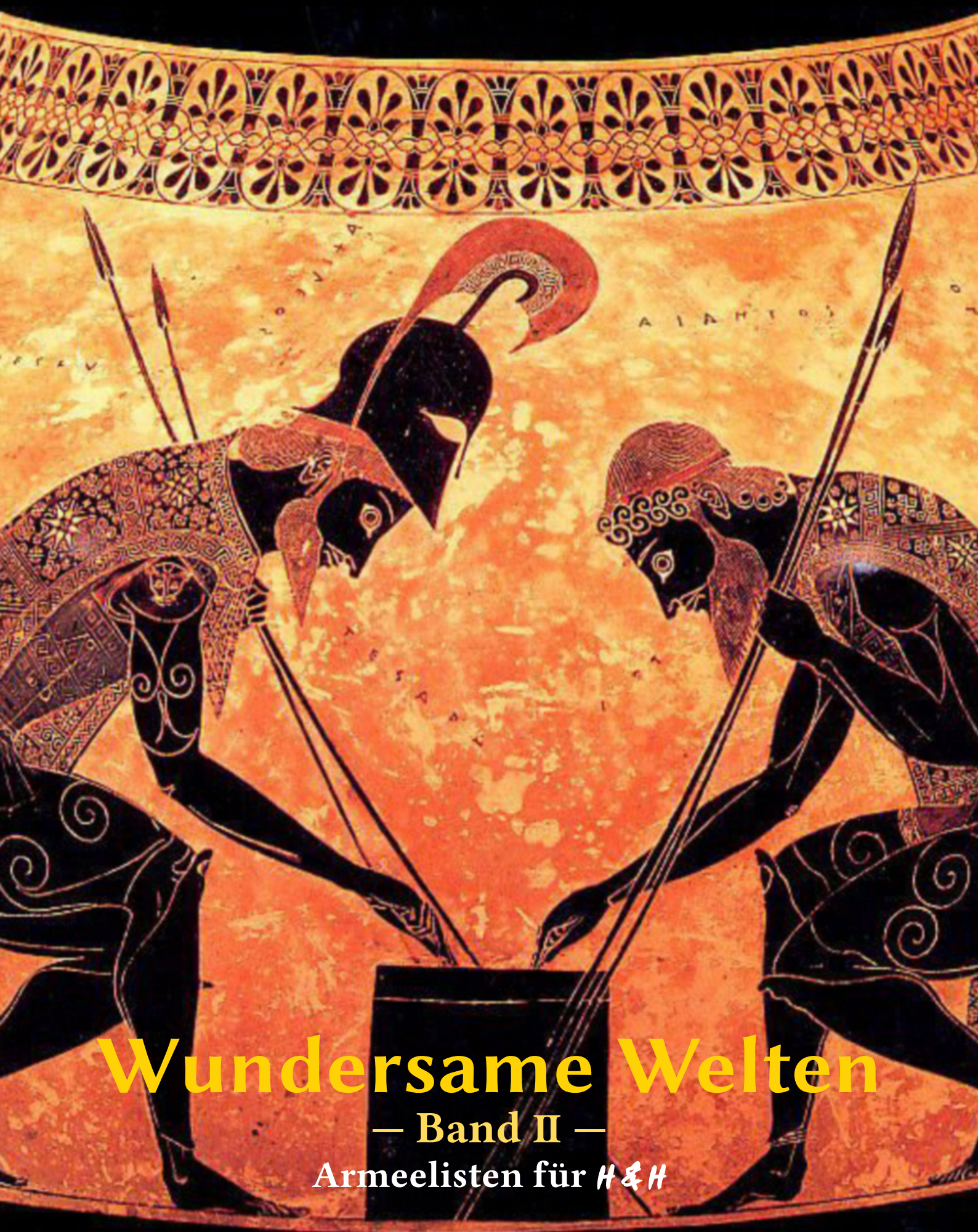


# Horden & Helden



**Wundersame Welten**

— Band II —

Armeelisten für H & H



*Für Bernd, Elsa, Helmut, Jürgen, Ludger, Manfred (†)  
und all die anderen „Leseratten“ aus alten  
FOLLOW-Tagen.*

*Die Helden Achill und Ajax (v.l.n.r., durch Beischriften bezeichnet) bei einem flotten Spielchen (**H&H** ?) „zwischen durch“ auf einem Bild des attischen Vasenmalers Exekias, das in die Zeit von 540 bis 530 v. Chr., also in die sog. archaische Epoche, datiert wird. Die beiden tragen allerdings nicht die Rüstungen aus der Zeit des trojanischen Krieges, sondern die besonders qualitätsvolle Ausrüstung eines reichen Hopliten, wie sie in der Entstehungszeit des Bildes sozusagen top-aktuell ist: der Klappenpanzer, wie er für griechische Panzer in der ein oder anderen Ausprägung bis in die hellenistische Zeit typisch bleibt, hat gerade den älteren „Glockenpanzer“ (ein Vorläufer des bekannteren Muskelpanzers) verdrängt, während andererseits noch zusätzliche Rüstungsteile wie Oberschenkel- und Oberarmschützer getragen werden, die schon wenig später völlig verschwunden sind. Die Bemaler unter unseren Lesern seien besonders auf die reichverzierten Mäntel hingewiesen (deren Pracht man auf der Abbildung leider nur erahnen kann), die sich grundlegend von den einfarbigen Umhängen späterer Zeiten (und denen so ziemlich aller griechischer Tabletop-Armeen) unterscheiden.*

Gesetzt mit X<sub>Y</sub>LaTeX unter Verwendung der „public domain“ Schriftarten *Libertinus Serif* und *Libertinus Sans*, 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>3</b>
<b>Die Ilias</b>	<b>4</b>
Die Achäer . . . . .	4
Die Trojaner . . . . .	5
<b>Die Batrachomyomachia</b>	<b>7</b>
Die Frösche . . . . .	7
Die Mäuse . . . . .	8
<b>Hyboria</b>	<b>9</b>
Armeen des Nordens . . . . .	12
Aesir, Kimmerer und Vanir . . . . .	12
Hyperborea . . . . .	12
Die Kannibalen der Eiglophischen Gipfel . . . . .	14
Pikten und Ligurer . . . . .	14
Armeen des Westens . . . . .	15
Aquilonische Westermark . . . . .	15
Aquilonien bis zur Machtergreifung Conans . . . . .	18
Aquilonien unter Conan . . . . .	19
Argos . . . . .	22
Die bossonischen Marken . . . . .	23
Brythunien . . . . .	23
Gunderland und das Grenzkönigreich . . . . .	24
Khauran . . . . .	24
Khoraja . . . . .	25
Korinthia . . . . .	26
Koth . . . . .	26
Nemedia . . . . .	28
Ophir . . . . .	29
Poitain . . . . .	30
Zamorra . . . . .	30
Zingara . . . . .	31

Armeen des Südens . . . . .	32
Alt-Zembabwei . . . . .	32
Dschungelvölker des Südens . . . . .	33
Gamburu (Schwarze Amazonen) . . . . .	34
Kush . . . . .	35
Schemitische Stadtstaaten . . . . .	36
Schemitische Wüstennomaden (Zuagiren) . . . . .	38
Schwarze Königreiche . . . . .	38
Schwarze Piraten der Inselkönigreiche . . . . .	40
Söhne der Wüste . . . . .	40
Stygien (Frühzeit) . . . . .	41
Stygien (Spätzeit) . . . . .	42
Tombalku . . . . .	43
Xuchotl . . . . .	44
Armeen des Ostens) . . . . .	45
Hyrkanische Stämme . . . . .	45
Iranistan . . . . .	45
Kambuja . . . . .	46
Khitai . . . . .	47
Kosala . . . . .	48
Kothische Freikompanie . . . . .	49
Kozaki . . . . .	49
Meru . . . . .	50
Östliche Gebirgsvölker . . . . .	50
Östliche Reiternomaden . . . . .	52
Die Piraten der Vilayet-See . . . . .	53
Schemitische Freikompanie . . . . .	54
Turan . . . . .	54
Vendhya . . . . .	56
Armeen außerhalb Hyborias . . . . .	56
Antillen . . . . .	56
Mayapan: Stadtstaaten . . . . .	58
Mayapan: Dschungelstämme . . . . .	58
Reptilienwesen des Schwarzen Teichs . . . . .	59
<b>Elric von Melniboné und seine Welt</b>	<b>60</b>
Melniboné . . . . .	60
Pan Tang . . . . .	62
Dharigor . . . . .	64
Jharkor . . . . .	64
Tarkesh . . . . .	65
Die Purpurnen Städte . . . . .	66
Shazaar . . . . .	66
Südliche Barbaren: Lormyr, Argimilar, Pikarayd and Filkhar . . . . .	67

Oin und Yu . . . . .	68
Die Org . . . . .	68
Ilmioria . . . . .	69
Vilmir . . . . .	69
Myyrrhn . . . . .	70
Die Feuerbringer . . . . .	71
Nadsokor . . . . .	71
Die Kelmain . . . . .	72
Eshmir, Phum und andere östliche Territorien . . . . .	73
Das Heer des Chaos . . . . .	73
 <b>Thraxas' Welt</b>	 <b>76</b>
Turai . . . . .	78
Die Orks . . . . .	80
 <b>Nussknacker und Mäusekönig</b>	 <b>82</b>
Die Armee des Nussknackers . . . . .	83
Die Armee des Mäusekönigs . . . . .	84



# Einleitung

**M**it dem vorliegenden Armeelistenbuch liegt nun die dritte Sammlung von Fantasy-Armeen für **H&H** vor. Und nachdem sich Band 2 mit Armeen aus diversen Fantasy-Spielen befasst hat, wendet sich Band 3 nun (endlich) denen aus der Fantasy-Literatur zu.

An diesem Armeelistenbuch habe ich insgesamt länger gearbeitet als an den beiden bislang publizierten zusammen, was zum Teil sicher daran liegt, dass ich natürlich erst einmal einiges an Lektüre nach- bzw. wiederholen musste. Einige der Conan-Storys beispielsweise habe ich das letzte Mal vor über 35 Jahren gelesen. Das Internet, vor allem der australische Zweig des sog. Gutenberg-Projekts, war bei der Beschaffung englischer Originaltexte von großer Hilfe und war auch eine gern genutzte Quelle für entsprechende Armeelisten anderer Autoren, die oft ein brauchbares Grundgerüst oder wenigstens wertvolle Anregungen geliefert haben.

Trotz der knapp fünf Jahre, die ich daran gearbeitet habe, ist dieser Band zugleich aber auch der am wenigsten vollendete: Die Auswahl der Werke, die hier berücksichtigt worden sind, ist naturgemäß sehr subjektiv, und vermutlich werden die meisten Leser ausgerechnet **ihr** Lieblingsbuch oder **ihre** Lieblingsserie darin vermissen. Was dagegen zu tun ist, liegt eigentlich auf der Hand: setzen Sie sich hin und schreiben Sie ihre eigenen Listen dafür, wobei Sie sich gerne an das Vorbild der Listen in dieser Sammlung orientieren dürfen. Und wenn Sie meinen, dass auch andere von Ihrer Arbeit profitieren können (und sollten), dann senden Sie Ihre Listen an mich (am besten per E-Mail: [bernd.lehnhoff@yahoo.com](mailto:bernd.lehnhoff@yahoo.com)). Wenn ich der Überzeugung bin, dass sie in diese Samm-

lung aufgenommen werden sollten (und dabei werde ich sicherlich einige Freunde um Rat fragen, die sich mit Fantasy-Literatur besser auskennen als ich, was so ziemlich für den überwiegenden Teil meines Bekanntenkreises zutreffen sollte), dann werde ich auch genau das tun. Und werde, wenn es denn der Umfang des Materials erfordern sollte, auch nicht davor zurückschrecken, einen weiteren Band von **H&H**-Armeelisten herauszugeben.

Selbstverständlich bin ich auch an Bildmaterial zu den hier vorgestellten Listen (und überhaupt zu allen bislang und zukünftig publizierten **H&H**-Listen) interessiert, insbesondere an Fotografien von eigenen Figuren oder Modellen. Im Gegensatz zu den beiden zuvor erschienenen Armeelistenbüchern habe ich diesmal nicht auf eigenes Material zurückgreifen können, aus dem einfachen Grunde, weil weder meine hiesigen Bekannten noch ich selbst bisher Armeen aus diesem Buch besitzen. Das soll aber niemanden abschrecken. Der »Herr der Ringe« war bei diversen Herstellern von Fantasy-Figuren immer schon populär, die Zahl der Figuren, die durch den Roman inspiriert worden sind, ist infolge der Kinofilme noch weiter gestiegen. In den letzten zehn Jahren hat auch die sog. "Victorian Science Fiction" in Großbritannien und in den USA an Popularität gewonnen (eine Entwicklung, die in Deutschland erst ganz zögerlich einsetzt), so dass sich gerade bei den Figuren für Marsianer in bescheidenem Maße, aber immerhin doch einiges auf dem Markt bewegt. Jedenfalls kann heute jeder, der sich eine Armee nach den Listen für die Mars-Abenteuer Edgar Rice Burroughs zulegen möchte, sowohl im 15mm- als auch im 25mm-Maßstab auf einige sehr schöne Figuren zurückgreifen.

Bochum, im März 2009

*Bernd Lehnhoff*



## Hinweise zur Benutzung

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

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

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

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

– leichte Reiter; LS – Luftschiffe; LSch – Leichte Schützen; LSp – Leichte Speerträger; LSt – leichte Streitwagen (zählen als Reiter); MSt – mittlere Streitwagen (zählen als Lanzenreiter); Pe – Petardiere; Pi – Pikeniere; Re – Reiter; Ri – Ritter; Rw – Riesenwesen; Sf – Stammesfußvolk; Sk – Stammeskrieger; Sp – Speerträger; SSch – Schwere Schützen; 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.

## Die Ilias

**M**it Homer zu beginnen, galt schon bei den alten Griechen und Römern als ein guter Anfang. Und diesem guten Beispiel zu folgen, sollte nun gerade in einer Sammlung epischer Armeen nicht fehl am Platze sein. Durch die gegenwärtigen Ausgrabungen in Troja (und dem daraus entstandenen wissenschaftlichen Disput, der seinen Weg ja auch in die Zeitungen gefunden hat) ist das Thema heutzutage ja auch so aktuell wie schon lange nicht mehr. Im Gegensatz zu den meisten anderen Armeen

in dieser Sammlung gibt es sowohl für die Achäer (Griechen) als auch für die Trojaner ein reichhaltiges Angebot an Figuren (wenn man vielleicht einmal von den Göttern absieht, die es aber einmal vor vielen Jahren als Plastikmodelle im 20mm-Maßstab gab, wie übrigens auch die beiden Armeen). Bitte bei dem reichlichen Angebot an Helden nicht vergessen, dass in einer Armee mit einem Punktwert von 600 Pk. nur drei Einzelfiguren erlaubt sind!



*Das trojanische Pferd auf dem Hals einer sog. Reliëfamphore im Archäologischen Museum von Mykonos, um 670 v. Chr. Mit denen vielen „Fenstern“ im Rumpf sieht die Abbildung eigentlich eher aus wie eine Tourismus-Werbung nach dem Motto „Erleben Sie Troja im originalgetreuen Nachbau des trojanischen Pferdes!“.*

## Die Achäer

Athena, Hephaistos, Hermes oder Poseidon – G @ 90 Pk. ....	0–1
Adelige auf Streitwagen* – LSt @ 36 Pk. ....	2–5
Nestor als Oberbefehlshaber** – B + MSt @ 66 Pk. ....	0–1
Helden auf Streitwagen* – H @ +24 Pk. ....	0–3
Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	4–12
Speerträger gegen Achills Myrmidonen austauschen – Sf @ 30 Pk. ....	0–2

je zwei nicht obligatorische Elemente Speerträger gegen ein Element von Nestors pyli-	
schen Speerträgern austauschen – Pi @ 48 Pk. ....	0–2 Paare
Plänkler mit Wurfspeeren, Bogenschützen oder Schleuderer – LI @ 18 Pk. ....	2–6
Bogenschützen in dichter Formation aufstellen – LSch @ 24 Pk. ....	0–2
Das trojanische Pferd (zählt als Belagerungsmaschine) – Kw @ 36 Pk. ....	0–1
Schiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–1
Wall und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

- H&H -

Oberbefehlshaber auf Streitwagen – B(iii) + LSt(IV/3) @ 54 Pk. ....	1
Nestor als Oberbefehlshaber – B(iii) + MSt(III/3) @ 66 Pk. ....	0–1
Hephaistos oder Hermes – G(IV/3) @ 90 Pk. oder Athena oder Poseidon – G(IV/4) @	
105 Pk. ....	0–1
Adelige auf Streitwagen – LSt(IV/3) @ 30 Pk. ....	1–5
Achilles auf Streitwagen – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
andere Helden als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. oder bei Adelligen auf Streitwagen –	
H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–3
Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–1
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	6–16
Speerträger gegen Achills Myrmidonen austauschen – Sf(IV/3) @ 25 Pk. ....	*2
je zwei Elemente Speerträger gegen ein Element von Nestors pylischen Speerträgern aus-	
tauschen – Pi(III/2) @ 40 Pk. ....	**1–2 Paare
Bogenschützen oder Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–4
Bogenschützen in dichter Formation aufstellen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–4
Das trojanische Pferd (zählt als Belagerungsmaschine) – Kw(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–1
Schiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk. ....	0–1
Wall und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln ist das mit (\*) markierte Minimum nur obligatorisch, falls Achilles, das mit (\*\*) markierte nur, falls als Befehlshaber Nestor aufgestellt wird. Beide Truppentypen sind aber auch ohne diese Anführer erlaubt. Nestor als Befehlshaber darf nicht zusammen mit Achilles verwendet werden. Das trojanische Pferd darf weder zusammen mit Nestor als Befehlshaber noch zusammen mit Achilles aufgestellt werden. – Nestor repräsentiert den erfahrenen Feldherrn alter Schule, dessen Pylier noch die Taktiken von Anno dazumal verwenden. Immerhin zieht er damit bei einer Gelegenheit den Karren wieder aus dem Dreck.

## Die Trojaner

Um das Paar zu komplettieren, nun auch die passenden Gegner für die Achäer: die wackeren Verteidiger von Troja. Auch hier gilt – was die Figuren betrifft – dasselbe wie für die Griechen, egal, ob man nun Modelle für Griechen, Hethiter oder irgendwelche Seevölker verwendet, (fast) alles ist reichlich vorhanden. Für Penthesileas Amazonen können die oben erwähnten Skythinnen benutzt werden (die Dame selbst auf ihrem Streitwagen könnte allerdings ein Problem sein). Sarpedon und seine Lyker kann man durch Peleset darstellen (oder durch Figuren mit ähnlichem Kopfschmuck). Wie die frühen Thraker ausgesehen haben, ist mir nicht bekannt; ich schätze aber, dass die Unterschiede zu ihren Nachkommen nicht sehr groß sind (und selbst wenn nicht, wäre das in einer Fantasy-Armee auch kein Beinbruch). Für alle Fälle habe ich aber die Wahl zwischen einem Typ mit und einem Typ ohne Schild gelassen.

Ein Wort noch zur Einordnung des winzigen Eckchens von Troja, das als Lager auf der Spielfläche sichtbar ist: Angesichts der gewaltigen Mauern mag die Einordnung als temporäre Befestigung nicht zutreffend erscheinen; wir gehen aber dabei davon aus, dass dies so eine Art Vorwerk oder eine weniger gute Befestigung

der Unterstadt darstellt. Wer aber unbedingt viele Punkte für die Befestigung seines Lagers ausgeben will, dem haben wir die Möglichkeit dazu gelassen. Und wer noch ein paar Punkte mehr ausgeben möchte, darf sich selbstverständlich auch gerne ein Tor in seinem Lager leisten.

