die leichte Infanterie in den folgenden Listen bewaffnet; sie sind jedoch nicht effektiv genug, um in den Listen für die fortgeschrittenen Regeln die Kampfstärke (4) für diesen Truppentyp zu rechtfertigen. Weniger intelligente Lebewesen des Mars haben in der Regel mehr als vier Gliedmaßen und sind weitgehend unerfreulich; zu nennen sind hier die Thoats, die als Reittiere Verwendung finden, und die Banths, die furchterregenden Löwen Barsooms.

Inzwischen (April 2012) gibt es übrigens eine Nachfolgesite für »The Stronghold« mit dem Namen »The Stronghold Rebuilt«, und dort existiert tatsächlich auch eine Seite für Edgar Rice Burroughs' Mars: »Warriors of Barsoom«.

### Die roten Marsianer

Die roten Marsianer bilden die Mehrheit unter den humanoiden Rassen Barsooms und sind uns Menschen am ähnlichsten. Sie leben in diversen Stadtstaaten wie Helium (wo John Carter Karriere macht), Ptarth, Kaol, Jahar, Dusat, Gathol, Manator und andere. Rote Marsianer sind zwar – außer in Manator – durchweg mit





Links: Rote marsianische Prinzessin, 28mm-Figur des Herstellers Parroom Station Miniatures. Links: Rote marsianische Infanterie, 18mm-Figuren von Black Hat Miniatures. Fotos der Hersteller.

Radiumgewehren ausgerüstet, ziehen aber (wie die meisten anderen Marsianer auch) den Nahkampf vor und werden daher hier hauptsächlich als Axt-/Schwertkämpfer eingestuft. Allerdings nehmen wir an, dass zumindest einige sich daran erinnern, dass sie diese Dinger nicht nur als Ballast mit sich herumschleppen, insbesondere dann, wenn sie von irgendwelchen Flugapparaten aus der Luft angegriffen werden. Gathol ist für seine Thoat-Herden bekannt und hat daher eine weitaus größere Anzahl Reiter erhalten als die übrigen Städte. Manator hatte eine besonders rückständige Kultur und besaß weder Flugapparate noch Schusswaffen. Bögen werden zwar nicht direkt erwähnt, sind aber, wie das Beispiel Lothars beweist (siehe unten), auf dem Mars bekannt, und daher halte ich Schützen und Plänkler mit Bögen in den Armeen dieser Stadt für ziemlich wahrscheinlich. Jahar unter seinem Jeddak Tul Axtar versuchte, seine Heere für seine Eroberungszüge durch eine ziemlich offensive Bevölkerungspolitik zu vergrößern, was in U-Gor (und möglicherweise auch in anderen Provinzen) zu Überbevölkerung und damit verbunden zum Rückfall in Barbarei und Kannibalismus geführt hat. Phor Tak ist ein Wissenschaftler, der mit seinen Erfindungen Jahar gegen Helium unterstützte.

Krieger* – AS @ 36 Pk. ....	6–18
Plänkler mit Radiumgewehren (oder im Falle Manators mit Bögen) – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Thoat-Reiter* – Re @ 36 Pk. ....	
Gathol: .....	0–6
sonst: .....	0–2

• **alle außer Manator:**

Luftboote (große Schweber) – LS @ 48 Pk. ....	0–2
Kleine Schweber zum Ausspähen des Gegners – Fw @ 36 Pk. ....	0–2
Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch @ 30 Pk. ....	0–4

• **nur Helium und seine Verbündeten:**

John Carter** – B + H + AS @ 84 Pk. ....	0–1
Andere Helden auf Luftschiffen, bei Kriegern, die als AS aufgestellt wurden, oder bei Thoat-Reitern – H @ +24 Pk. ....	0–1

• **nur Jahar:**

Kannibalenhorden – Ho @ 12 Pk. ....	2–8
Desintegratorkanone – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Phor Tak auf Luftschiff, bei Kriegern oder bei Desintegratorkanone – Z @ +24 Pk. ....	0–1

• **nur Manator:**

Krieger als Bogenschützen aufstellen – SSch @ 24 Pk. ....	0–4
---	-----

– **H&H** –

Anführer (Jed oder Jeddak) mit Gefolge – B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder (nur Gathol) auf Thoat – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
---	---

Thoat-Reiter – Re(III/4) @ 42 Pk.