Aphrodite, Apollo, Ares oder Artemis – G @ 90 Pk. ....	0–1
Adelige auf Streitwagen* – LSt(IV/3) @ 36 Pk. ....	2–5
Helden auf Streitwagen* – H @ +24 Pk. ....	0–3
Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Penthesileas Amazonen – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	4–12
Sarpedons Lyker – AS @ 36 Pk. ....	0–2
thrakische Verbündete – Hi @ 24 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Wurfspeeren, Bogenschützen oder Schleuderer – LI @ 18 Pk. ....	2–6
Bogenschützen in dichter Formation aufstellen – LSch @ 24 Pk. ....	0–2
Paris bei Bogenschützen – H @ +24 Pk. ....	0–1
Befestigtes Lager: Vorwerk von Troja mit Palisade @ 24 Pk. oder ein Teil der Stadt selbst	
mit Mauer @ 96 Pk. ....	1

– *H&H* –

Befehlshaber auf Streitwagen – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Hektor als Befehlshaber – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Aphrodite – G(IV/2) @ 75 Pk. oder Apollo, Ares oder Artemis – G(IV/3) @ 90 Pk. ....	0–1
Adelige auf Streitwagen – LSt(IV/3) @ 36 Pk. ....	1–5
andere Helden als Befehlshaber oder bei Adelligen auf Streitwagen – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–2
Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–2
Penthesileas Amazonen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	4–16
Sarpedons Lyker – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
thrakische Verbündete – alle: Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder alle: Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Bogenschützen oder Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–4
Bogenschützen in dichter Formation aufstellen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–2
Paris bei Bogenschützen – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–4
Befestigtes Lager: Vorwerk von Troja mit Palisade @ 24 Pk. oder ein Teil der Stadt selbst	
mit Mauer @ 96 Pk. ....	1

Penthesileas Amazonen und Sarpedons Lyker dürfen nur aufgestellt werden, wenn ihre Anführer als Heldin bzw. Held auf Streitwagen aufgestellt werden. Beide dürfen nicht zusammen verwendet werden.

# Die Batrachomyomachia

**N**ach dem richtigen Homer soll – sozusagen zum Ausgleich – auch eine Parodie auf ihn nicht fehlen. Er galt ja den Griechen bis mindestens in die byzantinische Zeit hinein als der größte ihrer Dichter, und somit wurden ungezählte Generationen armer Schüler mit seinen beiden Epen traktiert. Und auch in der Antike war man nicht so blutleer, dass man nicht irgendwann damit anfangen, die Epen des großen Meisters zu verulken. Die gelungenste Parodie auf die Illias ist ein kleines Epos, das ganz homerisch daher kommt und eine große Schlacht zwischen Mäusen und Fröschen beschreibt, komplett mit Götterversammlung und gewaltigen Helden, ganz wie im Vorbild. Das Werk ist vermutlich im Ägypten des 1. vorchristlichen Jahrhunderts entstanden und hat den zungenbrecherischen Titel »*Batrachomyomachia*«, was aber eigentlich nur schlicht

„Kampf der Frösche und der Mäuse“ bedeutet (in deutschen Übersetzungen meist mit „Froschmäusekrieg“ wiedergegeben). Wer einmal Gelegenheit hat, an eine Übersetzung zu kommen, sollte das kleine Werk, das nur wenige hundert Verse lang ist, einmal lesen; es ist wirklich ein großer Spaß. Alle Beteiligten haben sprechende Namen, und die olympischen Götter – allen voran Athena und Ares – haben solchen Respekt vor den wackeren Streitern, dass sie sich nicht trauen, persönlich in den Kampf einzugreifen. Als die Mäuse aber – nicht zuletzt dank ihres großen Helden *Meridarpax*, der seine Fäuste in Nusschalen gesteckt hat und damit alles kurz und klein schlägt, was sich ihm in den Weg stellt – kurz davor stehen, die Frösche zu vernichten, schickt Zeus diesen eine Armee von Krabben oder Krebsen zu Hilfe und setzt damit dem ganzen Treiben ein Ende.

## Die Frösche

Olympische Gottheit, falls sie sich doch zum Eingreifen entschließen sollte – Gf @ 90 Pk.

.....	0–1
Von Zeus gesandte Krabben oder Krebse – alle Rw @ 54 Pk. oder alle SSt @ 42 Pk. ....	0–3
Krieger* mit Binsensspeeren – Hi @ 24 Pk. ....	16–24
Vorkämpfer – Sk @ 30 Pk. oder VW @ 19 Pk. [Moore, sumpfiges Gelände, Binnengewässer] .....	0–2
Held bei Vorkämpfern oder Kriegern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Krieger mit Netzen, Wurfspeeren oder Ähnlichem – LI @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

*Physignathos* (etwa: „Der Pausbäckige“), der König der Frösche, mit Gefolge – B(ii/iii) +

Hi(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. ....	1
Olympische Gottheit, falls sie sich doch zum Eingreifen entschließen sollte – Gf(IV/2) @ 75 Pk. ....	0–1
Von Zeus gesandte Krabben oder Krebse – alle Rw(IV/4) @ 54 Pk. oder alle SSt(IV/4) @ 42 Pk. ....	0–3
Krieger mit Binsensspeeren – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	19–35



Vorkämpfer – Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder VW(III/4) @ 21 Pk. [Moore, sumpfiges Gelände, Binnengewässer] .....	0–2
Held bei Vorkämpfern oder Kriegeren – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Krieger mit Netzen, Wurfspeeren oder Ähnlichem – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–2

Die Langseite, an der die Frösche aufbauen, muss stets von einem größeren Gewässer eingenommen werden. Alle Frösche können natürlich Gewässer betreten; wenn sie es tun, sind sie somit zwar nicht vernichtet, werden aber trotzdem aus dem Spiel genommen, weil sie diese Gelegenheit zur Flucht benutzen. Die Gottheit und die Krabben oder Krebse dürfen nicht gemeinsam aufgestellt werden.

## Die Mäuse


Olympische Gottheit, falls sie sich doch zum Eingreifen entschließen sollte – Gf @ 90 Pk. ....	0–1
Mäusekrieger* – alle Hi @ 24 Pk. oder alle LSp @ 36 Pk. ....	10–24
Befehlshaber als Held aufstellen oder andere Mäusehelden bei den Kriegeren – H @ +24 Pk. ....	1–3
Held und Krieger durch den großen <i>Meridarpax</i> („Bröckchendieb“) mit seinem Gefolge ersetzen – AS + H @ 60 Pk. ....	0–1
Mäuseplänkler mit Wurfspeeren oder Schleudern – LI @ 18 Pk. ....	0–2

– *H&H* –

<i>Troxartes</i> (etwa: „Brotnager“), der König der Mäuse, mit Gefolge – B(ii/iii) + Hi(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder B(ii/iii) + LSp(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	1
Olympische Gottheit, falls sie sich doch zum Eingreifen entschließen sollte – Gf(IV/2) @ 75 Pk. ....	0–1
Mäusekrieger: wie ihr König, also entweder alle – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder alle LSp(IV/4) @ 36 Pk. ....	9–23
<i>Troxartes</i> als Held aufstellen oder andere Mäusehelden bei den Kriegeren – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	1–3
Held und Krieger durch den großen <i>Meridarpax</i> („Bröckchendieb“) mit seinem Gefolge ersetzen – AS(IV/3) + H(iii/iv) @ 54 Pk. bzw. 62 Pk. ....	0–1
Mäuseplänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. oder mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

In Kampagnenspielen sollten die Mäuse wie die Frösche eine Fluchtmöglichkeit haben, wohin ihnen ihre Gegner nicht folgen können (oder wollen), beispielsweise ein oder mehrere „Mauselöcher“ (mindestens eines davon im Lager).

# Hyboria

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

Dies liegt an einem der Väter des Tabletops, wie wir es heute kennen, dem Engländer Tony Bath (1926–2000), dessen zahlreiche Verdienste hier aufzuführen schlicht den Rahmen sprengen würde. Um seine immense Bedeutung auch für uns heute wenigstens anzudeuten (immerhin hat er einen eigenen Eintrag in der englischen Wikipedia), sei hier nur erwähnt, dass er Mitbegründer der *Society of Ancients* und ihres Magazins »SLINGSHOT« war<sup>2</sup>. Für unseren Zusammenhang ist wichtig, dass er auch das erste bekannte Kampagnenspiel erfand, und da er offensichtlich ein begeisterter Fan der Conan-Storys war, die damals gerade neu herausgebracht wurden, siedelte er diese erste Kampagne auf Hyboria an. Damit war die „Hyborian Campaign“ geboren, die bei uns Wargamern der dritten Gene-

ration (die mittlerweile auch nicht mehr so jung sind) einen geradezu legendären Ruf hat, spielten dort doch solche Urväter des Tabletops wie Donald Featherstone und Charles Grant (sr.) mit – sowie ein gewisser Phil Barker.

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

Ich persönlich bin erstmals in den Achtzigern mit der „Hyborian Campaign“ in Berührung gekommen, als Tony sie in einer Artikelserie im Magazin »MILITARY MODELLING« vorstellte, die ich mit glühenden Ohren verfolgt habe (ich weiß noch, dass ich sie mir damals bei Ludger Fischer ausgeliehen habe, der die Zeitschrift abonniert hatte, und jedesmal ungeduldig auf die Fortsetzung gewartet habe – soweit zu den deutschen Urgesteinen und ihrer Beziehung zu Tony Bath). Wenn ich mich recht entsinne, haben die Spieler damals nicht, wie heute allgemein üblich, eine bestimmte Rolle für die gesamte Dauer der Kampagne (oder zumindest der Existenz ihres Gebiets) übernommen, sondern der Fokus der Ereignisse wechselte öfter von einer Stelle des riesigen Kontinents Hyboria zu einer anderen und damit änderten auch die Rollen der Spieler. Bei der großen Zahl von Staaten uns freien Stämmen hätte man für ein simultanes Spiel auch Dut-

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

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

zende, wenn nicht gar Hunderte von Spielern benötigt, was selbst heute mit Computern und modernen Kommunikationsmöglichkeiten noch immer so eine Sache ist. Nebenbei war es so auch möglich, die Formel „1 Reich = 1 Spieler“ aufzubrechen und mehrere Spieler in verschiedenen Positionen auf einen einzigen Staat loszulassen, was eine Quelle unendlicher Ränkespiele war. Außerdem wurde so eine gewisse Routine vermieden, die der Tod schon so manches Kampagnenspiels war.

Wie man sich vorstellen kann, ist im Laufe der „Hyborian Campaign“ eine Fülle von gedrucktem (noch mit Wachsmatrizen auf einem Spiritusdrucker produziert) und handgeschriebenem Material entstanden. Einiges davon hat Tony Bath für sein – leider seit Jahren vergriffenes Buch – „*Setting up a Wargames Campaign*“ (WRG 1973, <sup>2</sup>1978) verwendet, in dem er Tipps für eigene Kampagnenspiele weitergibt, auch heute noch mehr als dreieinhalb Jahrzehnte nach dem Erscheinen der ersten Auflage ein unersetztes Standardwerk zum Thema (das dringend mal neu aufgelegt gehört). Diese Unterlagen hat Tony noch vor seinem Tod dem Belgier Rudi Geudens überlassen, der begonnen hat, sie im Internet zu veröffentlichen ([http://www.rudi-geudens.be/html/titelblad\\_bath.html](http://www.rudi-geudens.be/html/titelblad_bath.html)). Leider hat sich auf seiner Website seit etlichen Jahren nichts mehr getan, und mehr als ein paar Appetithäppchen sind dort nicht zu finden (u. a. **ei-ne** Seite aus dem aus dem immerhin 46 Seiten starken Manuskript „*The Wargamer’s Guide to Hyboria*“). Es bleibt zu hoffen, dass der umfangreiche Rest doch irgendwann einmal veröffentlicht wird – in welcher Form auch immer.

Jedenfalls sollte klar sein, warum Conans Welt in dieser Sammlung auf keinen Fall fehlen durfte: sie hat für das moderne Tabletop-Spiel, so wie wir es kennen, etwa dieselbe Bedeutung wie die Romane und Erzählungen um Conan den Barba-

ren für die Fantasy-Literatur.

Howard unterteilt die Menschheitsgeschichte in vier Epochen, die jeweils durch große Katastrophen voneinander getrennt werden:

1. Das **thurische Zeitalter**, das seinen Namen nach dem Kontinent Thuria hat, auf dem die zivilisierteren Nationen dieser Zeit zu Hause sind. Es ist auch das Zeitalter der Atlanter und Lemurer und bildet den Hintergrund der Howards Stories um König Kull von Valusia<sup>3</sup>, dem nördlichsten der thurischen Königreiche.
2. Das **hyborische Zeitalter**, in dem die Romane und Erzählungen um Conan den Barbaren handeln. Dies ist die Epoche, für welche die Armeelisten in diesem Abschnitt gedacht sind. Näheres also im folgenden.
3. Das **Zeitalter der piktischen<sup>4</sup> und hyrkanischen Expansion**, das sein Ende mit der letzten Eiszeit findet.
4. Die uns bekannte historische Zeit.

Das hyborische Zeitalter hat seinem Namen nach dem riesigen Kontinent Hyboria, der in etwa die Gebiete der heutigen Kontinente Europa und Asien, sowie ungefähr die nördlichen zwei Drittel Afrikas umfasste. Mittelmeer und Schwarzes Meer existierten damals nicht, dafür war das kaspische Meer besonders in nord-südlicher Ausrichtung erheblich größer als heute und bildete unter dem Namen „Vilayetmeer“ die Grenze zwischen den westlichen und den östlichen Kulturen.

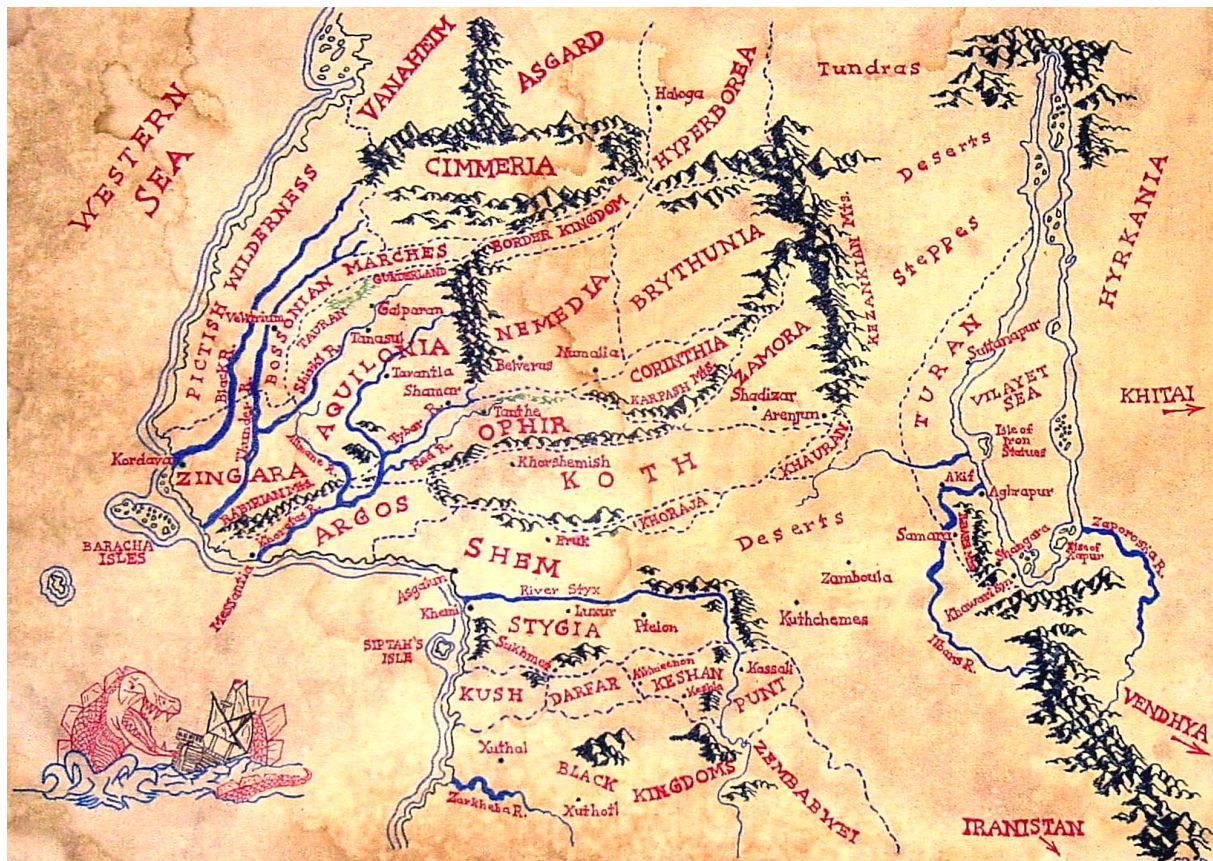
Die umseitig abgebildete Kartenskizze von Hyboria mag in grafischer Hinsicht den vielen schönen farbigen Karten, wie man sie in neueren Conan-Ausgaben oder auf zahlreichen Internetseiten<sup>5</sup> findet, unterlegen sein, hat aber den

<sup>3</sup>König Kull ist auch in literarischer Hinsicht der Vorgänger Conans: die erste Conan-Story „*The Phoenix on the Sword*“ (1932) entstand aus einer Überarbeitung einer zurückgewiesenen Kurzgeschichte um König Kull.

<sup>4</sup>Das Volk der Pikten bildet – als eine Art ewiger Barbaren – so etwas wie einen roten Faden, der sich durch alle vier Epochen zieht. Bereits in der thurischen Epoche bewohnte es eine Inselkette im westlichen Ozean, der europäischen Geschichte sind die Pikten als die Bewohner der östlichen Hälfte Schottlands seit dem dritten Jahrhundert n. Chr. bekannt. Den historischen Pikten hat Howard mit seinen Kurzgeschichten um Bran Mac Morn ein Denkmal gesetzt, wobei in einer Story sogar König Kull heraufbeschworen wird.

<sup>5</sup>Genannt seien hier nur <http://www.geocities.com/atlashyboria/index.html>, <http://hyboria.xoth.net/index.htm> und <http://www.fantasy-atlas.org/>.





Vorteil, das sie letztlich auf eine Originalskizze Howards zurückgeht und daher die Geografie „korrekter“ darstellt. Beispielsweise fällt auf, dass zwischen dem schwarzen Königreich Zembabwei und dem östlichen Königreich Iranistan ein größeres Wüstengebiet liegt, während diese beiden Staaten auf neueren Karten meist unmittelbar aneinander grenzen, was anbetrachts der erheblichen kulturellen Unterschiede eigentlich wenig wahrscheinlich ist.

Diese Listen beruhen auf denen von David M. Brown für seine Fantasy-Regeln »De bellis fictionalibus«, die im Grunde Zusatzregeln für die bekannten Tabletopregeln »De bellis multitudinis« (DBM) für die antike und mittelalterliche Epoche darstellen und eine Zeit lang im Internet erhältlich waren. Davids Sammlung unterscheidet sich von ähnlichen (auch von der Tony Bath's) dadurch, dass sie für die westlichen Kulturen einen mehr oder minder einheitlichen mittelalterlichen Hintergrund annimmt und kein

Patchwork aus Versatzstücken vom neuassyrischen Königreich über das klassische Griechenland bis hin zum mittelalterlichen Europa, was erfahrungsgemäß selten oder nie funktioniert. Dass Tonys Kampagne in dieser Hinsicht eine Ausnahme bildet, liegt sicher auch daran, dass dort (wie oben beschrieben) immer nur Ausschnitte aus der Gesamtheit gespielt wurden, wodurch Konflikte zwischen schlecht oder gar nicht zusammenpassenden Armeen weitgehend vermieden wurden.

In den einführenden Bemerkungen zu den Listen einiger Staaten sind eine Art Fahnen oder Banner abgebildet, die nach den Angaben in »Royal Armies of The Hyborian Age – A wargamers guide to the age of Conan« von Lin Carter<sup>6</sup> und Scott Bizar (Fantasy Games Unlimited, 1975) von Mike Steltzer angefertigt und auf der DBA-Fanaticus-Webpage <http://www.fanaticus.org/DBA/armies/varhyborian.html> veröffentlicht<sup>7</sup> worden

<sup>6</sup>Lin Carter war einer der Autoren, die die Conan-Saga seit den Sechziger Jahren des letzten Jahrhunderts weitergesponnen haben.

<sup>7</sup>Diese schöne Website wird seit Mitte September 2008 bedauerlicherweise nicht mehr aktualisiert, und so funktionieren dort einige der Links nicht, leider auch die auf die Flaggen.

sind. Einige von ihnen habe ich neu gestaltet, da die Originale für die Wiedergabe in diesem Buch doch etwas klein geraten waren.

Ich möchte diese Einleitung nicht schließen, oh-

ne die Hoffnung zu äußern, dass diese Sammlung hyborischer Armeen als Anregung für eine neue hyborische Kampagne dienen mag, und sei es auch nur für einen kleinen Teilbereich Hyborias.

## Armeen des Nordens

### Aesir, Kimmerer und Vanir

Die blonden Aesir aus Asgard, die rothaarigen Vanir aus Vanaheim und die dunkelhaarigen Kimmerer aus Kimmeria sind die typischen nordischen Barbaren aus dem Bilderbuch. Sie sind mit Äxten, Schwertern und Dolchen bewaffnet, und zumindest Aesir und Vanir tragen Hörnerhelme. Frauen kämpfen Seite an Seite mit ihren Männern und sollten daher auch in Modellarmeen nicht fehlen! Aesir benutzten eine Barrikade aus Schilden gegen die Hexenmänner von Hyperborea.

Befehlshaber auf Streitwagen** – B + LSt @ 60 Pk. ....	0–1
Reiter* – Re @ 36 Pk. (nicht erlaubt für Kimmerer!) .....	0–1
Krieger* – alle Sk @ 30 Pk. oder alle AS @ 36 Pk. ....	10–24
Kundschafter oder Heranwachsende – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Kinder, Alte und Verwundete – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

#### • nur Aesir:

Krieger als Bogenschützen aufstellen – SSch @ 24 Pk. ....	beliebig
Barrikade aus Schilden @ 12 Pk. ....	0–4

- *H&H* -

Befehlshaber auf Streitwagen – B(ii/iii) + LSt(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk., zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß wie die Krieger – d.h. B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk., B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder (nur Kimmerer) B(ii/iii) + Sk(IV/4) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. (nicht erlaubt für Kimmerer!) .....	0–1
Krieger und Kriegerinnen – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	12–30
Kundschafter oder Heranwachsende – LI(III/4) @ 21 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–2
Kinder, Alte und Verwundete – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2

#### • nur Kimmerer:

Krieger als Sk(IV/4) @ 30 Pk. aufstellen .....	0/alle
--	--------

#### • nur Aesir:

Krieger als Bogenschützen aufstellen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	beliebig
Barrikade aus Schilden @ 12 Pk. ....	0–4

## Hyperborea

Über Hyperborea erfahren wir nur relativ wenig: seine Bewohner sind hellhäutig, sehr groß und hager, haben weiße Haare und grünliche Augen. Sie müssen sich nicht nur gegen die Aesir wehren, sondern auch gegen die Vanir und gelegentlich auch gegen die Kimmerer. In »Legions of the Dead« (Carter und de Camp) werden die Hexenmänner von Hyperborea als bleiche Menschen hyborischen Typs mit dem roten Zeichen Halogas auf ihrer schwarzen Kleidung dargestellt. Vammatar selbst trägt schwere, weiße Gewänder und reitet einen



Rappen. Ihre Untoten – in verschiedenen Graden der Verwesung – benutzen diverse Schwerter, Äxte oder Kriegshämmer, einige kämpfen sogar unbewaffnet. Louthis Hexenmänner und ihr Emblem in Form einer weißen Hand werden in »Conan of Aquilonia« (Carter und de Camp) erwähnt; sie tragen ebenfalls schwarze Gewänder und eine Maske. Die Virunier streifen bis in das Grenzkönigreich und leben in permanentem Krieg mit den kannibalischen Affenmenschen der Eiglophischen Gipfel. Die Mammute sind aus den Listen Mike Stelzers übernommen, der auch die Fahne gestaltet hat.



Mammute – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	1–3
Speerträger – Hi @ 24 Pk. ....	6–20
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	1–4

• **alle außer Virunier:**

Bewaffnete Sklaven – Ho @ 12 Pk. ....	0–2
---------------------------------------	-----

• **nur Hyperboreer von Haloga:**

Befehlshaberin mit magischen Fähigkeiten** ausstatten (Königin Vammatar die Grausame) – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Untote – Sf @ 30 Pk. ....	0–2

• **nur Hyperboreer von Pohiola:**

Befehlshaberin durch Königin Louthi** und ihre Hexenmännergarde ersetzen – B + AS @ 60 Pk. ....	0–1
Hexenmänner mit Betäubungsstäben – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Speerträger durch Tiernmenschen ersetzen – Ho @ 12 Pk. ....	beliebig
Toth-Amon, Pru-Eun oder Nenaunir bei Reitern, Speerträgern oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk. ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber/in – ausgerüstet wie die bestausgerüstete Reiterei, also B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Mammute mit Besatzung – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Speerträger – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	6–24
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–4

• **alle außer Virunier:**

Bewaffnete Sklaven – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2
---	-----

• **nur Hyperboreer von Haloga:**

Befehlshaberin mit magischen Fähigkeiten ausstatten (Königin Vammatar die Grausame) – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Untote – Sf(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–2

• **nur Hyperboreer von Pohiola:**

Befehlshaberin durch Königin Louthi und ihre Hexenmännergarde ersetzen – B(ii) + AS(III/4) @ 60 Pk. ....	0–1
Hexenmänner mit Betäubungsstäben – AS(III/4) @ 48 Pk. ....	0–1
Speerträger durch Tiernmenschen ersetzen – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	beliebig
Toth-Amon, Pru-Eun oder Nenaunir bei Reitern, Speerträgern oder Bogenschützen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1

Die Untoten zählen selbstverständlich als Untote im Sinne der Regeln.

## Die Kannibalen der Eiglophischen Gipfel

Diese Liste umfasst jene wilden Stämme, die ständig im Krieg mit den hyperboreischen Virunianern liegen. Die erwachsenen Krieger kämpfen mit Keulen, Speeren mit Steinspitzen und Steinäxten. Es handelt sich um »Kreaturen mit kurzen Gliedmaßen und massigen Körper in schäbigen zerlumpten Fellen«, die sich außerdem durch blutunterlaufene Augen auszeichnen. Sie gleichen damit so manchem Spieler am Morgen des zweiten Tages eines größeren Tabletop-Turniers, was ihnen eigentlich einiges an Sympathie sichern sollte, zumal diese Armee einige Nehmerqualitäten besitzen sollte.

Erwachsene Kannibalkrieger\* – Hi @ 24 Pk. oder Ho @ 12 Pk. .... 12–36  
Steinwerfende Heranwachsende – LI @ 18 Pk. .... 4–8

– *H&H* –

Befehlshaber – B(ii) + Hi(IV/2) @ 28 Pk. oder B(ii) + Ho(IV/3) @ 24 Pk. .... 1  
Erwachsene Kannibalkrieger – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. .... 17–35  
Steinwerfende Heranwachsende – LI(III/2) @ 15 Pk. .... 4–8

## Pikten und Ligurer

Von den Pikten war Robert E. Howard offenbar besonders angetan, denn sie spielen in allen Epochen, in denen seine Stories angesiedelt sind, eine große Rolle, schon lange vor dem hyborischen Zeitalter und noch bis in historische Zeiten. Sie zerfallen in unzählige Stämme, von denen der Wolfstamm der anerkannt wildeste ist. Pikten sind bis auf einen Lendenschurz unbekleidet, gleichen aber mangelnde Bekleidung durch kunstvolle Kriegsbemalung aus; einige Stämme malen weiße Totenschädel auf die Brust, wenn sie sich auf dem Kriegspfad gegen die hyborischen Staaten befinden. Die Pikten des Donnerflusses, „Gwaweli“, schmücken sich zudem mit weißen Federn, Halsketten aus menschlichen Zähnen und Messingarmreifen. Die Standardbewaffnung besteht aus einer Axt aus Stein oder getriebenem Kupfer, einem Dolch und einem Bogen samt Köcher, der links an der Hüfte getragen wird, einige fügen dem noch einen Stoß- oder Wurfspeer mit breiter Spitze hinzu. Möglicherweise sind bei einigen Stämmen die Heranwachsenden mit Schleudern ausgerüstet, denn Conan wird bei einer Gelegenheit von einem geschleuderten Stein niedergestreckt. Trotz ihrer Bewaffnung mit Bögen lieben die Pikten wilde Attacken unter großem Kriegsgeschrei, deshalb die Einstufung als ESch oder gar Sk; die Pikten des Wolfstammes freilich müssen alle Sk sein! Keine piktische Armee, die etwas auf sich hält, kommt ohne diverse Lärminstrumente wie Trommeln, Rasseln oder Pfeifen aus.

Chaken sind halbmenschliche Affenwesen, die von piktischen Schamanen zur Jagd auf Feinde abgerichtet werden. Die Sumpfdämonen sind etwa menschengroß, die untere Hälfte ihres Leibes ist vogelartig, die obere menschlich, ihre Arme enden in Krallenhänden. Sie dürfen nicht zusammen mit Dämonen aus einer der niederen Höllen oder mit Zogar Sag verwendet werden. Eine Armee mit Zogar Sag darf keine Dämonen aus einer der niederen Höllen verwendet werden. Zogars „Nachtbruder“ ist sein Doppelgänger in der Geisterwelt und wird als sehr großer schlanker Mann mit schuppigem Körper, kranichartigen Beinen und Sichelklauen beschrieben.

Ligurer sind hellhäutiger und größer als die Pikten, aber ihnen kulturell offenbar ziemlich ähnlich. Ihre Druiden kleiden sich in weiße Gewänder und tragen Eichenlaubkränze.

Sumpfdämon – Rw @ 54 Pk. oder Dämon aus einer der niederen Höllen – VW @ 18 Pk.  
[Wälder, Gebüsche] .... 0–1  
Chaken – Be @ 48 Pk. (nur zusammen mit einem Schamanen) .... 0–1  
Krieger\* – ESch @ 30 Pk. oder Sk @ 30 Pk. .... 8–18  
Schamane bei Krieger, bei Chaken oder im Lager – Z @ +24 Pk. .... 0–1  
Heranwachsende mit Schleudern – LI @ 18 Pk. .... 0–2  
Boote – Bo @ 18 Pk. .... 0–2  
Schlangenschwärme – VW @ 18 Pk. [Sümpfe, Moore] .... 0–1

• **nur Ligurer:**

- Schamanen durch Druiden ersetzen – K @ +12 Pk. .... 0–1  
 Druide auf Maultierkarren mit Eskorte aus Kriegeren setzen – W/Sch + K @ 36 Pk.  
 oder W/AS + K @ 42 Pk. .... 0–1

• **nur Pikten:**

- Zogar Sags Geisterschlange – Rw @ 54 Pk., Säbelzahn tiger oder andere Raubkatzen – Be @  
 48 Pk. oder sein Nachtbruder – Gf + Z @ 84 Pk. (alle diese Wesen dürfen nur zusammen  
 mit einem Schamanen verwendet werden, der dann den piktischen Zauberer Zogar Sag  
 repräsentiert) .... 0–1

- H&H -

- Oberbefehlshaber zu Fuß – wie die Krieger, also ESch(IV/3) @ 49 Pk. oder Sk(IV/3) @ 49 Pk. ... 1  
 Sumpfdämon – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Dämon aus einer der niederen Höllen – VW(III/4)  
 @ 21 Pk. [Wälder, Gebüsche] .... 0–1  
 Chaken – Be(IV/3) @ 40 Pk. (nur zusammen mit einem Schamanen) .... 0–1  
 Krieger – ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder Sk(IV/3) @ 25 Pk. .... 7–22  
 Schamane bei Kriegeren, bei Chaken oder im Lager – Z(ii) @ +16 Pk. .... 0–1  
 Heranwachsende – wie die Krieger, aber nur Kampfstärke 2, also ESch(IV/2) @ 20 Pk. oder  
 Sk(IV/2) @ 20 Pk., oder mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk. .... 0–2  
 Boote – Bo(IV/2) @ 12 Pk. .... 0–2  
 Schlangenschwärme – VW(III/3) @ 18 Pk. [Sümpfe, Moore] .... 0–1

• **nur Ligurer:**

- Schamanen durch Druiden ersetzen – K(iii) @ +12 Pk. .... 0–1  
 Druide auf Maultierkarren mit Eskorte aus Kriegeren setzen – W/Sch(IV/3) + K(iii)  
 @ 32 Pk. oder W/AS(IV/3) + K(iii) @ 37 Pk. .... 0–1

• **nur Pikten:**

- Schamane durch den piktischen Zauberer Zogar Sag ersetzen – Z(iii) @ +24 Pk. .... 0–1  
 Zogar Sags Geisterschlange – Gf(IV/2) @ 40 Pk., Säbelzahn tiger oder andere Raubkatzen –  
 Be(IV/3) @ 40 Pk. oder sein Nachtbruder – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk. (alle diese Wesen  
 dürfen nur zusammen mit Zogar Sag verwendet werden) .... 0–1

## Armeen des Westens

### Aquilonische Westermark

Die Liste deckt die Provinzen der aquilonischen Westermark ab, die die Frontlinie der Zivilisation östlich des Piktenlandes bildet. Die Provinzen sind Thandar mit einem gewählten Gouverneur und dem Rat der Hauptleute, sowie Schohira, Conawaga und Oriskonie. Die letzten beiden werden von einem oft nicht im Lande weilenden aquilonischen Adeligen verwaltet. Von diesen erklärt sich Thasperas von Kormon bei Conans Staatstreik für diesen, während sich Baron Brocas von Torh, Herr von Conawaga, für den regierenden König Nunmedides entscheidet, wie in »Wolves Beyond The Border« (Howard) beschrieben wird. Conawaga war die meistbevölkerte und reichste Provinz mit vielen Grundbesitzern, Schohira scheint weniger Siedler als Conawaga besessen zu haben, während Thandara sich seiner ländlichen Natur rühmte. Die Ausrüstung der Ranger ähnelt der ihrer piktischen Gegner: großer Bogen und Köcher an der linken Hüfte, eine kleine Axt und ein Messer. Sie tragen Fransenhemden und Leggings aus Wildleder. Kwarada, die Hexe von Skandaga, ist halb piktischer, halb ligurischer Herkunft, dunkel und von wilder Schönheit; sie ist mit einem hirschledernen Lendenschurz und perlenbesetztem Mokassins bekleidet. Schohiras Standarte war ein Adler mit ausgebreiteten Flügeln.

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

• **Schohira oder Oriskonie:**

Milizreiter – alle Re @ 36 Pk. oder reiche Grundbesitzer\* – Ri @ 42 Pk. .... 1–3  
 Aquilonische Adelige – Ri @ 42 Pk. .... •2–4  
 Gunderländergarde – Sp @ 36 Pk. .... 0–2  
 Ranger, Wald- oder Grenzlandbewohner (nur Oriskonie: darf Befehlshaber enthalten) –  
 alle ESch @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. .... 7–16  
 Kundschafter oder Waldläufer – LI @ 18 Pk. .... 2–6  
 Miliz mit Speeren – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. .... 3–6  
 Miliz mit Bögen – LSch @ 24 Pk. .... 0–3  
 Söldner in aquilonischen Diensten – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. oder SSch @ 24 Pk. .... 0–4  
 Ballisten – Art @ 42 Pk. .... 0–1

• **Conawaga:**

Milizreiter – Re @ 36 Pk. oder reiche Grundbesitzer\* – Ri @ 42 Pk. .... 1–2  
 Gunderländergarde – Sp @ 36 Pk. .... 2–4  
 Ranger, Wald- oder Grenzlandbewohner – alle ESch @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. .... 2–4  
 Kundschafter oder Waldläufer – LI @ 18 Pk. .... 0–3  
 Miliz mit Speeren – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. .... 4–10  
 Miliz mit Bögen – LSch @ 24 Pk. .... 2–4  
 Gefolgsleute – Sp @ 36 Pk. .... 0–2  
 Ballisten – Art @ 42 Pk. .... 0–1

•• **nur Brocas, Baron von Torh:**

Kwarda, die Hexe von Skandaga, bei Rangern – Z @ +24 Pk. .... 0–1  
 Bossonische Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. .... 2–4  
 Abtrünnige aus Schohira – Ho @ 12 Pk. .... 2–4  
 Piktische Verbündete – alle ESch @ 30 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk. .... ••4–10  
 Schamane bei Pikten – Z @ +24 Pk. .... 0–1  
 Piktischer Sumpfdämon – Rw @ 54 Pk. .... 0–1

•• **alle übrigen:**

Aquilonische Adelige – Ri @ 42 Pk. .... •1–3  
 Söldner in aquilonischen Diensten – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. oder Sch @ 24 Pk. .... 0–3

• **Thandara:**

Ranger, Wald- oder Grenzlandbewohner\* – alle ESch @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. .... 8–24  
 Kundschafter oder Waldläufer – LI @ 18 Pk. .... 2–4  
 Miliz, mit Speeren – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk., oder mit Bögen – LSch @  
 24 Pk. .... 0–2

– *H&H* –

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

• **Schohira oder Oriskonie:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk, oder (nur Oriskonie) zu Fuß  
 – wie die Ranger, also B(ii/iii) + Hi(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder B(ii/iii) + ESch(IV/3)  
 @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. .... 1  
 Milizreiter – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle Ri(III/3) @ 42 Pk. oder reiche Grundbesitzer  
 – Ri(IV/3) @ 35 Pk. .... 0–2

Aquilonische Adelige – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	•2–4
Gunderländergarde – alle Sp(IV/4) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Ranger, Wald- oder Grenzlandbewohner – alle ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	7–16
Kundschafter oder Waldläufer – alle LI(III/3) @ 18 Pk. oder alle LI(III/4) @ 21 Pk. ....	2–6
Miliz mit Speeren – alle Hi(III/3) @ 24 Pk. oder alle Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	3–6
Miliz mit Bögen – LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–3
Söldner in aquilonischen Diensten – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder SSch (IV/3) @ 20 Pk. ....	0–6
Ballisten – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–1

#### • Conawaga:

Befehlshaber – B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder B(ii/iii) + Ri(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Milizreiter – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle Ri(III/3) @ 42 Pk. oder reiche Grundbesitzer – Ri(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–1
Gunderländergarde – alle Sp(IV/4) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	2–4
Ranger, Wald- oder Grenzlandbewohner – alle ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	2–4
Kundschafter oder Waldläufer – alle LI(III/3) @ 18 Pk. oder alle LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–3
Miliz mit Speeren – alle Hi(III/3) @ 24 Pk. oder alle Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	4–10
Miliz mit Bögen – LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	2–4
Gefolgsleute – alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder alle Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Ballisten – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–1

#### •• nur Brocas, Baron von Torh:

Kwarda, die Hexe von Skandaga, bei Rangern – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Bossonische Bogenschützen – SSch(IV/4) @ 24 Pk. ....	2–4
Abtrünnige aus Schohira – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	2–4
Piktische Verbündete – alle ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	••4–12
Schamane bei Pikten – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Piktischer Sumpfdämon – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	0–1

#### •• alle übrigen:

Aquilonische Adelige – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	•1–3
Söldner in aquilonischen Diensten – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder SSch (IV/3) @ 20 Pk. ....	0–4

#### • Thandara:

Befehlshaber zu Fuß – wie die Ranger, also B(ii/iii) + Hi(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder B(ii/iii) + ESch(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. ....	1
Ranger, Wald- oder Grenzlandbewohner – alle ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	7–23
Kundschafter oder Waldläufer – alle LI(III/3) @ 18 Pk. oder alle LI(III/4) @ 21 Pk. ....	2–4
Miliz, mit Speeren – alle Hi(III/3) @ 24 Pk. oder alle Sp(III/3) @ 36 Pk., oder mit Bögen – LSch(III/3) @ 24 Pk, ....	0–2

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls aquilonische Adelige oder Söldner in aquilonischen Diensten, das mit (••) markierte nur, falls Pikten (einschließlich des Sumpfdämons) aufgestellt werden.