Gathol: ..... 0–5

sonst: ..... 0–2

Krieger – AS(III/3) @ 36 Pk. .... 5–17

Plänkler mit Radiumgewehren (oder im Falle Manators mit Bögen) – LI(III/3) @ 18 Pk. .... 0–2

• **alle außer Manator:**

Luftboote (große Schweber) – LS(III/3) @ 48 Pk. .... 0–2

Kleine Schweber zum Ausspähen des Gegners – Fw(III/3) @ 36 Pk. .... 0–2

Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch(III/3) @ 30 Pk. .... 0–4

• **nur Helium und seine Verbündeten:**

Anführer gegen John Carter austauschen – B(iii) + H(iv) + AS(III/4) @ 98 Pk. .... 0–1

Andere Helden auf Luftschiffen, bei Kriegern, die als AS aufgestellt wurden, oder bei

Thoat-Reitern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. .... 0–1

• **nur Jahar:**

Kannibalenhorden – Ho(IV/3) @ 12 Pk. .... 2–8

Desintegratorkanone – Art(IV/4) @ 42 Pk. .... 0–1

Phor Tak auf Luftschiff, bei Kriegern oder bei Desintegratorkanone – Z(iii) @ +24 Pk. .... 0–1

• **nur Manator:**

Krieger als Bogenschützen aufstellen – SSch(III/3) @ 24 Pk. .... 0–4

## Die gelben Marsianer

Die gelben Marsianer sind ebenfalls noch ziemlich menschenähnlich und leben zu Zeiten John Carters am Nordpol des Mars. Ihr Staat wird durch eine technische Vorrichtung in der Art eines riesigen Elektromagneten gegen Angriffe von Flugapparaten aller Art geschützt, was natürlich auch deren Gebrauch in den eigenen Armeen unmöglich macht. Heutige gelbe Marsianer sind automatisch die Verteidiger, ihre Gegner dürfen im Gegenzug keine Schweber verwenden. Für gelbe Marsianer der glorreichen Vergangenheit, in der sie sich mit den schwarzen Marsianern um die Herrschaft über Barsoom stritten (eine Zeit, an die das marsianische Schachspiel Jetan erinnert – siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Jetan>), gilt dies nicht; sie verwenden der Einfachheit halber statt der folgenden die Liste für die normalen roten Marsianer (natürlich ohne John Carter). – Barsoom ist zwar die Welt der ewigen Jugend, aber selbst nach den dortigen Maßstäben war Solon von Okar extrem alt und nach der Einschätzung John Carters der beste Schwertkämpfer, den er jemals getroffen hatte. Apts sind furchteinflößende Wesen aus der Nordpolregion; es gibt Hinweise auf ihre Domestizierung.

Apts – Be @ 48 Pk. .... 0–2

Krieger\* – AS @ 36 Pk. .... 6–18

Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch @ 30 Pk. .... 0–4

Solon von Okar bei Kriegern, die als AS aufgestellt wurden – H @ +24 Pk. .... 0–1

Plänkler mit Radiumgewehren – LI @ 18 Pk. .... 0–2

- H&H -

Anführer (Jed oder Jeddak) mit Gefolge – B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. .... 1

Apts – Be(IV/4) @ 48 Pk. .... 0–2

Krieger – AS(III/3) @ 36 Pk. .... 5–17

Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch(III/3) @ 30 Pk. .... 0–4

Solon von Okar bei Kriegern, die als AS aufgestellt wurden – H(iii) @ +24 Pk. .... 0–1

Plänkler mit Radiumgewehren – LI(III/3) @ 18 Pk. .... 0–2

## Die schwarzen Piraten

Die schwarzen Marsianer halten sich selbst für die älteste (und deshalb beste) aller intelligenten marsianischen Rassen. Infolgedessen nennen sie sich auch die „Erstgeborenen“, betrachten sich als auserwählt und sind geradezu unerträglich arrogant. Der Rest von Barsoom glaubt, sie seien längst ausgestorben, und hält die Piraten für Bewohner des Marsmondes Phoibos (der, wie sich in einer der späteren Stories herausstellt, auch tatsächlich von wenig netten intelligenten Wesen bewohnt wird!). Tatsächlich haust aber der größte Teil der schwarzen Marsianer in einer verborgenen Stadt an einem unterirdischen Meer nahe des Südpols, von wo aus sie den Rest des Planeten mit ihren Raubzügen heimsuchen (bis auf die Gebiete der gelben Marsianer, möchte man vermuten). Um diesem Zeitvertreib optimal frönen zu können, legen sie in ihren Armeen großen Wert auf Beweglichkeit, was die relativ große Anzahl an Flugelementen erklärt.

Luftboote (große Schweber) – LS @ 48 Pk. ....	1–4
Luftboote durch weitere Schützen mit Radiumgewehren ersetzen – BSch @ 30 Pk. ....	*alle
Kleine Schweber zum Ausspähen des Gegners – Fw @ 36 Pk. ....	0–2
Schweber durch weitere Plänkler mit Radiumgewehren ersetzen – LI @ 18 Pk. ....	*alle
Krieger – AS @ 36 Pk. ....	6–16
Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch @ 30 Pk. ....	0–4
Plänkler mit Radiumgewehren – LI @ 18 Pk. ....	0–4

– **H&H** –

Anführer auf Luftboot – B(ii/iii) + LS(IV/3) @ 52 Pk. bzw. 64 Pk. oder zu Fuß mit Gefolge	
– B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Luftboote (große Schweber) – LS(IV/3) @ 40 Pk. ....	1–4
Luftboote durch weitere Schützen mit Radiumgewehren ersetzen – BSch(IV/3) @ 25 Pk. ..	*alle
Kleine Schweber zum Ausspähen des Gegners – Fw(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Schweber durch weitere Plänkler mit Radiumgewehren ersetzen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	*alle
Krieger – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	7–18
Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–4
Plänkler mit Radiumgewehren – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4

Die mit (\*) markierten Alternativen sind nur in Spielen erlaubt (und somit auch nur dann obligatorisch), die gegen die heutigen gelben Marsianer gespielt werden, gegen die wegen der entsprechenden Schutzvorrichtung für ihr Wohngebiet keine Schweber eingesetzt werden können (siehe dort). In Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. Befehlshaber höchstens vier Elemente LS aufgestellt werden.

... **H&H** ...



Weitere 15mm-Figuren des englischen Herstellers Black Hat Miniatures: links rote marsianische Kavallerie, rechts ein Anführer der grünen Marsianer. Fotos des Herstellers.

## Die grünen Marsianer

Die vierarmigen grünen Marsianer sind keine kleinen, grünen Männchen, sondern ganz im Gegenteil verdammt große, grüne Männchen (bis zu viereinhalb Meter groß, um genauer zu sein). Auf den Rücken ihrer Thoats (die größer sind als die der roten Marsianer) durchziehen sie als Nomaden die ausgetrockneten ehemaligen Meere des Mars und sind so ziemlich mit allen anderen Marsianern (einschließlich aller anderen Horden grüner Marsianer) verfeindet. Eine Ausnahme bildet Thark, das dank der persönlichen Freundschaft zwischen seinem Anführer Tars Tarkas und John Carter mit Helium verbündet ist.

Grüne Marsianer kämpfen normalerweise von ihren Thoats herab, können notfalls aber auch absitzen und zu Fuß kämpfen. Beritten sehen sie zu, möglichst schnell zur Sache, sprich zum Nahkampf, zu kommen. Dies, die Größe und die Vielarmigkeit der Reiter begründet ihre Einstufung als Ritter und nicht als Reiter wie die roten Marsianer. Aus dem gleichen Grund zählen auch die Kundschafter als Reiter und nicht als leichte Reiter. Ihre Zielsicherheit mit den Radiumgewehren ist legendär, sie sollen diese Fähigkeit aber ausschließlich gegen Luftboote einsetzen, ein deutlicher Hinweis darauf, wie unpräzise diese Waffen sind. Daneben existiert auch eine Art Luftabwehrgeschütze, die aber ziemlich unbeweglich sind und nur zur Verteidigung der momentanen Basis eines Stammes eingesetzt wird. Aus diesem Grunde dürfen sie bei ~~H&H~~ nur im Lager benutzt und nicht von der Stelle bewegt, wohl aber gedreht werden. Zum Ausgleich gilt ein Lager mit einem solchen Geschütz automatisch als befestigt.

Calots sind das marsianische Gegenstück zu unseren Hunden, haben aber ein paar Beine und einen Haufen Zähne mehr und sind so groß wie ein Shetland Pony! Daneben züchten die grünen Marsianer eine mastodonartige Kreatur namens Zitidar, aber es gibt keinen Hinweis auf irgendeine militärische Verwendung; die dreirädrigen Wagen, die sie ziehen, sind trotz der Bezeichnung "chariot" im englischen Originaltext eindeutig keine Streitwagen. Man könnte sie jedoch im Troß verwenden.