## Aquilonien bis zur Machtergreifung Conans

Diese Liste umfasst Aquilonien während einer Periode relativer Stabilität (wobei die Betonung auf „relativ“ liegt). Einige Beschreibungen von Rittern und Sergeanten lassen den Rückschluss zu, dass beide Truppentypen getrennt voneinander aufgestellt werden. In Howard's »The Phoenix on the Sword« scheinen die „Schwarzen Drachen“ die königliche Rittergarde und die „Schwarze Legion“ ein Eliteregiment zu sein, letzteres wird vermutlich ausschließlich aus Fremden aufgestellt. – Aquiloniens Fahne zeigt einen aufrecht stehenden goldenen Löwen auf schwarzem Grund.



Ritter* – Ri @ 42 Pk. ....	4–13
Sergeanten und Gefolgsleute – La @ 42 Pk. ....	0–1 pro 2 Ritter
Poitainische Kundschafter – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Bossonische Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. ....	0–4
Aquilonische städtische Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. ....	0–2
Aquilonische Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Aquilonische Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Söldner – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. oder LSch @ 24 Pk. ....	0–8
Ballisten – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Palisade und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

### • nur königliche Armeen:

Schwarze Legion – AS @ 42 Pk. ....	0–2
Gunderländer mit Speeren – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Söldnerschützen als gedrillte Truppen aufstellen – SSch @ 24+Pk. ....	beliebig

### •• nur unter der Herrschaft Numedides':

Befehlshaber auf Streitwagen** aufstellen – B + LSt @ 60 Pk. ....	0–1
Thulandra Thuu, der aus dem Osten stammende Zauberer auf reich verziertem, von einem künstlichen Pferd gezogenen Streitwagen – Z + LSt @ 60 Pk. ....	0–1

### • nur Rebellen außer Conan:

Kimmerische Verbündete – alle AS @ 36 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk. ....	*4–12
--	-------

### • nur Conans Rebellen:

Befehlshaber als Held (eben Conan)** aufstellen – H @ +24 Pk. ....	0–1
Mitra-Priester bei Rittern – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Bossonische Bogenschützen als leichte Reiter aufstellen – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Übrige bossonische Bogenschützen mit Pferden beritten zu machen @ 6 Pk. ....	0/alle
Freiwillige verschiedenen Typs und zweifelhafter Qualität – Ho @ 12 Pk. ....	0–4
Satyre mit Flöten – Hi @ 24 Pk. ....	**2–8

– *H&H* –

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Ritter – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	3–11
Sergeanten und Gefolgsleute – La(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–1 pro 2 Ritter
Poitainische Ritter – Ri(III/4) @ 49 Pk. ....	0–4
Poitainische Kundschafter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Bossonische Bogenschützen – SSch(IV/4) @ 24 Pk. ....	0–4
Aquilonische städtische Armbrustschützen – SSch(III/2) @ 20 Pk. ....	0–2
Aquilonische Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Aquilonische Schwertkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–8

Ballisten – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–1
Palisade und Graben zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

• **nur königliche Armeen:**

Befehlshaber mit Leibgarde (Schwarze Drachen) aufstellen – B(ii/iii) + Ri(III/4) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk. ....	0–1
Ritter durch Leibgarde (Schwarze Drachen) ersetzen – Ri(III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
Schwarze Legion – AS(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Gunderländer mit Speeren – alle Sp(IV/4) @ 36 Pk. oder Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Söldner als gedrillte Truppen aufstellen – AS als AS(III/3) @ 36 Pk., Hi als Hi(III/3) @ 24 Pk. oder LSch als SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	beliebig

•• **nur unter der Herrschaft Numedides’:**

Befehlshaber auf Streitwagen aufstellen – B(ii/iii) + LSt(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	0–1
Thulandra Thuu, der aus dem Osten stammende Zauberer auf reich verziertem, von einem künstlichen Pferd gezogenen Streitwagen – Z(iii) + LSt(II/3) @ 66 Pk. ....	0–1

• **nur Rebellen außer Conan:**

Kimmerische Verbündete – alle AS(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	•4–12
Söldner als gedrillte Truppen aufstellen – AS als AS(III/3) @ 36 Pk., Hi als Hi(III/3) @ 24 Pk. oder Sch als Sch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–2

• **nur Conans Rebellen:**

Befehlshaber als großen Held (eben Conan) aufstellen – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Mitra-Priester bei Rittern – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Argossische Reiter – Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	2–4
Bossonische Bogenschützen als leichte Reiter aufstellen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–1
Übrige bossonische Bogenschützen mit Pferden beritten zu machen @ 6 Pk. ....	0/alle
Freiwillige verschiedenen Typs und zweifelhafter Qualität – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–4
Satyre mit Flöten – Hi(IV/4) @ 24 Pk. ....	••2–8

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Kimmerer, das mit (\*\*) markierte nur, falls Satyre aufgestellt werden.

## Aquilonien unter Conan

Diese Liste umfasst die Armeen Aquiloniens während der Herrschaft Conans, darunter die nur aus Rittern bestehende Armee in der Schlacht von Shamu, wo unser Held von den Königen von Ophir und Koth hintergangen wird und verliert; die Schlacht von Shamar, in der er an den selben beiden Gegnern Revanche nimmt; die Schlachten von Valkia und im Tal der Löwen gegen Xaltotun und seine Verbündeten; die Schlacht von Nebthu gegen Stygien, vor der sich seine damaligen Verbündeten Ophir und Koth mit allen Pferden davon machen, so dass die Aquilonier gezwungen sind, zu Fuß zu kämpfen, und bei der anschließenden Invasion von Zembabwei. Dabei werden die zuvor verlorenen Pferde durch Kamele, sowie erbeutete stygische und neuerworbene schemitische Pferde ersetzt, die aber zu schwach sind, um die aquilonischen Ritter in voller Rüstung zu tragen, so dass diese auf Teile davon verzichten müssen. Tiberias’ Partisanen mögen auf den ersten Blick hin nicht so toll aussehen, tatsächlich gelingt es ihnen aber, einen gegnerischen Flankenmarsch aus dem Hinterhalt zu überfallen und aufzureiben, wodurch sie wesentlich zum Sieg der aquilonischen Armee beitragen. Die Liste umfasst ebenfalls die Armee des Grafen von Thune, der gegen Conans Herrschaft aufbegehrt. Sie mag auch für die Armeen anderer Rebellen stehen, über die wir weniger erfahren.

Aquilonische und poitanische Ritter* – Ri @ 42 Pk. ....	2–12
Sergeanten und Gefolgsleute – La @ 42 Pk. ....	0–1 pro 2 Ritter

Bossonische Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. ....	0–6
Aquilonische Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Gunderländer* oder aquilonische Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	0–12
Conan oder anderer Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H @ +24 Pk. ....	0–2
Söldnerinfanterie mit Schwertern oder Äxten – AS @ 36 Pk. oder mit Speeren – Hi @ 24 Pk. oder mit Armbrüsten – SSch @ 24 Pk. ....	0–2
Schlachtenbummler – Ho @ 12 Pk. oder LI @ 15 Pk. ....	0–1

• **nur Conan in der Schlacht von Shamar:**

Infanterie mit Pferden beritten machen @ 6 Pk. ....	alle
Aufgebot „aus jedem Dorf“ – Hi + Pferd @ 30 Pk. oder Ho + Pferd @ 18 Pk. ....	1–2
Verzweifelte zivile Verteidiger von Shamar – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

• **nur Conan in der Schlacht von Valkia:**

Tiberias' Speerträger – Ho @ 12 Pk. ....	•2–12
Tiberias' Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. bzw. LI @ 18 Pk. ....	•2–6
Tiberias' Speerwerfer – Hi @ 24 Pk. ....	0–2
Tiberias' Steine werfende Bauern – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Tiberias bei einem seiner Partisanenelemente – H @ +24 Pk. ....	0–1
Priester Ashuras bei einem von Tiberias' Partisanenelementen – Z @ +24 Pk. ....	0–1

• **nur Conan in der Schlacht im Tal der Löwen:**

Priester Ashuras bei Rittern – Z @ +24 Pk. ....	0–1
---	-----

• **nur Conan in der Schlacht von Nebthu:**

Ritter und Sergeanten abgesessen aufstellen – Sp @ 36 Pk. ....	alle
Lemurischer Druide auf Maultierkarren mit Leibgarde aus abgesessenen Rittern – W/AS + Z @ 54 Pk. ....	0–1
Gepäckstapel, Sandwälle und Gräben als Verteidigungslinie @ 12 Pk. oder zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0–6

• **nur bei der Invasion Zembabweis:**

Verbündete Wyvernreiter aus Alt-Zembabwei – Fw @ 36 Pk. ....	0–1
Ritter und Sergeanten mit leichterer Rüstung aufstellen – La @ 42 Pk. ....	0/alle
Ritter und Sergeanten als Kamelreiter aufstellen – Km @ 36 Pk. ....	0– $\frac{1}{3}$
Leichte Reiter – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Verbündete Amazonen mit Schwertern oder Keulen – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Andere verbündete Amazonenkriegerinnen – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. ....	0–12
Verbündete Amazonenplänklerinnen mit Bogen, Wurfspeeren oder -messern – LI @ 15 Pk. ....	0–1
Verbündete schwarze Speerträger aus Alt-Zembabwei – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. ....	••2–6

• **nur Graf Ascalante von Thune:**

*Darf aus der Hauptliste nur einen normalen Befehlshaber sowie Ritter, Sergeanten und Söldnerinfanterie verwenden. Zusätzlich sind erlaubt bzw. obligatorisch:*

Thoth-Amon bei Rittern oder Söldnern – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Rinaldos Mob – Ho @ 12 Pk. ....	6–16
Piktische Verbündete – alle ESch @ 30 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk. ....	°4–10
Schamane bei Pikten – Z @ +24 Pk. ....	0–1

Befehlshaber – B(ii/iii) + Ri(III/4) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk. ....	1
Befehlshaber durch einen zu Fuß in der Frontreihe einer Einheit Gunderländer Speerträger oder abgesessener Ritter kämpfenden Befehlshaber ersetzen – B(iii) + Sp(IV/4) @ 60 Pk. bzw. B(iii) + Sp(III/4) @ 66 Pk. ....	0–1
Conan als Befehlshaber – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Aquilonische und poitanische Ritter – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	1–11
Aquilonische Ritter als stehende Truppe aufstellen – Ri(III/4) @ 49 Pk. ....	0–5
Anderer Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Sergeanten und Gefolgsleute – La(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–1 pro 2 Ritter
Bossonische Bogenschützen – alle SSch(IV/4) @ 24 Pk. oder alle SSch(III/4) @ 28 Pk. ....	0–6
Gunderländer Speerträger – alle Sp(IV/4) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–6
Aquilonische Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk. oder Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	0–6
Aquilonische Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Söldnerinfanterie mit Schwertern oder Äxten – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder mit Armbrüsten – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Schlachtenbummler – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–1

• **nur in der Schlacht von Shamar:**

Infanterie mit Pferden beritten machen @ 6 Pk. ....	alle
Aufgebot „aus jedem Dorf“ – Hi(IV/2) + Pferd @ 22 Pk. oder Ho(IV/3) + Pferd @ 18 Pk. ....	1–2
Verzweifelte zivile Verteidiger von Shamar – Ho(IV/2) @ 10 Pk. ....	0–2

• **nur in der Schlacht von Valkia:**

Tiberias' Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	•2–12
Tiberias' Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. bzw. LI(III/3) @ 18 Pk. ....	•2–6
Tiberias' Speerwerfer – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–2
Tiberias' steinewerfende Bauern – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–2
Tiberias bei einem seiner Partisanenelemente – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Priester Ashuras bei einem von Tiberias' Partisanenelementen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1

• **nur in der Schlacht im Tal der Löwen:**

Priester Ashuras bei Rittern – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur in der Schlacht von Nebthu:**

Ritter und Sergeanten abgesessen aufstellen – mit Bewegungsklasse (IV) als Sp(IV/4) @ 36 Pk., mit Bewegungsklasse (III) als Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	alle
Lemurischer Druide auf Maultierkarren mit Leibgarde aus abgesessenen Rittern – W/AS(III/3) + Z(iii) @ 54 Pk. ....	0–1
Gepäckstapel, Sandwälle und Gräben als Verteidigungslinie @ 12 Pk. oder zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0–6

• **nur bei der Invasion Zembabweis:**

Verbündete Wyvernreiter aus Alt-Zembabweis – Fw(III/4) @ 42 Pk. ....	0–1
Ritter und Sergeanten mit leichterer Rüstung aufstellen – Ritter als La(IV/4) @ 42 Pk., Sergeanten als La(IV/3) @ 35 Pk. oder La(IV/2) @ 28 Pk. ....	alle
Ritter und Sergeanten als Kamelreiter aufstellen – Km(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–½
Leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. oder auf Kamlen – LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–2
Verbündete Amazonen mit Schwertern oder Keulen – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Andere verbündete Amazonenkriegerinnen – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–12
Verbündete Amazonenplänklerinnen mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren oder -messern – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–1

Verbündete schwarze Speerträger aus Alt-Zembabwei – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. .... \*\*2–6

• **nur Graf Ascalante von Thune:**

*Darf aus der Hauptliste nur einen normalen Befehlshaber sowie Ritter, Sergeanten und Söldnerinfanterie verwenden. Zusätzlich sind erlaubt bzw. obligatorisch:*

Thoth-Amon bei Rittern oder Söldnerinfanterie – Z(iii) @ +24 Pk. .... 0–1  
 Rinaldos Mob – Ho(IV/2) @ 10 Pk. .... 8–20  
 Rinaldo der Sänger bei Mob – H(ii) @ +16 Pk. .... 0–1  
 Piktische Verbündete – alle ESch(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. .... °4–12  
 Schamane bei Pikten – Z(ii) @ +16 Pk. .... 0–1

Die mit (\*) markierten Minima sind nur obligatorisch, falls Tiberias' Partisanen, das mit (\*\*) markierte Minimum ist es nur, falls Truppen aus Alt-Zembabwei und das mit (°) ist es nur, falls Pikten aufgestellt werden. In der Schlacht von Nebthu **muss** ein abgesessener Befehlshaber aufgestellt werden.

## Argos



Über Argos berichten uns Howard und seine Nachfolger nur wenig, seine Bewohner mögen aber kulturell den benachbarten Zingaranern nahegestanden haben. Die Schiffe im Hafen von Messantia haben purpurne, hell- oder dunkelrote Segel, die Seeleute sind mit Bögen, wattierten Wämsen und eisernen Helmen ausgerüstet. Ob die für Argos bezeugten Gladiatoren wirklich in der Armee eingesetzt worden, ist nicht bekannt, um des Lokalkolorits willen haben wir aber einfach mal ein Element zugelassen. Fürst Zapayo stellte seine Söldnerarmee für eine Invasion Stygias im Bündnis mit Koth auf. Zu seinem Pech schlossen die Kother nach Beginn der Aktion einen Separatfrieden mit Stygia, so dass die Argossier plötzlich auf sich allein gestellt waren. Immerhin legten sie noch eine gute Performance hin, denn sie besiegten eine stygische Armee, bevor sie schließlich einer zweiten unterlagen. Die Fahne von Argos zeigt drei goldene Scheiben (möglicherweise Münzen) übereinander in der Mitte eines purpurnen Feldes.

Adelsreiter\* – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. .... 1–6  
 Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. .... 0–3  
 Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. .... 6–12  
 Aufgebotsinfanterie oder Seeleute – LSch @ 16 Pk. .... 1–6  
 Sklaven – Ho @ 12 Pk. .... 0–3  
 Sklaven durch freigelassene Gladiatoren ersetzen – AS @ 36 Pk. .... 0–1  
 Nachtwächter und andere Wachen – AS @ 36 Pk. oder Sp @ 36 Pk. .... 0–4  
 Söldner – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. oder SSch @ 24 Pk. .... 0–4  
 Galeeren – Bo @ 18 Pk. .... 0–8

– **H&H** –

Befehlshaber zu Pferd – wie die Adelsreiter, also B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk.  
 oder B(ii/iii) + La(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. .... 1  
 Adelsreiter – alle Ri(III/3) @ 42 Pk. oder alle La(III/3) @ 42 Pk. .... 0–5  
 Schwertkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk. .... 0–3  
 Armbrustschützen – SSch(III/3) @ 24 Pk. oder SSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.  
 .... 6–12  
 Seeleute – LSch(IV/3) @ 20 Pk. .... 0–4  
 Aufgebotsinfanterie – LSch(IV/2) @ 16 Pk. .... 1–4  
 Sklaven – Ho(IV/3) @ 12 Pk. .... 0–3  
 Sklaven durch freigelassene Gladiatoren ersetzen – AS(IV/3) @ 30 Pk. .... 0–1



Nachtwächter und andere Wachen – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–4
Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–4
Galeeren – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–8

• **nur Fürst Zapayo de Kovas Söldnerarmee:**

Infanterie außer Sklaven und Gladiatoren als gedrillte Truppen aufstellen: bis zu $\frac{1}{2}$	
LSch(III/3) @ 24 Pk., SSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest AS(III/3)	
@ 36 Pk. oder Sp(III/3) @ 36 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk. ....	0/alle

## Die bossonischen Marken

Diese Liste umfasst sowohl die eigenständigen Armeen Bossoniens bis zur Eroberung durch Aquilonien als auch die später in dieser Region ausgehobenen Armeen in den zahlreichen aquilonischen Bürgerkriegen.

Befehlshaber zu Pferd** – B + Ri @ 66 Pk. ....	0–1
Bogenschützen* – SSch @ 24 Pk. ....	8–24
Plänkler und Kundschafter mit Bogen – LI @ 18 Pk. ....	0–6
Bogenschützen oder Kundschafter mit Pferden beritten machen @ 6 Pk. ....	0–2
Palisaden und andere Verteidigungsanlagen für bebaute Flächen @ 12 Pk. ....	0–12

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk. oder zu Fuß als Bogenschütze – d. h. B(iii)	
+ SSch(IV/4) @ 48 Pk. bzw. B(iii) + SSch(III/4) @ 52 Pk. ....	1
Bogenschützen – SSch(IV/4) @ 24 Pk. ....	7–23
Bogenschützen als gedrillte Truppen aufstellen – SSch(III/4) @ 28 Pk. ....	0– $\frac{1}{3}$
Plänkler und Kundschafter mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–6
Bogenschützen oder Kundschafter mit Pferden beritten machen @ 6 Pk. ....	0–2
Palisaden und andere Verteidigungsanlagen für bebaute Flächen @ 12 Pk. ....	0–12

## Brythunien

Brythunien gehört zu den geheimnisvollsten Orten auf Howards Welt. Es grenzt sowohl an den barbarischen Norden als auch an hyborische Staaten. Wir hören wenig von seinem Militärwesen, aber ein Mangel an Kavallerie, wie er in den nördlichen Staaten üblich ist, erscheint sehr wahrscheinlich, wobei wir die Möglichkeit offenlassen, dass die brythunischen Reiter ähnlich ausgerüstet wie ihre hyborischen Kollegen sind. Ein brythunischer Pirat schaltete Conan bei einer Gelegenheit mit einer Schleuder aus (mit Schleudern scheint er dauernd schlechte Erfahrungen zu machen). Die Fahne Brythuniens zeigt einen schwarzen Querstreifen auf rotem Grund.