Krieger*: bis zu $\frac{1}{2}$ zu Fuß – AS @ 36 Pk., der Rest als Throat-Reiter – Ri @ 42 Pk. ....	6–14
Krieger zu Fuß als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch @ 30 Pk. ....	0–4
Held (Tars Tarkas) als Anführer – H @ +24 Pk. ....	0–1
Kundschafter auf Thoats – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Calots – Be @ 48 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Radiumgewehren – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Luftabwehrgeschütz für das Lager (s. o.) – Art @ 42 Pk. ....	0–1

~~H&H~~

Jeddak auf Throat – B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Tars Tarkas als Anführer – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Krieger: bis zu $\frac{1}{2}$ zu Fuß – AS(IV/4) @ 36 Pk., der Rest als Throat-Reiter – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	5–14
Krieger zu Fuß als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–4
Kundschafter auf Thoats – Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–2
Calots – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Radiumgewehren – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Luftabwehrgeschütz für das Lager (s. o.) – Art(IV/2) @ 28 Pk. ....	0–1

## Die heiligen Thern

Die heiligen Thern, die zu den fast ausgestorbenen weißen Marsianern gehören, bildeten die Priesterkaste in der marsianischen Gesellschaft, bis sie von John Carter als Betrüger bloßgestellt wurden. Die große Mehrheit von ihnen lebt nahe des Südpols im Tal Dor, dem barsoomischen Äquivalent des Paradieses. Dort amüsieren sie sich damit, andere Marsianer zu versklaven, die traditionell im Alter von etwa 800 Jahren dorthin pilgern. Furchterregende Kreaturen, die ebenfalls in diesem Tal hausen, dienen dazu, diejenigen Pilger zu töten, die sich nicht versklaven lassen. Für die Zwecke dieser Liste gehen wir davon aus, dass die Thern einen gewissen



Einfluß über diese Wesen besitzen. Die weißen Affen sind vierarmige, unbehaarte, gorilla-artige Kreaturen, die Pflanzenmenschen geistlose, bewegliche menschengestaltige Wesen mit einer ausgeprägten Vorliebe für Marsianerfleisch.

Banths – Be @ 48 Pk. ....	0–2
Krieger** – AS @ 36 Pk. ....	6–16
Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch @ 30 Pk. ....	0–4
Weißer Affen – Sk @ 30 Pk. ....	0–2
Pflanzenmenschen – Ho @ 12 Pk. ....	0–6
Plänkler mit Radiumgewehren – LI @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Hekkador mit Leibwache – B(ii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. ....	1
Banths – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–2
Krieger – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	7–15
Krieger als Schützen mit Radiumgewehren aufstellen – BSch(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–4
Weißer Affen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–2
Pflanzenmenschen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–6
Plänkler mit Radiumgewehren – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2



*Die Phantombogenschützen von Lothar im verzweifelten Kampf gegen ihre Erzfeinde, die grünen Marsianer. Letztere sind 15mm-Figuren des englischen Herstellers Peter Pig Miniatures, bei ihren Gegnern handelt es sich um historische Figuren verschiedener Hersteller. Das Foto stammt von der Website »The Stronghold«.*

## Lothar

Die verborgene Stadt Lothar besitzt eine Einwohnerschaft von etwa 1000 weißen Marsianern. Mit Hilfe ihrer großen mentalen Kräfte erschufen die Bewohner eine Armee aus Phantombogenschützen, um damit ihre Todfeinde, die grünen Marsianer vom Stamme der Torquas, zu bekämpfen. Diese Illusionen töten solange, wie ihre potentiellen Opfer an sie glauben. Tario ist der stärkste Illusionist und Jeddak von Lothar. In der Armee kämpfen Phantombanths, unter die aber – als kleine unangenehme Überraschung und um anschließend das Schlachtfeld zu säubern – einige echte Banths gemischt sind. Die Liste geht davon aus, dass zumindest die Eskorten der Illusionisten echte Krieger sind.

Tario von Lothar mit Eskorte aus wirklichen Bogenschützen** – B + Z + SSch @ 72 Pk. ....	1
Andere Illusionisten mit Eskorte aus wirklichen Bogenschützen – SSch + Z @ 48 Pk. ....	0–2
Phantom-Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. ....	7–17
Weniger mächtige Phantom-Bogenschützen – LI @ 18 Pk. oder Ho @ 12 Pk. ....	0–8
Reale und Phantom-Banths – Be @ 48 Pk. ....	2–5

- H&H -

Tario von Lothar mit Eskorte aus wirklichen Bogenschützen – B(ii) + Z(iv) + SSch(III/4) @ 72 Pk. ....	1
Andere Illusionisten mit Eskorte aus wirklichen Bogenschützen – SSch(III/4) + Z(iii) @ 52 Pk. ....	0–2
Phantom-Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	7–17
Weniger mächtige Phantom-Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–8
Reale und Phantom-Banths – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	3–6

Wer noch ein bißchen mehr Pep in die Sache bringen will, sollte einmal folgende Regel verwenden: Phantom-Truppen dürfen nur dann auf ein feindliches Element vorrücken, wenn sie ihre Bewegung in der Zauberreichweite eines lotharischen Illusionisten beginnen.

## Hormad

Hormad sind synthetische Humanoide, die der Meisterwissenschaftler Ras Thavas in der verlassenen Stadt Morbus erschaffen hat. Aus Tanks mit undifferenziertem organischen Material erschaffen, lassen die meisten von ihnen Symmetrie und vielfach auch Intelligenz missen. Dafür sind sie allerdings praktisch unzerstörbar: abgetrennte Gliedmaßen marschieren weiter, abgeschlagene Köpfe setzen unterbrochene Gespräche fort u. s. w. Nur Feuer kann einen Hormad vollständig zerstören. Sie fangen humanoide Marsianer und transplantieren die Gehirne der intelligenteren Hormad in ihre Körper. Flugmaschinen ersetzen sie durch Malagore, angeblich bereits ausgestorbene Riesenvögel. Die Armeeliste schließt die Möglichkeit ein, dass ein Wesen wie der synthetische Riese Joog aus der (allerdings apokryphen) Story »John Carter and the Giant of Mars« bereits zu einem früheren Zeitpunkt hätte erschaffen werden können. Sein Schöpfer Pew Mogel lenkt diese Kreatur von einer Art gläsernen Howdah auf ihrem Kopf aus.

Hormad auf Malagoren – Fw @ 36 Pk. ....	0–4
130 Fuß großer Riesenhormad – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Hormad in „menschlichen“ Körpern* – AS @ 36 Pk. oder BSch @ 30 Pk. ....	0–6
Ras Tharvas bei Schwertkämpfen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Halbwegs wohlproportionierte Hormad – Sf @ 30 Pk. ....	4–10
Weniger gelungene Hormad – Ho @ 12 Pk. ....	6–18

- H&H -

Jed und Gefolge – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + BSch(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. ....	1
Hormad auf Malagoren – Fw(III/4) @ 42 Pk. ....	0–4
130 Fuß großer Riesenhormad – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–1
Hormad in „menschlichen“ Körpern – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder BSch(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–5
Ras Tharvas bei Schwertkämpfen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Halbwegs gut proportionierte Hormad – Sf(IV/3) @ 25 Pk. ....	4–12
Weniger gelungene Hormad – bis zu $\frac{1}{3}$ Ho(IV/4) @ 14 Pk., der Rest Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	6–18



# Tékumel

**E**ine 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 dürftig, da ich bislang genaue Informationen nur über das Heer Tsolyánus 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 getragen wird, was möglicherweise ein Hinweis dar-

auf 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 Nahkämpfern 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 seine Armeen erfahren Sie aus dem *H&H*-Szenario »Die Schlacht am Tempel von Chánis«, das Sie sich von unserer Webpage <https://huhhome.lima-city.ch> 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 Milumanayi-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 tsolyánischen 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, Chayákkú 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 austau-	
schen: 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, erfahreneren 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 Tsolyánu 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 Dunkelelfen, 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 plänkelnde 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
Pikeniern („Nor Aroth“) – Pi @ 48 Pk. ....	0–2
Schwertkämpfer* („Cailanir“) – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Bogenschützen („Luthari“) – ESch @ 30 Pk. ....	0–2
Magier/in bei Pikeniern, 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
Waldreiter – 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
Dachsleute – 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
Pikeniern („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 Pikienieren, 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. Waldreiter 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
Schneebaren – 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'Geroth – 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 Dunkelfelfen-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 geopftes 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 geopfte Sklavenelement erhält die Priesterin 1 ZAP mehr, die Gesamtzahl ihrer ZAP darf jedoch nicht größer als 6 werden!