Reiter* – Ri @ 42 Pk. oder Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	1–3
Speerträger – alle Sp @ 36 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. ....	6–18
Freikompanien – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–3
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	1–4
Schleuderer – LI @ 18 Pk. ....	0–3

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – ausgerüstet wie die bestausgerüstete Reiterei, also B(ii/iii) +	
Ri(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) +	
LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Reiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2

Speerträger – alle Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	6–22
Freikompanien – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–3
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–4
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–3

## Gunderland und das Grenzkönigreich

Diese Liste basiert auf den gunderländischen Söldnern und Vasallen, die für Aquilonien kämpfen. Wir nehmen an, dass das geheimnisvolle und wenig beschriebene Grenzkönigreich ähnliche Truppen besitzt. Conan hat eine hohe Meinung von den gunderländischen Speerträgern, die bisweilen als die beste Infanterie der Welt bezeichnet werden.

Befehlshaber mit Leibgarde aus Schwertkämpfern** – B + AS @ 60 Pk. ....	0–1
Speerträger* – Sp @ 36 Pk. ....	6–16
Plänkler mit Bögen – LI @ 18 Pk. ....	0–2

### • nur Gunderland:

Verbündete aquilonische Ritter – Ri @ 42 Pk. ....	0–1
---	-----

### • nur Grenzkönigreich:

Verbündete virunianische Reiter – Re @ 36 Pk. oder LR @ 36 Pk. ....	0–1
Verbündete virunianische Speerträger – alle Sp @ 36 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. ....	*2–4
Verbündete virunianische Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

Befehlshaber mit Leibgarde aus Schwertkämpfern – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder wie die Speerträger – also B(ii/iii) + Sp(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder B(ii/iii) + Sp(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Speerträger – alle Sp(IV/4) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	5–16
Plänkler mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

### • nur Gunderland:

Verbündete aquilonische Ritter – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	0–1
---	-----

### • nur Grenzkönigreich:

Verbündete virunianische Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Verbündete virunianische Speerträger – alle Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	*2–4
Verbündete virunianische Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–1

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls die hyperboreischen Virunianer aufgestellt werden.

## Khauran

Khauran ist eines der kleineren Reiche und war ehemals ein Teil von Koth. Es liegt auf der Grenze zwischen dem hyborischen Westen und dem hyrkanischen Osten, was sich natürlich auch in seiner Armee bemerkbar machen sollte. Das Reich und seine Herrscherdynastie ist das Thema der Story »A Witch Shall Be Born« (Howard). Die einheimische Armee wird ziemlich am Anfang dieser Story aufgelöst, so dass wir nicht allzu viel über sie erfahren. Wir hören aber, dass den unteren Klassen das Tragen von Waffen verboten war und dass Conan eine Truppe von 3000 Lanzenreitern hyborischen Typs unter denen aushebt, die durch Salomes

Staatsstreich besitzlos geworden sind. Dieses Unternehmen wurde ausschließlich mit Hilfe einer schemitischen Freikompanie unter Constantius durchgeführt, die in dieser Sammlung mit einer eigenen Liste vertreten ist (s. S. 54). Die Fahne Khaurans ist schlicht und einfach grün ohne jegliches Abzeichen, weshalb wir hier auf eine Abbildung verzichten.

Adelsreiter* – alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	1–3
Nicht-adelige Reiter oder Söldner – Re @ 36 Pk. ....	1–3
Städtische Infanterie – alle AS @ 36 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. ....	4–12
Mob – Ho @ 12 Pk. ....	0–2
Bergbewohner, bis zu ½ mit Bogen – LI @ 18 Pk., der Rest mit Speer und Schild – Hi @ 24 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber als Adelsreiter, also B(iii) + La(III/3) @ 66 Pk. oder B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk. ....	1
Adelsreiter – alle La(III/3) @ 42 Pk. oder alle Re(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Nicht-adelige Reiter oder Söldner – Re(III/3) @ 36 Pk. ....	1–3
Gardeinfanterie – alle AS(III/3) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Städtische Infanterie – alle AS(III/3) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	4–12
Städtische Infanterie als unzufriedene, verabschiedete Truppen aufstellen – AS als AS(III/2) @ 30 Pk., Sp als Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	beliebig
Mob – Ho(IV/2) @ 10 Pk. ....	0–2
Bergbewohner, bis zu ½ mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Speer und Schild – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2

## Khoraja

Das kleine Königreich Khoraja ist von kothischen Abenteurern auf schemitischem Boden errichtet worden. Ähnlich wie Khauran zwischen dem hyborischen Westen und dem hykanischen Osten vermittelt es zwischen den hyborischen Nationen und den schemitischen Staaten des Südens. Die Adelsreiter sind vollgepanzert und reiten auf Pferden mit seidenen Decken. Es ist aber nicht sicher, ob sie taktisch eher dem hyborischen [Ri in der Liste für die Basisregeln, Ri(IV/4) in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln] oder dem schemitischen Vorbild [Re bzw. Re(IV/4)] verpflichtet sind oder auch eine Kombination aus beidem [La bzw. La(IV/3)] darstellen. Ähnliches gilt für die Söldnerreiter in khorajanischen Diensten; sie tragen einen Vollpanzer aus Kettengeflecht, einen Helm ohne Visier und sind mit Lanze und Streitkolben oder Breitschwert bewaffnet. Obwohl beide Truppentypen in sich jeweils nur einer Tradition verpflichtet sein dürfen, müssen sie untereinander nicht gleich sein, da Kombinationen durchaus möglich erscheinen. Khorajanische Speerträger werden aus verarmten kothischen Familien aufgestellt. Die Hügellandbewohner sind alle mit schemitischen Bögen bewaffnet; ihre Reiter tragen spitze eiserne Helme und Kettenhemden unter weiten Kaftanen. Die Befehlshaberin kann Prinzessin Yasmata auf einem Kamel mit seidener Panzerung sein; da sie aber wie andere Befehlshaber von Adelsreitern begleitet wird, wird sie auch genauso eingestuft. Die Fahne Khorajas zeigt einen silbernen Streifen diagonal von links oben nach rechts unten auf rosenfarbenem Grund.



Adelsreiter* – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	1–2
Söldner – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	1–2
Conan bei Söldnern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Hügellandbewohner zu Pferd – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. ....	3–10
Wachen – AS @ 36 Pk. oder Stadtwachen oder Söldner – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Khorajanische Speerträger – alle Sp @ 24 Pk. oder alle Ho @ 12 Pk. ....	0–2
Khorajanische Speerträger mit Pferden beritten machen @ 6 Pk. ....	0/alle
Hügellandbewohner zu Fuß – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	3–10

- H&H -

Befehlshaber/in – wie die Adelsreiter, also B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder	
B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	1
Adelsreiter – Ri(IV/4) @ 42 Pk. oder La(IV/3) @ 35 Pk. oder Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–1
Söldner – alle Ri(III/3) @ 42 Pk. oder alle La(III/3) @ 42 Pk. oder alle Re(III/3) @ 36 Pk. ....	1–2
Conan bei Söldnern – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Hügellandbewohner zu Pferd – alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle LR(II/2) @ 30 Pk. ....	3–10
Wachen – AS(III/3) @ 36 Pk. oder Stadtwachen – Sp(III/2) @ 30 Pk. oder Söldner – Sp(III/3)	
@ 36 Pk. ....	0–2
Khorajanische Speerträger – alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder alle Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2
Khorajanische Speerträger mit Pferden beritten machen @ 6 Pk. ....	0/alle
Hügellandbewohner zu Fuß – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	3–10

## Korinthia

Korinthia ist ein ziemlich mysteriöser Staat, über den wir nur wenig erfahren. Wir hören lediglich, dass es sich um einen Bund von Stadtstaaten handelt und dass der König vom roten Priester beherrscht wird. In dieser Liste gehen wir davon aus, dass seine Armee der von Zamorra ähnelt und dass eine kleine Anzahl von Ritter existieren könnte, die ihren hyborischen Vettern im Westen gleichen.

Adelige* zu Pferd – Ri @ 42 Pk. oder auf Streitwagen – MSt @ 42 Pk. ....	1–3
Nambonidus, der rote Priester, beim König – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Infanterie – die eine Hälfte mit Speer – Sp @ 36 Pk., die andere mit Bogen – LSch @ 24 Pk.	
oder LI @ 18 Pk. ....	4–20
Söldner, Stadt- oder Gefängniswächter – AS @ 36 Pk. ....	0–4
Diebe, Assassinen und andere Verbrecher – VW @ 18 Pk. [bebautes Gelände] ....	0–1

– **H&H** –

Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + Sp(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk., oder als Adeliger, also auf	
Streitwagen – B(ii/iii) + MSt(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder zu Pferd – B(ii/iii) + Ri(III/3)	
@ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Nambonidus, der rote Priester bei König [zählt dann als B(ii)] – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Adelige zu Pferd – Ri(III/3) @ 42 Pk. oder auf Streitwagen – MSt(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2
Königliche Garde – Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Infanterie – die eine Hälfte mit Speer – Sp(III/2) @ 30 Pk., die andere mit Bogen – LSch(III/2)	
@ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	4–20
Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–3
Stadt- oder Gefängniswächter – AS(III/2) @ 30 Pk. ....	0–1
Diebe, Assassinen und andere Verbrecher – VW(III/3) @ 18 Pk. [bebautes Gelände] ....	0–1

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. Befehlshaber nicht mehr als zwei Elemente königliche Garde aufgestellt werden.

## Koth



Koth mit seiner Hauptstadt Khorshemish ist in vielfacher Hinsicht das zentrale hyborische Königreich schlechthin: es vermittelt zwischen dem hyborischen Westen und dem hyrkanischen Osten, sowie zwischen dem barbarischen Norden und dem schemitischen und stygischen Süden. Wir nehmen an, dass im westlichen Teil des Landes die Adelsreiter dem hyborischen Vorbild folgen, während in den östlichen, weniger fruchtbaren Teilen der hyrkanische oder she-mitische Einfluss überwiegt. Die rätselhaften Streitwagen werden hier alternativ als Wagen zum Transport der Infanterie aufgefasst; sie werden nirgendwo als kämpfende Truppe beschrieben und sind immerhin groß

genug, um bei einer Gelegenheit zwei Soldaten und den gefangenen Conan zu transportieren. Die schemitischen Bogenschützen in Kettenhemden mit ihren blauschwarzen Bärten sind ein bisschen mysteriös: eigentlich gibt es ja zahllose schemitischen Armeen, in denen sie zu erwarten wären; sie werden auch nicht als Söldner bezeichnet; und von der Beschreibung her scheint Howard sie als einen festen (und ausgesprochen loyalen) Bestandteil der Armee anzusehen. Dies hängt möglicherweise mit der frühen Entstehung der Story „The Scarlet Citadel“ zusammen, als für Howard „Shems“ noch nicht mehr als ein exotischer Name war. Eine konsistente Erklärung könnte vielleicht mit traditionellen Bindungen, Tributverpflichtungen kleinerer schemitischer Stadtstaaten oder schemitischen Siedlern im Grenzgebiet argumentieren. Die Belagerungsarmee von Shamar ist Conans Aquiloniern an Zahl hoch überlegen, ihr Auftreten in der Schlacht lässt aber vermuten, dass diese Zahl entweder stark übertrieben oder durch Schlachtenbummler, Trossknechte und dgl. aufgebläht ist. – Die kothische Fahne zeigt ein schwarzes Dreieck auf gelbem Grund.

Spahis – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Kothische Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	2–8
Schemitische Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–8
Garden (s.u.), Speerträger oder Bogenschützen auf Maultierkarren verladen @ 6 Pk. (zählen dann als berittene Infanterie) oder durch Streitwagen ersetzen – LSt @ 36 Pk. ....	0–4
Schlachtenbummler und andere schlecht ausgebildete Truppen – Ho @ 12 Pk. ....	0–6
Artillerie (Mangonels) – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Boote – Bo @ 18 Pk. ....	0–1

• **nur königliche oder westliche Armeen:**

Westliche Adelsreiter* – Ri @ 42 Pk. ....	2–4
---	-----

• **nur königliche Armeen:**

Östliche Adelsreiter – alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	2–4
Garde von Khorshemish – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Tsotha-lanti bei westlichen Adelsreitern oder Spahis – Z @ +24 Pk. ....	0–1

• **nur östliche Armeen:**

Östliche Adelsreiter* – alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	2–4
---	-----

•• **nur Fürst Almuric:**

Ausgestoßene, Gesetzlose etc. – Ho @ 12 Pk. ....	2–10
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	0–3
Infanterie mit Kamelen beritten machen @ 6 Pk. ....	0–4

•• **andere östliche Rebellenfürsten:**

Söldnerreiter – Re @ 36 Pk. ....	•2–6
Söldnerinfanterie mit Äxten, Schwertern oder Hiebaffen – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Söldnerinfanterie mit Speeren – Hi @ 24 Pk. ....	0–1
Söldnerinfanterie mit Armbrüsten – SSch @ 24 Pk. ....	0–1

– H&H –

Kothische Speerträger – bis zu ½ Sp(III/3) @ 36 Pk., der Rest Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	2–8
Schemitische Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–8
Garden (s. u.), Speerträger oder Bogenschützen auf Maultierkarren verladen @ 6 Pk. (zählen dann als berittene Infanterie) oder durch Streitwagen ersetzen – LSt(III/3) @ 36 Pk. ....	0–4
Schlachtenbummler und andere schlecht ausgebildete Truppen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–6
Artillerie (Mangonels) – Art(IV/4) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
Boote – Bo(IV/3) @ 18 Pk. ....	0–1



• **nur königliche oder westliche Armeen:**

König oder westlicher Fürst – wie die bestausgerüsteten westlichen Adelsreiter, also

B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + Ri(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. ....	1
Westliche Adelsreiter – bis zu $\frac{1}{2}$ Ri(IV/4) @ 42 Pk., der Rest Ri(IV/3) @ 35 Pk. ....	1–4
Spahis – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2

• **nur königliche Armeen:**

Garde von Khorshemish – Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Tsotha-lanti bei westlichen Adelsreitern oder Spahis – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1

•• **nur unter König Strabonus:**

Befehlshaber durch Strabonus und westliche Adelsreiter durch Strabonus' reguläre Reiter ersetzen – Befehlshaber durch B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk. oder B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk., Adelsreiter durch Ri(III/4) @ 49 Pk. bzw. Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	0– $\frac{1}{2}$
---	------------------

• **nur königliche oder östliche Armeen:**

Östliche Adelsreiter – alle La(IV/3) @ 35 Pk. oder alle Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	1–4
Spahis – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2

• **nur östliche Armeen:**

Östlicher Fürst – wie die östlichen Adelsreiter, also B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	1
---	---

•• **nur Fürst Almuric:**

Ausgestoßene, Gesetzlose etc. – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	2–10
Schwertkämpfer – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–3
Infanterie mit Kamelen beritten machen @ 6 Pk. ....	0–4

•• **andere östliche Rebellenfürsten:**

Söldnerreiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	*2–6
Söldnerinfanterie mit Äxten, Schwertern oder Hiebaffen – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Söldnerinfanterie mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–1
Söldnerinfanterie mit Armbrüsten – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–1

Königliche Truppen dürfen sowohl östliche wie auch westliche Adelsreiter und Spahis verwenden, andere vom jeweils anderen Landesteil nur die Minima an Adelsreitern, die aber für sie nicht (!) obligatorisch sind. Ein rebellierender östlicher Fürst (auch Fürst Almuric) darf nur das Minimum an Speerträgern und schemitischen Bogenschützen verwenden. Zusammen mit dem Befehlshaber dürfen in Armeen nach den fortgeschrittenen Regeln nicht mehr als vier Adelsreiter eines Landesteiles verwendet werden. Streitwagen und Maultierkarren dürfen nicht zusammen verwendet werden. Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Söldner verwendet werden.

## Nemedia



Tarascus und Almarics Armee in der Schlacht von Valkia besteht aus Truppentypen westlichen Typs: Ritter, Speerträger und Armbrustschützen. Xaltotun von Acheron ist vermutlich der größte Finsterling in Conans Welt. Sein Selbstbewusstsein erlaubt solche bescheidene Aussagen wie: „Meine Kenntnisse der Nekromantie sind größer als die aller übrigen Menschen auf der Welt zusammen.“, aber auch folgenden wertvollen Ratschlag für alle Autoren von Fantasy-Tabletop-Regeln: „Meine Künste werden Conan zertreten wie ein Absatz eine Eidechse. Aber selbst Zauberkraft benötigt die Hilfe von Speeren und Schwertern.“ Er zählt deshalb nicht als Befehlshaber, weil er solche

überaus irdischen Angelegenheiten niederen Kreaturen überlässt. Die Stadtwächter von Numalia tragen rote Gewänder und sind mit kurzen Stoßschwertern, sowie Halbpiken oder Äxten bewaffnet, die Wachsklaven von Belverus mögen ähnlich ausgerüstet sein. – Das Wappen von Nemedie zeigt einen goldenen Drachen auf rotem Grund.

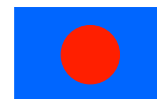
Befehlshaber auf Streitwagen** – B + LSt @ 60 Pk. ....	0–1
Ritter* – Ri @ 42 Pk. ....	3–10
Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	2–4
Armbrustschützen – SSch @ 24 Pk. ....	2–4
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Stadtwachen aus Belverus oder Numalia – bis zu ½ mit Armbrust LI @ 18 Pk., der Rest AS oder Sp @ 36 Pk. ....	0–4
Priester bei Rittern oder Stadtwachen – Z @ +24 Pk. oder Xaltotun von Acheron auf von nimmermüden Rappen gezogenem Streitwagen mit bronzenen Rädern – MSt + Z @ 66 Pk. ....	0–1
Steine werfende Bauern – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber als Ritter – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. oder B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk. oder auf Streitwagen – B(iii) + LSt(III/3) @ 60 Pk. ....	1
Ritter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	2–9
Ritter durch Ritter des königlichen Haushaltes ersetzen – Ri(III/4) @ 49 Pk. ....	0–½
Speerträger – Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	2–6
Armbrustschützen – SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	2–6
Infanterie durch stehende Truppen ersetzen – Speerträger als Sp(III/2) @ 30 Pk., Arm- brustschützen als SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0/alle
Schwertkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Stadtwachen aus Belverus oder Numalia – bis zu ½ mit Armbrust LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest AS(III/2) oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–4
Priester bei Rittern oder Stadtwachen – Z(iii) @ +24 Pk. oder Xaltotun von Acheron auf von nimmermüden Rappen gezogenem Streitwagen mit bronzenen Rädern – MSt(II/4) + Z(iv) @ 88 Pk. ....	0–1
Steine werfende Bauern – Ho(IV/2) @ 10 Pk. ....	0–2

## Ophir

Diese Liste basiert auf der Armee König Amarus' in der Schlacht auf der Ebene von Shamu, in der er verräterischerweise seinen vorherigen Verbündeten Conan angriff. Welche Truppen dabei zu Amarus gehört haben und welche zu seinem neuen Verbündeten König Strabonus von Koth, ist schwierig zu sagen, möglicherweise ein Zeichen dafür, dass sich die westlichen Truppen Koths und die ophirischen Truppen nicht grundsätzlich voneinander unterscheiden haben. Die besser ausgerüsteten Ritter Ophirs mögen die vergoldete Kettenpanzerung ihres Königs imitiert haben, Kundschafter scheinen aus Speerträgern mit einigen Armbrustschützen bestanden zu haben. Bei der Belagerung von Shamar stellt Amarus die Boote, von denen aus Koths schemitische Bogenschützen die Seemauer der Stadt beschießen; wir können also davon ausgehen, dass dieser Armee eine größere Anzahl von Schiffen und Booten zur Verfügung steht. – Ophir war berühmt für die Herstellung roter Umhänge. Seine Fahne zeigt eine runde rote Scheibe auf blauem Grund.



Ritter* und andere Lanzenreiter – Ri @ 42 Pk. ....	2–6
Kundschafter – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	4–12
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–3
Schlachtenbummler – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

Artillerie (Mangonels) – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Schiffe und Boote – Bo @ 18 Pk. ....	0–4

– *H&H* –

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Ri(III/4) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk. ....	1
Ritter und andere Lanzenreiter – bis zu ½: Ri(III/4) @ 49 Pk., der Rest: Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	1–5
Kundschafter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Speerträger – bis zu ½: Sp(IV/3) @ 30 Pk. oder Sp(III/3) @ 36 Pk., der Rest: Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	4–18
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Schlachtenbummler – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2
Artillerie (Mangonels) – Art(IV/4) @ 42 Pk. oder Art(III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
Schiffe und Boote – Bo(IV/3) @ 18 Pk. ....	0–4

## Poitain

Poitain war berühmt für seine purpurnen, weinroten und goldenen Burgen. Einstmals ein unabhängiges Reich, bildet es zu Conans Zeiten immer noch eine weitgehend autonome Provinz Aquiloniens. Poitanische Ritter unter ihrem berühmten dunkelroten Leopardbanner kämpfen in der Schlacht von Shamu mit Bihängern. Freikompanien in ihren roten Mänteln werden aus Männern aller Rassen und Nationen aufgestellt. Rebellen sollten Männer mit Keulen, Sicheln und ähnlichen improvisierten Waffen enthalten.

Ritter* – Ri @ 42 Pk. oder abgesessen – AS @ 36 Pk. ....	4–12
Freikompanien – Ri @ 42 Pk. oder La @ 42 Pk. ....	0–1
Leichte Reiter – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Gesetzlose – Hi @ 24 Pk. oder Ho @ 12 Pk. ....	0–3
Garnisonssoldaten mit Speeren – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Garnisonssoldaten mit Armbrüsten – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Schlachtenbummler – Ho @ 12 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Rebellen – Ho @ 12 Pk. ....	0–6

– *H&H* –

Befehlshaber – B(ii/iii) + Ri(IV/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder abgesessen – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 54 Pk. ....	1
Ritter – Ri(IV/4) @ 42 Pk. ....	3–12
Ritter abgesessen als AS(IV/3) @ 30 Pk. aufstellen ....	beliebig
Freikompanien – Ri(III/3) @ 42 Pk. oder La(III/3) @ 42 Pk. ....	0–1
Leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Gesetzlose – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–3
Garnisonssoldaten mit Speeren – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Garnisonssoldaten mit Armbrüsten – SSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Schlachtenbummler – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–2
Rebellen – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	0–6

Der Befehlshaber darf nur dann abgesessen aufgestellt werden, wenn auch andere abgesessene Ritter benutzt werden.

## Zamorra

Zamorra ist für seine Diebe und andere Verbrecher berühmt-berüchtigt, die Beschreibung von Soldaten beschränkt sich auf Infanteristen. Da aber die zamorranischen Abenteurer im Kenzankiangebirge beritten sind,

scheinen Reiter zumindest möglich zu sein. Die königliche Garde trägt silberne (oder wohl eher versilberte) Rüstungen, Helme mit dunklen Büschen, Speere, Schilde und juwelenbesetzte Schwertgürtel, gewöhnliche Soldaten einfache stählerne Helme (ihre Offiziere haben allerdings imposante Helmbüsche), bronzene Beinschienen und Lederrüstungen. Es gibt Hinweise darauf, dass in zamorranischen Infanterieeinheiten im Gegensatz zur Praxis in den anderen hyborischen Staaten Speerträger und Bogenschützen gemischt sind, daher die mögliche Einstufung als Schützeneinheiten mit Pavise oder als Speerträger, die von leichter Infanterie unterstützt werden. Die Nachtwächter einiger Städte sind mit diversen mittelalterlichen Hieb Waffen ausgestattet. Der Hohepriester sollte als großer, in seidene Gewände gehüllte Gestalt dargestellt werden, die einen verkrüppelten, geblendeten, elefantenköpfigen Yag und vielleicht noch einen Löwen als Wächter mit sich führt. Diebe und Assassinen sind in Zamorra zu zahlreich, als dass wir sie bei der Armee ignorieren wollten. Das Wappen Zamorras ist eine weiße Mondsichel auf rotem Grund.



Reiter* – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Königliche Garde* – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Hoherpriester bei Reitern oder bei königlicher Garde – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Zamorranische Infanterie – die eine Hälfte Sp @ 36 Pk., die andere LI @ 18 Pk. ....	8–20
zamorranische Infanterie als Schützen mit Pavisen aufstellen – SSch + Pa @ 28 Pk. ....	0/alle
Stadtwachen oder brythunische und andere Söldner – AS @ 36 Pk. ....	0–4
Priester bei zamorranischer Infanterie oder Stadtwachen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Diebe, Assassinen und andere Verbrecher – VW @ 18 Pk. [bebautes Gelände] ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder zu Fuß mit königlicher Garde – B(ii/iii) + Sp(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Königliche Garde – Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Hoherpriester bei Reitern oder bei königlicher Garde – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Zamorranische Infanterie – die eine Hälfte Sp(III/2) @ 30 Pk., die andere LI(III/3) @ 18 Pk. ....	8–24
zamorranische Speerträger durch Söldner ersetzen – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	0–½
zamorranische Infanterie als Schützen mit Pavisen aufstellen – SSch(III/3) + Pa @ 28 Pk. ....	0/alle
Stadtwachen – AS(III/2) @ 30 Pk. ....	0–3
Priester bei zamorranischer Infanterie oder Stadtwachen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Brythunische und andere Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–3
Diebe, Assassinen und andere Verbrecher – VW(III/3) @ 18 Pk. [bebautes Gelände] ....	0–1

Bei Verwendung der Liste für die fortgeschrittenen Regeln dürfen inkl. Befehlshaber nicht mehr als jeweils zwei Elemente Reiter und königliche Garde verwendet werden.

## Zingara

Zingara scheint etwa dem mittelalterlichen Spanien zu entsprechen, allerdings erfahren wir nicht, ob seine Armee wie die anderer hyborianischer Staaten auf schwergepanzerten Rittern mit Infanterieunterstützung fußt oder einer eigenen taktischen Doktrin folgt. Allerdings hören wir von der fehlgeschlagenen Invasion Aquiloniens durch Herzog Partho in »Conan of Aquilonia« (de Camp und Carter). Seine Armee aus „Abenteurern“, Rittern und Freisassen wird zunächst von bossonischen Bogenschützen hingehalten und dann, als sie sich wieder sammeln will, durch die Attacke poitanischer Ritter vernichtet. An anderer Stelle werden schwarze Sklaven im südlichen Zingara erwähnt. Zingaras Fahne zeigt eine schwarze Krone auf einem viergeteilten Feld, wobei das obere linke und das untere rechte Viertel orange, die beiden anderen weiß sind.



Ritter* – Ri @ 42 Pk. ....	1–4
----------------------------	-----

Infanterie – alle AS @ 36 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. ....	4–10
Bogen- oder Armbrustschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	1–3
Söldner – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. oder SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–3
Schiffe und Boote aller Art – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

• **nicht die Armee Herzogs Partho von Gurrallid:**

Menkara, aufständischer Priester des Set aus Stygien, bei Rittern, Infanterie oder Schützen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Nachtwächter, Sklavenwachen oder Ähnliches – AS @ 36 Pk. oder Sp @ 36 Pk. ....	0–1
Bewaffnete Sklaven – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

– *H&H* –

Befehlshaber zur Pferd – B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + Ri(III/4) @ 61 Pk. bzw. 73 Pk. ....	1
Ritter – Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	0–3
Infanterie – alle AS(III/3) @ 36 Pk. oder alle Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	4–10
Bogen- oder Armbrustschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–3
Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk., Hi(IV/3) @ 20 Pk., SSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–3
Schiffe und Boote aller Art – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

• **nur die Armee Herzogs Partho von Gurrallid:**

Söldner durch stehende Söldnerverbände ersetzen – AS durch AS(III/3) @ 36 Pk., Hi durch Hi(III/3) @ 24 Pk. und SSch durch SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0/alle
---	--------

• **andere Armeen:**

Menkara, aufständischer Priester des Set aus Stygien, bei Rittern, Infanterie oder Schützen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Nachtwächter, Sklavenwachen oder Ähnliches – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–1
Bewaffnete Sklaven – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2

## Armeen des Südens

### Alt-Zembabwei

Das verlorene Königreich Alt-Zembabwei liegt verborgen in den Dschungeln des Südens. Seine Wyvern-Reiter benutzen Speere und sind auch sonst ganz wie die schwarzen Speerträger ausgerüstet: Umhänge aus Leopardenfell, Kopfschmuck aus Federn, Halsketten aus Reißzähnen von Raubkatzen und Lendenschürze aus Affenfell. Sie reiten auf Sätteln aus Bambus und Leder. Ihre Reittiere werden von de Camp und Carter in »Conan of Aquilonia« als »riesige Reptilienbestien« beschrieben, mit einem Körper von der Größe eines Löwen, langen gewundenen Hälsen und einem Schädel in der Art einer Schlange mit verlängerten Kiefern, die ganze Reihen nadelscharfer Reißzähne tragen. Andere Reittiere gibt es nicht, da Pferde das Dschungelklima nicht vertragen können. Der Anführer mit magischen Eigenschaften ist Nenaunir, der Hexenkönig, despotischer Herrscher, Set-Verehrer und mächtiger Magier. Im Roman trägt er einen purpurnen Umhang, eine Schlangenmaske und einen Schlangentab.

Wyvern-Reiter* – Fw @ 36 Pk. ....	1–3
Befehlshaber mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Schwarze Speerträger – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. ....	6–16
Priester oder schemitischer Astrologe bei Speerträgern – Z @ +24 Pk. ....	0–1



Plänkler mit Bogen oder mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Mob – Ho @ 12 Pk. ....	0–2
Verbündete Amazonen – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. ....	*2–6
Verbündete Amazonenplänklerinnen mit Bogen oder mit Wurfspeeren oder -messern – LI @ 18 Pk. ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber als Wyvern-Reiter – B(ii/iii) + Fw(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Befehlshaber vom Grad (ii) mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Wyvern-Reiter – Fw(III/4) @ 42 Pk. ....	0–2
Schwarze Speerträger – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	6–18
Priester oder schemitischer Astrologe bei Speerträgern – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Mob – Ho(IV/2) @ 10 Pk. ....	0–2
Verbündete Amazonen – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	*2–8
Verbündete Amazonen mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren oder -messern – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–1

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Amazonen verwendet werden. Zur Beschreibung der Amazonen siehe die Armeeliste von Gamburu (S. 34).

## Dschungelvölker des Südens



Diese Liste deckt die schwarzen Barbaren des südlichen Dschungels ab, bis auf jene, die in halb-zivilisierten Staaten leben, die sich um antike Städte herum gebildet haben. Speerträger benutzen Speere mit langen Spitzen und Schilde aus Elefanten- oder Nashornhaut, während die Seitenwaffe meist eine Keule ist. Krieger tragen Leopardenfelle, Straußenfedern und Kopfbedeckungen aus Löwenhaut. Juma prahlt damit, dass seine turanisch gedrillten Bogenschützen die besten weit und breit seien und sogar die Speerträger anderer Stämme stoppen könnten. Die Abbildung zeigt seine Fahne.

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Bogen oder mit Wurfspeeren und Schild – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Palisade oder Dornengestrüpp zum Schutz des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

### • nur Bamulas:

Conan als Befehlshaber – H @ +24 Pk. ....	0–1
Speerträger* – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. ....	6–18

### • nur Bakalah, Jihiji oder Khordofa:

Speerträger* – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. ....	8–24
--	------

### • nur Darfar, Suba oder Matamba:

Speerträger* – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk. ....	8–24
--	------

### • nur Darfar:

Anhänger des Kannibalkultes – Ho @ 12 Pk. ....	0–1
--	-----

### • nur Kulalo:

Krieger* – bis zu ½ Bogenschützen – LSch @ 24 Pk., der Rest Speerträger – komplett Hi @ 24 Pk. oder komplett Sk @ 30 Pk. ....	8–24
Juma als Befehlshaber – H @ +24 Pk. ....	0–1

- *H&H* -

Reiter – Re(IV/2) @ 24 Pk. oder Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Palisade oder Dornengestrüpp zum Schutz des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

• **nur Bamulas:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß als Speerträger, also B(ii/iii) + Sk(IV/4) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Sp(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Conan als Befehlshaber – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Speerträger – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sp(IV/3) @ 30 Pk. ....	7–21
Sk-Speerträger als Leibgarde aufstellen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–3

• **nur Bakalah, Jihiji oder Khordofa:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß als Speerträger, also B(ii/iii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. oder B(ii/iii) + Sp(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Speerträger – alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	7–26

• **nur Darfar, Suba oder Matamba:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß als Speerträger, also B(ii/iii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. oder B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. ....	1
Speerträger – alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	7–26

• **nur Darfar:**

Anhänger des Kannibalkultes – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur Kulalo:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß als Speerträger, also B(ii/iii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. oder B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder als Bogenschütze – B(ii/iii) + LSch(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. ....	1
Befehlshaber durch Befehlshaber mit gedrillter Leibwache ersetzen – B(ii/iii) + Sp(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder B(ii/iii) + Sch(III/3) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. ....	0–1
Juma als Befehlshaber mit gedrillter Leibgarde – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Krieger – bis zu ½ Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk., der Rest Speerträger – alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	7–26
Speerträger als turanisch gedrillte Truppen aufstellen – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	beliebig
Bogenschützen als turanisch gedrillte Truppen aufstellen – LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	beliebig

**Gamburu (Schwarze Amazonen)**

Nach »Conan The Buccaneer« (de Camp und Carter) sind bei den Amazonen von Gamburu die üblichen Geschlechterrollen vertauscht. Männer gehen den häuslichen Pflichten nach und tragen die Sänften der wichtigen Frauen (interessanterweise lenken sie aber immer noch die Streitwagen). Gamburu gleicht den anderen schwarzen Königreichen darin, dass es sich um eine wesentlich ältere Stadt herum gebildet hat, unterscheidet sich aber darin, dass es offensichtlich nur wenig Kavallerie besitzt und dass die Oberklasse

weder shemitisch noch stygisch ist. Königin Nzingas Kriegerinnen tragen einfache, mit Bronzeplatten besetzte Brustpanzer aus Leder und Röcke aus mit Bronzescheiben verstärkten Lederstreifen (was eigentlich viel fortschrittlicher ist, als es dargestellt wird!). Ihre Bewaffnung besteht aus Wurfspeeren, Wurfmessern, Kurzschertern und Keulen. Ansonsten kleiden sie sich wie ihren schwarzen Vettern in Leopardenfelle und tragen Kopfbedeckungen aus Löwenfell und Straußenfedern.

Befehlshaberin\*\* auf Streitwagen – LSt + B @ 60 Pk. oder zu Pferd – Re + B @ 60 Pk. oder LR + B @ 54 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus Elitekriegerinnen mit Schwertern – W/AS + B @ 54 Pk. .... 1  
 Elitekriegerinnen mit Schwertern oder Keulen – AS @ 36 Pk. .... 0–2  
 Andere Kriegerinnen – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Hi @ 25 Pk. .... 8–20  
 Plänklerinnen mit Bogen oder mit Wurfspeeren oder -messern – LI @ 18 Pk. .... 1–3  
 Menschenfressende Kulamtu-Bäume – VW @ 18 Pk. [Wälder] .... 0–1

- H&H -

Befehlshaberin auf Streitwagen – LSt(IV/3) + B(iii) @ 54 Pk. oder zu Pferd – Re(IV/3) + B(iii) @ 54 Pk. oder LR(III/3) + B(iii) @ 54 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus Elitekriegerinnen mit Schwertern – W/AS(IV/3) + B(iii) @ 49 Pk. .... 1  
 Elitekriegerinnen mit Schwertern oder Keulen – AS(IV/3) @ 30 Pk. .... 0–2  
 Andere Kriegerinnen – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. .... 8–24  
 Plänklerinnen mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren oder -messern – LI(III/2) @ 15 Pk. .... 1–3  
 Menschenfressende Kulamtu-Bäume – VW(III/2) @ 15 Pk. [Wälder] .... 0–1

## Kush

Kush mit seiner Hauptstadt Meroë ist das nördlichste der schwarzen Königreiche und liegt südlich von Stygia. Es reicht von der Küste des westlichen Ozeans bis hin zur südlichen Wüste, die allerdings bestenfalls nominell zum Staatsgebiet gehört. Gegründet wurde es von Stygiern, die eine dunkelhäutige einheimische Bevölkerung beherrschen; Adelige in Streitwagen sind eine Remineszenz an diese stygische Vergangenheit. Stygier stellen auch die königlichen Gardereiter in dunkelroten Seidengewändern, die mit Speeren und Krumschwertern oder mit Lanzen bewaffnet sind (wie die Kompanie, die von Conan befehligt wird). Speerträger der königlichen Garde tragen Speere mit langen Spitzen, Schilde aus Elefantenhaut und einen spektakulären Kopfputz aus Straußenfedern.

Befehlshaber/in\*\* auf Streitwagen – LSt + B @ 60 Pk. oder zu Pferd – Ri + B @ 66 Pk. .... 0–1  
 Conan bei Befehlshaberin zu Pferd\*\* – H @ + 24 Pk. .... 0–1  
 Schwarze Reiter\* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. .... 1–4  
 Schwarze Infanterie: bis zu ¼ Bogenschützen – LSch @ 24 Pk., der Rest Speerträger – alle Sp\* @ 36 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. .... 8–24  
 Plänkler mit Bogen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. .... 0–2  
 Magier bei einem der zuvor genannten Truppentypen – Z @ +24 Pk. .... 0–2  
 Bewaffnete Angehörige der unteren Klassen, Plünderer oder Aufständische – alle Ho @ 12 Pk. .... 0–2  
 Paviandämonen – Be + Z @ 72 Pk. .... 0–1

- H&H -

Befehlshaber/in auf Streitwagen – LSt(III/4) + B(ii/iii) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder zu Pferd – Ri(III/2) + B(ii/iii) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder Re(III/4) + B(ii/iii) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder zu Fuß mit einer Leibwache aus königlichen Speerträgern – Sp(III/3) + B(ii/iii) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. .... 1

Conan bei Befehlshaberin zu Pferd, die als Ri aufgestellt wird – H(iv) @ + 32 Pk. ....	0–1
Schwarze Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	1–4
Schwarze Reiter als Re(III/3) aufstellen @ 36 Pk. ....	0–3
Schwarze Infanterie: bis zu ¼ Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk., der Rest Speerträger – alle Sp(IV/3) @ 30 Pk oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	8–32
Speerträger als Angehörige der königlichen Garde aufstellen (nur, falls der Befehlshaber als Speerträger aufgestellt wird) – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Magier bei einem der zuvor genannten Truppentypen – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2
Bewaffnete Angehörige der unteren Klassen, Plünderer oder Aufständische – alle Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder alle Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	0–2
Paviandämonen – Be(IV/3) + Z(iii) @ 64 Pk. ....	0–1

## Schemitische Stadtstaaten



Diese Liste deckt die Stadtstaaten der kriegerischen Söhne Schems ab, die in einem Zustand permanenter Feindseligkeit gegenüber ihren Vettern, den Wüstenschemiten oder Zuagiren, leben. Die Pferde der Reiter in der schemitischen Freikompanie tragen grellbunte Pferdedecken, diese und die Bewaffnung mit Bogen und Speer mögen eine Einstufung zumindest einiger Reiter als Re(III/4) begründen. Pelsihti war eine Quelle zuverlässiger Speerträger, die dort möglicherweise die Assuri als bevorzugten Truppentyp ersetzten. Schemitische Söldnerspeerträger in Zamboula haben Hakennasen und blauschwarze Bärte, tragen Kettenhemden, marschieren in geschlossener Formation und sind mit langen Speeren und „breiten“ Messingschilden ausgerüstet. Schemitische Bogenschützen treten in einer Reihe von Armeen als Söldner oder Verbündete auf. Zugiten, Jhiliten, Erlikiten und Yeziditen sind schemitische Kulte, deren Anhänger zum Fanatismus neigen. Akhîroms Armee bestand in ihrem Kern aus drei Söldnerkontingenten: Hyrkaner, Kushiten und Anakier; sie wird in »Hawks over Shem« (Howard und de Camp) beschrieben. Die Version nach den fortgeschrittenen Regeln muß mindestens ein Element Hyrkanner, ein Element Kushiten und ein Element Anakier verwenden, maximal aber darf jeweils ein Drittel der verwendeten Assuri-Elemente (dabei zählt das Element des Befehlshabers als Assuri-Element mit) in diese Truppentypen umgewandelt werden. Die Armee nach den Basisregeln, die nicht zwischen verschiedenen Typen Reiter unterscheiden, muß mindestens ein Element Assuri durch anakische Speerträger und darf jeweils bis zu ein Drittel der Assuri-Elemente durch schemitische LR und anakische Speerträger ersetzen. Die Diener Bit-Yakins sind Ghule und dürfen weder von Uriaz noch von Akhîrom verwendet werden. Sie zählen als Untote im Sinne der Regeln. Die Fahne eines leider nicht namentlich genannten schemitischen Stadtstaates zeigt ein goldenes Sonnensymbol auf himmelblauem Grund.

Assuri* – Re @ 36 Pk. ....	4–12
Küstenwächter oder Kundschafter mit Pfeil und Bogen – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–6
Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
je zwei Elemente Speerträger und Bogenschützen durch ein Element Aufgebotsinfanterie ersetzen – Ho @ 12 Pk. ....	0/alle
Astrologe bei Assuri, Bogenschützen, Speerträgern oder Aufgebotsinfanterie – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Zugiten, Jhiliten, Erlikiten oder Yeziditen – Ho @ 12 Pk. ....	0–1

### • nur Pelishti:

Assuri durch Speerträger ersetzen – Sp @ 36 Pk. ....	beliebig
Diener Bit-Yakins – alle Ho @ 12 Pk. oder alle Be @ 48 Pk. ....	0–2

### • nur Pelishti unter König Uriaz:

Zahme Löwen – Be @ 48 Pk. ....	0–1
--------------------------------	-----

• **nur Pelishti unter König Akhîrom:**

Assuri durch kushitische Söldner ersetzen – LR @ 30 Pk. ....	0– $\frac{1}{3}$
Assuri durch Söldner aus Anakia ersetzen – Sp @ 36 Pk. ....	1– $\frac{1}{3}$
Palastwache aus schwarzen Schwertkämpfern – AS @ 36 Pk. ....	0–1

• **nur Sabatea:**

Fanatistische Verehrer des goldenen Pfaus – alle Ho @ 12 Pk. oder Sk @ 30 Pk. ....	0–1
Beschwörer des schwarzen Kreises bei einem der vorgenannten Elemente – Z @ +24 Pk. .....	0–1

• **nur Anakia:**

Assuri durch Speerträger ersetzen – Sp @ 30 Pk. ....	beliebig
--	----------

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – wie die bestausgerüsteten Reiter, also B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. [falls keine Reiter verwendet werden, beliebig einer der beiden Typen] .....	1
Assuri – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Re(III/4) @ 42 Pk. ....	3–11
Küstenwächter oder Kundschafter mit Pfeil und Bogen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–6
Bogenschützen als gedrillte Truppen aufstellen – LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	beliebig
Speerträger – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
je zwei Elemente Speerträger und Bogenschützen durch ein Element Aufgebotsinfan- terie ersetzen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0/alle
Astrologe bei Assuri, Bogenschützen, Speerträgern oder Aufgebotsinfanterie – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Zugiten, Jhiliten, Erlikiten oder Yeziditen – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	0–1

• **nur Pelishti:**

Assuri durch Speerträger ersetzen – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	beliebig
Diener Bit-Yakins – alle Ho(IV/4) @ 14 Pk. oder alle Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–2

• **nur Pelishti unter König Uriaz:**

Zahme Löwen – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–1
--------------------------------------	-----

• **nur Pelishti unter König Akhîrom:**

Assuri durch hyrkanische Söldner ersetzen – Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	1– $\frac{1}{3}$
Assuri durch kushitische Söldner ersetzen – alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle LR(III/3) @ 30 Pk. ....	1– $\frac{1}{3}$
Assuri durch Söldner aus Anakia ersetzen – Sp(IV/3) @ 30 Pk. ....	1– $\frac{1}{3}$
Palastwache aus schwarzen Schwertkämpfern – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1

• **nur Sabatea:**

Fanatistische Verehrer des goldenen Pfaus – alle Ho(IV/4) @ 14 Pk. oder Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–1
Beschwörer des schwarzen Kreises bei einem der vorgenannten Elemente – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1

• **nur Anakia:**

Assuri durch Speerträger ersetzen – Sp(IV/3) @ 30 Pk. ....	beliebig
--	----------



## Schemitische Wüstennomaden (Zuagiren)

Die Wüstenschemiten oder Zuagiren waren »in fließende weiße Khalats gekleidet und reiten auf feurigen Wüstenrössern«. Ihre Lieblingswaffe war ein Krummschwert, während Conan während seiner Zeit bei ihnen ein Kettenhemd und einen eisernen Helm trägt. Die Zuagiren, die für die Verborgenen kämpfen, benutzen Wurfspere, während ein Wüstenschemite Conans Kreuzigung beendet, indem er das Kreuz mit einer Axt fällt. Gewänder aus Kamelhaar war bei ihnen sehr populär, und einige reiten auch auf Kamelen, somit können Kundschafter auf Kamelen nicht ausgeschlossen werden. In »Conan the Swordsman« (de Camp, Carter und Nyberg) hören wir von Zuagiren in gestreiften Gewändern, einige von ihnen sind mit Bögen bewaffnet. Einer ihrer Anführer trägt einen weißen Khalat und einen grünen Seidenturban um seinen goldverzierten Helm. Banditen sind khauranische Soldaten und Bürger, die vor Salomes Tyrannei geflohen sind.

Nomadenreiter* – bis zu 1/3 Re @ 36 Pk., der Rest LR(III/3) @ 30 Pk. ....	9–19
Held als Befehlshaber – H @ +24 Pk. ....	0–1
Kamelreiter – LR @ 30 Pk. oder Km @ 36 Pk. ....	0–2

### • nur unter Conan als Anführer der Zuagiren:

Befehlshaber durch Conan** ersetzen – B + H + Ri @ 90 Pk. ....	1
Khauranische Reiter – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. ....	0–1
Verbündete khauranische Banditen – Hi @ 24 Pk. ....	0–3
Conans nachgebaute Artillerie – Kw @ 36 Pk. ....	0–1

– **H&H** –

Befehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk., B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Held als Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Nomadenreiter – bis zu 1/3 Re(IV/3) @ 30 Pk., bis zu 1/3 LR(II/2) @ 30 Pk., der Rest LR(III/3) @ 30 Pk. ....	8–18
Kamelreiter – LR(III/2) @ 25 Pk. oder Km(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2

### • nur unter Conan als Anführer der Zuagiren:

Befehlshaber durch Conan ersetzen – wie die khauranischen Reiter, also B(iii) + H(iv) + Ri(IV/3) @ 91 Pk. oder B(iii) + H(iv) + La(IV/3) @ 91 Pk. ....	1
Khauranische Reiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder La(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–1
Verbündete khauranische Banditen – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–4
Conans nachgebaute Artillerie – Kw(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–1

## Schwarze Königreiche

In dieser Liste sind die halbzivilisierten schwarzen Königreiche südlich von Stygien zusammengefasst. Die meisten Armeen fußen auf schwarzen Speerträgern, die Reitern unterstützt werden, wobei im Falle von Keshan die Reiter aus den unterschiedlichsten Völkern stammen. Der stygische Abenteurer Thothmerki bietet an, mit einer zembabweischen Armee aus schwarzen Speerträgern, schemitischen Bogenschützen und Söldnerschwertkämpfern bei einer gemeinsamen Invasion mit Keshan in Punt einzufallen. Anscheinend liegen alle diese Staaten in einer ausgedehnten Grassteppe, mit einer uralten – möglicherweise sogar vormenschlichen – Stadt als Zentrum. Die schwarzen Speerträger sehen ziemlich genauso aus wie ihre Vettern in den Dschungel- und Küstenstaaten. Der Train in Zembabwei (und möglicherweise auch in allen anderen Reichen) kann aus Frauen bestehen, die Lasten auf dem Kopf tragen.

Angehörige niederer Kasten – Ho @ 12 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Bogen oder mit Wurfspereen und Schild – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Priester oder Akrolyt bei Reitern oder Speerträgern – Z @ +24 Pk. ....	0–1

Lehmmauer zum Schutz des Lagers @ 6 Pk. .... 0/4

• **nur Keshan:**

Reiter\* – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. .... 1–4

Speerträger\* – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. .... 4–16

Conan\*\* als Befehlshaber – H @ +24 Pk. .... 0–1

Söldner mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk. .... 0–1

• **nur Atlaia, Zembabwei und Punt:**

Reiter\* – alle Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. .... 0–2

Speerträger\* – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Sp @ 36 Pk. .... 6–18

• **nur Atlaia und Punt:**

Söldner mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk. .... 0–1

• **nur Atlaia:**

Speerträger gegen Stammesreiterei austauschen – LR @ 30 Pk. .... beliebig

• **nur Zembabwei:**

Tothmerki\*\* als Befehlshaber – H @ +24 Pk. .... 0–1

Schemitische Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. .... 1–3

Söldner mit Schwert und Schild – AS @ 36 Pk. .... 1–3

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @

42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß als Speerträger – also B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw.

49 Pk. oder B(ii/iii) + Sp(IV/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. .... 1

Angehörige niederer Kasten – Ho(IV/3) @ 12 Pk. .... 0–2

Plänkler mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @

21 Pk. .... 0–2

Priester oder Akrolyt bei Reitern oder Speerträgern – Z(ii) @ +16 Pk. .... 0–1

Lehmmauer zum Schutz des Lagers @ 6 Pk. .... 0/4

• **nur Keshan:**

Reiter – alle Re(IV/2) @ 24 Pk. oder alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle LR(III/3) @ 30 Pk. .... 0–4

Speerträger – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. .... 4–18

Truppen durch Conans gedrillte Truppen ersetzen: Befehlshaber durch Conan selbst –

B(iii) + H(iv) + Re(III/3) @ 102 Pk oder B(iii) + H(iv) + LR(III/3) @ 96 Pk., Re-Reiter

durch Re(III/3) @ 36 Pk., Speerträger durch Sp(III/3) @ 36 Pk. .... beliebig

Söldner mit Schwert und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk. .... 0–1

• **nur Atlaia, Zembabwei und Punt:**

Reiter – alle Re(IV/2) @ 24 Pk. oder alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle LR(III/3) @ 30 Pk. .... 0–1

Speerträger – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Sp(IV/2) @ 24 Pk. .... 6–20

• **nur Atlaia und Punt:**

Söldner mit Schwert und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk. .... 0–1

• **nur Atlaia:**

Speerträger gegen Stammesreiterei austauschen – LR(III/3) @ 30 Pk. .... beliebig

• **nur Zembabwei:**

Tothmerki als Befehlshaber – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Schemitische Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–3
Söldner mit Schwert und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	1–3

Reiter und ein Befehlshaber zu Pferd müssen vom selben Truppentyp sein. Gedrillte Truppen in der keshanischen Armee müssen von Conan befehligt werden.

## Schwarze Piraten der Inselkönigreiche

Diese Liste beruht auf jenen Piraten der Inselkönigreiche, die von Bëlit, der Königin der Schwarzen Küste angeführt werden. Die schwarzen Piraten kämpfen normalerweise nur mit Speeren und scheckigen Ovalschilden, doch Bëlit bildet einige auch als Bogenschützen nach schemitischem Muster aus.

Piraten mit Nahkampfwaffen* – Sk @ 30 Pk. ....	6–18
Piraten mit Bögen* – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Bëlit**, Königin der Schwarzen Küste, als Heldin aufstellen – H @ +24 Pk. ....	0–1
Schwarzer Schamane bei Piraten – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Piratenboote – Bo @ 18 Pk. ....	0–3
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

– *H&H* –

Anführer/in – B(iii) + Sk(IV/4) @ 54 Pk. oder B(iii) + Sch(IV/4) @ 48 Pk. ....	1
Bëlit, Königin der Schwarzen Küste, als Heldin aufstellen – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Piraten mit Nahkampfwaffen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	5–21
Normale Piraten durch Leibwächter ersetzen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–3
Piraten mit Bögen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Schwarzer Schamane bei Piraten – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2
Piratenboote – Bo(II/2) @ 18 Pk. ....	0–3
Palisaden zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

## Söhne der Wüste

Diese Liste umfasst die negroiden oder halb schemitischen, halb negroiden Nomaden in der südwestlichen Wüste und der südlichen Steppe und basiert auf den Reitern, die für Tombalku kämpfen. Darunter befinden sich Stämme wie die Tibu und die Ghanatas und die niederen Clans der Bigharma, Mindangi und Borni. Lediglich das halbmythische Königreich Atlaia wird bei den schwarzen Königreichen behandelt. Viele Nomaden tragen Gesichtsmasken, ansonsten kleiden sie sich in wallende weiße Gewänder (inkl. *Seidenhosen*!). Die für Tombalku kämpfenden Reiter sind mit Lanzen bewaffnet, ansonsten sind Krummschwerter und Säbel beliebt. Infanterie wird zwar nicht erwähnt, wird aber hier nach einschlägigen historischen Vorbildern angenommen.

Nomadenreiter*, bis zu 1/3 auf Kamelen – Km @ 30 Pk., der Rest zu Pferd – LR @ 30 Pk. ....	6–19
Held* bei Nomadenreitern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Infanterie – Sk @ 30 Pk. ....	0–4
Infanterie durch Bogenschützen ersetzen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Schamane bei Reitern oder Infanterie – Z @ +24 Pk. ....	0–2

– *H&H* –

Befehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Km(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
---	---

Nomadenreiter, bis zu $\frac{1}{3}$ auf Kamelen – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/2) @ 25 Pk., der Rest zu Pferd – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	5–19
Held als Befehlshaber oder bei Nomadenreitern – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Infanterie – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–4
Infanterie durch Bogenschützen ersetzen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Schamane bei Reitern oder Infanterie – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2

## Stygien (Frühzeit)

Die Stygier sind eine sehr alte Rasse, ein dunkles unergründliches Volk, mächtig und erbarmungslos. Ihre Pyramiden, verstaubten Gräber und Personennamen erinnern sehr an das alte Ägypten. Bogenschießen stellt einen wichtigen Teil der stygischen Kriegskunst dar, die Beschreibungen von Schlachten sind leider so allgemein, dass dies sowohl für die Reiter als auch für die Infanteristen gelten könnte. Wir erfahren, dass es den unteren Klassen nicht erlaubt ist, Waffen zu tragen und dass Armeen aus den Angehörigen von Kriegerkasten rekrutiert wurden (was, nebenbei bemerkt, eher an späte ägyptische Armeen erinnert). Die stygischen Sklaventreiber in »The Castle of Terror« (Carter und de Camp) sind mit Helmen, Kettenhemden, Schwert, Speer und Schild ausgerüstet. Tlazitlaner stammen vom Zuadsee an der Grenze zu Kush, sie benutzen krumme Schwerter und rebellieren gegen den stygischen König, um dann in der Story »Red Nails« (Howard) eine prominente Rolle zu spielen.



Zarallos Freikompanie wird angeheuert, um Stygiens südliche Grenze zu verteidigen. Da Zarallo wie ein zingaranischer oder argossischer Name klingt, mag seine Kompanie einen mehr oder minder hyborischen Charakter gehabt zu haben. Abenteurer aller Nationen sollten ihr angehören – darunter auch Conan. Der aufständische Prinz flieht aus Stygien, um ein eigenes Königreich zu gründen – bedauerlicherweise geht seine Armee in der Wüste zugrunde, als sie Thalys verläßt, um mit den Bewohner von Xuthal zusammenzuleben.

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder Streitwagen* – LSt(III/4) @ 42 Pk. ....	3–8
Thoth-Amon, Herr des Schwarzen Rings, Thothmes von Khemi oder ähnlicher starker Magier bei Reitern oder Streitwagen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Kundschafter oder andere leichte Reiter LR @ 30 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–12
Maskierte Priester in Umengen von Straußenfedern bei Bogenschützen – Z @ +24 Pk. .....	0–1
Schwarze Sklaven mit Wurfspeeren – alle Hi @ 24 Pk. oder alle Sk @ 30 Pk. ....	0–2
Schemitische Sklaven – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Kuschitische Sklaven mit Speer und Schild – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Hyborische Söldner – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. oder Sch @ 24 Pk. ....	0–1
Tlazitlaner – AS @ 36 Pk. oder Sp @ 36 Pk. oder Sch @ 24 Pk. ....	0–2
Mob – Ho @ 12 Pk. ....	0–1
Riesenschlangen – VW [bebautes Gelände] @ 18 Pk. ....	0–1
Schwarze Boote – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

### • nur Sukhmet oder ähnliche Grenzarmeen:

Reiter einer Freikompanie – alle Re @ 36 Pk. oder alle Ri @ 42 Pk. ....	0–2
Leichte Reiter einer Freikompanie – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Infanterie einer Freikompanie – bis zu $\frac{1}{2}$ Schützen – LSch @ 24 Pk., der Rest komplett AS @ 36 Pk. oder komplett Sp @ 36 Pk. oder komplett Hi @ 24 Pk. ....	*2–6
Conan bei einem Element der Freikompanie – H @ +24 Pk. ....	0–1

### • nur falls aufständischer Prinz:

Bogenschützen, Sklaven aller Art, Mob und Tlazitlaner durch kuschitische Bogenschützen ersetzen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	alle
---	------

Reiter und leichte Reiter durch Kamltreiter ersetzen – Km @ 36 Pk. ....	0–½
Infanterie mit Kamelen beritten zu machen @ +6 Pk. ....	0–6

– *H&H* –

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder auf Streitwagen – B(ii/iii) + LSt(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Streitwagen – LSt(III/4) @ 42 Pk. ....	2–7
Reiter durch Sklavenjäger ersetzen – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Thoth-Amon, Herr des Schwarzen Rings, Thothmes von Khemi oder ähnlicher starker Magier bei Reitern oder Streitwagen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Kundschafter mit Bogen – LR(II/2) @ 30 Pk. oder andere leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. .....	0–2
Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–12
Maskierte Priester in Umengen von Straußenfedern bei Bogenschützen – Z(ii) @ +16 Pk. .....	0–1
Schwarze Sklaven mit Wurfspeeren – alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–2
Schemitische Sklaven – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Kuschitische Sklaven mit Speer und Schild – Sp(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Hyborische Söldner – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LSch(IV/3) @ 20 Pk. .....	0–1
Tlazitlaner – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. oder LSch(III/2) @ 20 Pk. ....	0–2
Mob – Ho(IV/2) @ 10 Pk. ....	0–1
Riesenschlangen – VW(III/4) [bebautes Gelände] @ 21 Pk. ....	0–1
Schwarze Boote – Bo(II/2) @ 18 Pk. ....	0–2

• **nur Sukhmet oder ähnliche Grenzarmeen:**

Reiter einer Freikompanie – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2
Leichte Reiter einer Freikompanie – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Infanterie einer Freikompanie – bis zu ½ Schützen – LSch(III/3) @ 24 Pk., der Rest komplett AS(III/3) @ 36 Pk. oder komplett Sp(III/3) @ 36 Pk. oder komplett Hi(III/3) @ 24 Pk. ....	*2–6
Conan bei einem Element der Freikompanie – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1

• **nur falls aufständischer Prinz:**

Bogenschützen, Sklaven aller Art, Mob und Tlazitlaner durch kuschitische Bogenschüt- zen ersetzen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	alle
Reiter und leichte Reiter durch Kamltreiter ersetzen – Km(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–½
Infanterie mit Kamelen beritten zu machen @ +6 Pk. ....	0–6

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Elemente der Freikompanie Zorallas aufgestellt werden. Freikompanietruppen dürfen nicht zusammen mit anderen Söldnern, verborgenen Wesen, Booten oder mehr als einem Zauberer aufgestellt werden. Ein Rebellenprinz darf entweder nur Kamltreiter oder nur mit Kamelen berittene Infanterie verwenden, auch darf er keine verborgene Wesen, Zauberer, Mob oder Tlazitlaner benutzen.

## Stygien (Spätzeit)

In »Conan of Aquilonia« (de Camp und Carter) wird erwähnt, wie diese Armee von den Aquiloniern in der Schlacht von Nebthu besiegt wird. Sie stellt gewissermaßen eine Weiterentwicklung der vorherigen stygischen Armee dar. Die Panzerreiter sind mit schwarzen Kettenhemden ausgerüstet und sind möglicherweise eine Reaktion der Stygier auf die Ritter der hyborischen Staaten oder auf die schemitischen Reiter. (Die Schilderung der Schlacht klingt ein wenig wie eine Fantasy-Version der Schlacht von Carrhae, in der die Römer



unter Crassus von den Parthern geschlagen worden sind.) Jedenfalls sollten zu den Panzerreitern auch einige Trompeter und/oder Kesselpauker gehören. Die leichten Reiter sind möglicherweise die Nachfolger der stygischen Bogenschützen aus der früheren Liste. Wird die Chaossphinx verwendet, sollte von ihr eine Statue aus schwarzem Stein ins Lager gestellt werden.

Thoth-Amon, Herr des Schwarzen Rings, als Oberbefehlshaber auf Streitwagen\*\* – B + Z

+ LSt @ 84 Pk. ....	1
Schwarze Chaossphinx – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Panzerreiter – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	2–4
Leichte Reiter – alle LR @ 30 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	5–10
Kamelreiter – LR @ 30Pk. oder Km @ 36 Pk. ....	0–2
Priester des schwarzen Rings bei einem der vorgenannten Reiterelemente – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Kundschafter aus den Grenzgebieten – LR @ 36 Pk. ....	0–2

- H&H -

Thoth-Amon, Herr des Schwarzen Rings, als Oberbefehlshaber auf Streitwagen – B(ii) +

Z(iii) + LSt(III/4) @ 78 Pk. ....	1
Schwarze Chaossphinx – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–1
Panzerreiter – alle Ri(IV/3) @ 35 Pk. oder alle La(IV/3) @ 35 Pk. oder alle Re(III/4) @ 42 Pk. ....	2–4
Leichte Reiter – alle LR(II/2) @ 30 Pk. oder alle Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	6–12
Leichte Reiter durch leichte Reiter mit Wurfspeeren ersetzen – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Kamelreiter – LR(III/2) @ 25 Pk. oder Km(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Priester des schwarzen Rings bei einem der vorgenannten Reiterelemente – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2
Kundschafter aus den Grenzgebieten – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2

## Tombalku

Tombalku mit seinem Doppelkönigtum unterscheidet sich von den anderen schwarzen Königreichen dadurch, dass es eine shemitisch- statt stygisch-stämmige Oberklasse besitzt. Die Aphaki stellen dabei die weißgekleidete Reiterei mit Lanzen und Schwertern. Das Element des Befehlshabers – soweit es sich nicht um Conan handelt – kann die beiden Könige zusammen zeigen oder nur den schwarzen Herrscher Sakumbe, der die wahre Macht ausübt, während sein wenig begeisterter Amtskollege Zehbeh bei einem der Reiterelemente stehen kann. Die Leibgarde kann von abgesessenen Aphaki mit Schwertern gebildet werden. Die Stammeskrieger können aus den Angehörigen unterworfenen Stämmen, Söldnern oder Verbündeten bestehen. Der unsichtbare Dämon kann einfach mit einer leeren Basis dargestellt werden, auf der sich unheilverkündende Fußabdrücke abzeichnen.



König zu Fuß mit Leibgarde** – AS + B @ 60 Pk. ....	0–1
Aphaki oder ähnliche Reiter* – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	1–3
Tibu oder andere Stammesreiter – LR @ 30 Pk. oder Re @ 36 Pk. ....	1–3
Schwarze Speerträger – alle: Sp* @ 36 Pk. oder alle: Hi @ 24 Pk. ....	6–16
Conan als Befehlshaber zu Pferd oder bei den Speerträgern** – H @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. ....	1–2
Aufgebot oder Mob – Ho @ 12 Pk. ....	0–2
Magier bei Infanterie – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Unsichtbarer Dämon – AS + Z @ 60 Pk. ....	0–1

- H&H -

König als Reiter – Re(IV/3) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde –

AS(IV/3) + B(ii/iii) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
--	---

Aphaki oder ähnliche Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	1–3
Tibu oder andere Stammesreiter – LR(III/3) @ 30 Pk. oder Re(IV/2) @ 24 Pk. ....	1–3
Schwarze Speerträger – alle: Sp(IV/2) @ 24 Pk. oder alle: Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	6–20
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. ....	1–2
Aufgebot oder Mob – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2
Magier bei Infanterie – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2
Unsichtbarer Dämon – AS(IV/4) + Z(iii) @ 60 Pk. ....	0–1

• **nur wenn Conan einer der beiden Könige ist:**

Befehlshaber durch Conan ersetzen – Re(III/3) + B(iii) + H(iv) @ 92 Pk. ....	1
Aphaki als Re(III/3) @ 36 Pk., Speerträger als Sp(III/3) @ 36 Pk. bzw. Hi(III/3) @ 24 Pk. aufstellen .....	beliebig

## Xuchotl

Xuchotl, die sogenannte Stadt der grünen Feuersteine, liegt südlich von Sukhmet und Darfar einen langen Wochenmarsch durch Dschungelgebiete vom nächsten Außenposten der Zivilisation entfernt inmitten einer trockenen Ebene. Ihre Bewohner sind die Tlazitlaner, eine geheimnisumwitterte Rasse, die – trotz der vielen sehr mittelamerikanisch klingenden Namen – ihren Ursprung in Kosala (s. S. 48) hat und den Nachstellungen des stygischen Königs entkommen ist. Sie sind in drei sich bekämpfende Gruppen zerfallen: Xotolance, Tecuhltli und Tolkemec. Ihre Schwert- und Keulenkämpfer bestehen sowohl aus Männern als auch Frauen und sind mit Lendenschurzen bekleidet. Der „Kriecher“ der Xotalanc ist ein großes krokodilartiges Reptil. Die einzelnen Gruppen mögen vielleicht jede für sich zu klein für eine Armee sein, aber dem Volk der Tlazitlaner in seiner Gesamtheit ist es immerhin gelungen, Stygien zu trotzen.

Schwert- oder Keulenträger* – AS @ 36 Pk. ....	6–16
Befehlshaber* mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Schleuderer – LI @ 18 Pk. ....	0–6

• **nur Tecuhltli:**

Türwächter – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
-------------------------------	-----

• **nur Xotalanc oder Tolkemec:**

Priester und Zauberer bei Schwert- oder Keulenträgern – Z @ +24 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur Xotalanc:**

„Kriecher“ – Rw @ 54 Pk. oder VW [Binnengewässer aller Art] @ 18 Pk. ....	0–1
---	-----

– *H&H* –

Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Befehlshaber der Stufe (ii) mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Schwert- oder Keulenträger – AS(III/2) @ 30 Pk. ....	7–18
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–6
Teile der Stadt als Lager (zählt als permanente Befestigung) @ 24 Pk. ....	0/4

• **nur Tecuhltli:**

Türwächter – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
--------------------------------------	-----

• **nur Xotalanc oder Tolkemec:**

Priester und Zauberer bei Schwert- oder Keulenträgern – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur Xotalanc:**

„Kriecher“ – Rw(IV/2) @ 36 Pk. oder VW(III/4) [Binnengewässer aller Art] @ 21 Pk. ....	0–1
--	-----

## Armeen des Ostens

### Hyrkanische Stämme

Diese Liste umfasst alle hyrkanischen Stämme, die nicht zum turanischen Reich gehören, und zu Conans Zeit östlich des Vilayetmeeres leben. Howard schildert in »The Hyborian Age«, dass ihre in Gold und Stahl gepanzerten Lanzenreiter der Attacke der aquilonischen Ritter nicht standhalten konnten. Anderswo erfahren wir, dass Elefanten in Hyrkanien eine gewohnte Erscheinung waren, aber wie immer gibt es keinen Hinweis auf eine militärische Verwendung.

Elefanten – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Lanzenreiter* – alle Re @ 36 Pk. oder alle La @ 42 Pk. ....	6–16
Lanzenreiter abgesessen aufstellen – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Kundschafter oder berittene Bogenschützen – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Verbündete Nomadenreiter – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. ....	*2–6
Aufgebotsinfanterie – Ho @ 12 Pk. oder Infanterie mit Speer – Hi @ 24 Pk. oder mit Bogen – LI @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – wie die Lanzenreiter, also B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder B(ii/iii) + La(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder als Gardereiter – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder B(ii/iii) + La(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	0–1
Lanzenreiter – alle Re(IV/4) @ 36 Pk. oder alle La(IV/3) @ 35 Pk. ....	5–15
Lanzenreiter gegen Gardereiter austauschen – Re(III/4) @ 42 Pk. bzw. La(III/3) @ 42 Pk. oder abgesessen als AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Kundschafter – LR(III/3) @ 30 Pk. oder berittene Bogenschützen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Verbündete Nomadenreiter – alle Re(IV/4) @ 36 Pk. oder alle LR(III/4) @ 35 Pk. ....	*2–6
Aufgebotsinfanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder Infanterie mit Speer – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Reiternomaden verwendet werden.

### Iranistan



Khobad Shah, König von Iranistan, hat Probleme, die Armee auf demselben Qualitätsniveau zu halten wie sein Großvater, insbesondere fehlt es ihm an leichter Kavallerie, weshalb er u. a. auch Conans Kozaki anwirbt. Kushafi-Stammeskrieger wurden angeheuert, um die Nordgrenze des Reiches zu schützen. Die königliche Garde trägt vergoldete Kettenhemden und Helme mit wippenden Büschen und ist mit Krummschwertern bewaffnet.

Elefanten – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Königliche Garde* – Re @ 36 Pk. oder (nicht der Befehlshaber!) abgesessen als AS @ 36 Pk. ....	1–3
Reiter – Re @ 36 Pk. ....	2–10
Berittene Bogenschützen oder Kozaki-Söldner – LR @ 30 Pk. ....	*2–6
Conan bei Kozaki-Söldnern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Bewohner der Perleninsel (Gwadi) – Sk @ 30 Pk. ....	0–2
Kushafi, Irakazi oder ähnliche Söldner – Hi @ 24 Pk. oder Sk @ 30 Pk. ....	0–6
Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	0–1
Elefanten – Rw(III/3) @ 45 Pk. ....	0–1
Königliche Garde – Re(III/4) @ 42 Pk. oder abgesessen als AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Reiter – bis zu ½ Re(III/2) @ 30 Pk., der Rest Re(III/3) @ 36 Pk. ....	2–10
Berittene Bogenschützen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Kozaki-Söldner – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	•2–4
Conan bei Kozaki-Söldnern – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Bewohner der Perleninsel (Gwadi) – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–2
Kushafi, Irakazi oder ähnliche Söldner – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–8
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–1

Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Kozaki-Söldner verwendet werden.

## Kambuja

Das Königreich Kambuja mit seiner mitten im Dschungel liegenden Hauptstadt Angkhor liegt vermutlich östlich von Vendhya und wird von einem Gottkönig regiert (Howard, »Witch of the Mists«). Wir gehen davon aus, dass seine Armee dem naheliegenden historischen Vorbild ähnlich ist. Abweichend davon haben wir aber Elefanten lediglich als Option aufgeführt, denn Howard erwähnt Kriegselefanten auch dort nicht, wo man es erwarten würde.

Befehlshaber auf leichtem Streitwagen** – B + LSt @ 60 Pk. ....	0–1
Elefanten* – Rw @ 54 Pk. ....	0–3
Reiter* – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Befehlshaber zu Pferd oder auf Wagen durch den Gottkönig Pru-Eun, Herr des Roten Kreises, ersetzen – B + Re + Z @ 84 Pk. oder B + LSt + Z @ 84 Pk. ....	
Infanterie mit Speeren – Hi @ 24 Pk. ....	10–20
Infanterie mit Bögen – bis zu ½ LSch @ 24 Pk., der Rest LI @ 18 Pk. ....	2–6
Infanterie mit Äxten – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Armbrustschützen oder Plänkler mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. ....	0–4
Boote – Bo @ 18 Pk. ....	0–3

– *H&H* –

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk., auf leichtem Streitwagen – B(ii/iii) + LSt(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. oder auf Elefant – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. ....	1
Befehlshaber zu Pferd oder auf Wagen durch den Gottkönig Pru-Eun, Herr des Roten Kreises, ersetzen – B(ii) + Re(III/3) + Z(iv) @ 80 Pk. oder B(ii) + LSt(III/3) + Z(iv) @ 80 Pk. ....	0–1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	0–3
Reiter – Re(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Reguläre Infanterie mit Speeren – Hi(III/3) @ 24 Pk. ....	6–12
Reguläre Speerträger durch Garde ersetzen – Hi(III/4) @ 28 Pk. ....	0–2
Reguläre Infanterie mit Bögen – bis zu ½ LSch(III/3) @ 24 Pk., der Rest LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–6
Infanterie mit Äxten – AS(IV/3) @ 30 Pk. oder AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Irreguläre Infanterie mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	4–12
Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–2
Armbrustschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Boote – Bo(IV/3) @ 15 Pk. oder Bo(IV/4) @ 18 Pk. ....	0–3

## Khitai

Die Wälder Khitais liegen im äußersten Osten von Conans Welt. Khitaner aus den Stadtstaaten tragen Jacken und seidene Hosen. Die Soldaten Yah-Chiengs von Paikang scheinen weitgehend Infanteristen zu sein, die mit Hellebarden und Dreizacken bewaffnet sind. Seine Leibgarde besteht aus 200 gefangenen hellhäutigen Söldnern ist »gepanzert wie die Krebse im Ho-See«. Drachen haben die Farbe von Blei, sind 40 Fuß lang und haben einen Stachelschwanz. Kamele als Reittiere werden in der Story »A Witch Shall Be Born« (Howard) erwähnt, wo ein nicht genannter Magier Salome bei der Rückkehr von einem Studienaufenthalt in Stygien mit nach Paikang nimmt, damit sie dort Magie lernt. Die Angaben in dieser Liste beruhen ansonsten auf dem Roman »Conan the Avenger« (Nyberg und de Camp).

Befehlshaber zu Pferd** – B + Re @ 60 Pk. ....	0–1
Leichte Reiter oder Kamelreiter – LR @ 30 Pk. oder Km @ 36 Pk. ....	0–1
Verbündete Nomadenreiter – Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. ....	•2–6
Räuber – Hi @ 24 Pk. ....	0–1
Bauernaufgebot – alle Ho @ 12 Pk. oder ½ Hi @ 24 Pk., ½ LSch @ 24 Pk. ....	0–2
Priester oder Magier bei Infanterie oder Bogenschützen – Z @ +24 Pk. ....	0–2

### • nur Kang, Shu-chen oder Ruo-gen:

Nahkämpfer* – AS @ 36 Pk. oder Sp @ 36 Pk. ....	4–14
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	1–4

### • nur Yah Chieng der Fürchterliche von Paikang:

Drachen – Gf + Z @ 84 Pk. ....	0–1
Nahkämpfer* – AS @ 36 Pk. ....	4–16
Bogenschützen – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	1–3

### • nur Kangrevolte gegen Yah Chieng:

Aufständische Bauern – Ho @ 12 Pk. ....	12–30
Desertierte Nahkämpfer der regulären Armee* – AS @ 36 Pk. ....	0–4
Desertierte Bogenschützen der regulären Armee – SSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Hyborische Söldner – AS @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder zu Pferd als B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	1
Leichte Reiter – LR(II/2) @ 30 Pk. oder Kamelreiter – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–1
Verbündete Nomadenreiter – alle Re(IV/4) @ 36 Pk. oder alle LR(III/4) @ 35 Pk. ....	•2–6
Räuber – Hi(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–1
Bauernaufgebot – alle Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder ½ Hi(IV/2) @ 16 Pk., ½ LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–4
Priester – Z(ii) @ +16 Pk. oder Magier bei Infanterie oder Bogenschützen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Priester zum Herrn des roten Kreises erheben – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1

### • nur Kang, Shu-chen oder Ruo-gen:

Nahkämpfer – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	4–16
Bogenschützen – SSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–4

### • nur Yah Chieng der Fürchterliche von Paikang:

Befehlshaber mit einer Leibgarde aus hünenhaften Säbelkämpfern ausstatten – B(ii) + AS(III/4) @ 54 Pk. ....	0–1
---	-----



Drachen – Gf(III/3) + Z(iii) @ 74 Pk. ....	0–1
Nahkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk. oder AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	6–20
Bogenschützen – SSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–4
Infanterie durch gedrillte Truppen ersetzen – AS(IV/2) durch AS(III/2) @ 30 Pk., AS(IV/3) durch AS(III/3) @ 36 Pk. sowie Sch(IV/2) durch Sch(III/2) @ 20 Pk. ....	0–½

• **nur Kangrevolte gegen Yah Chieng:**

Aufständische Bauern – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	10–24
Desertierte Nahkämpfer der regulären Armee – AS(III/2) @ 30 Pk. oder AS(III/3) @ 36 Pk. .....	0–4
Desertierte Bogenschützen der regulären Armee – SSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Hyborische Söldner – AS(III/3) @ 36 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk. ....	0–1

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Nomadenreiter aufgestellt werden.

## Kosala

Kosala, neben Vendhya das zweite der „goldenen Königreiche“ bleibt vergleichsweise schattenhaft. In der Story »Red Nails« gibt es Hinweise auf Bogenschützen, Sklaven, Totenbeschwörer und Elefanten (wie üblich ohne Hinweise auf eine militärische Verwendung). Wir haben für diese Liste eine gewisse Ähnlichkeit zu Vendhya angenommen und einige typische indische Elemente verwendet. Aus diesem Land stammen übrigens auch die Tlazitlaner in der Stadt Xuchotl südlich von Sukhmet and Darfar.

Elefanten – Rw @ 54 Pk. ....	0–2
Adelsreiter* – Re @ 36 Pk. ....	6–16
Schwertkämpfer – AS @ 36 Pk. ....	0–3
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–9
Plänkler mit Wurfspießen und Schild – LI @ 18 Pk. ....	0–3
Schlachtenbummler, Sklaven, Aufgebotsinfanterie oder fanatische Anhänger diverser dunkler Kulte – Ho @ 12 Pk. ....	0–4
Totenbeschwörer bei einem der vorgenannten Truppentypen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Meuchelmörder des Yajur-Kultes von Yota-pong – VW [Bebaute Flächen] @ 18 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

Befehlshaber – wie die bestausgerüstete Adelsreiterei, also B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Re(IV/4) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	0–2
Adelsreiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	5–17
Schwertkämpfer – AS(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–4
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–12
Plänkler mit Wurfspießen und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–4
Schlachtenbummler, Sklaven oder Aufgebotsinfanterie – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–4
Fanatische Anhänger diverser dunkler Kulte – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	0–2
Totenbeschwörer bei einem der vorgenannten Truppentypen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Meuchelmörder des Yajur-Kultes von Yota-pong – VW(III/4) [Bebaute Flächen] @ 21 Pk. .....	0–1

## Kothische Freikompanie

Die kothische Freikompanie war ursprünglich eine Söldnertruppe, die zur Unterstützung eines Staatsstreichs in Koth von einem nicht genannten Fürsten angeheuert worden war. Durch einen Friedensvertrag fand sich die Kompanie plötzlich ohne Geldgeber wieder und zog auf der Suche nach Beute gen Osten.

Befehlshaber als Ritter** – B + Ri @ 66 Pk. ....	0–1
Reiter* – Re @ 36 Pk. ....	6–16
Infanterie mit Axt oder Schwert – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Speeren – Hi @ 24 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Armbrüsten – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber als Ritter – B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. oder wie die Reiter – also	
B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + Re(III/3) @ 48 Pk. bzw. 60 Pk. ....	1
Reiter – alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Re(III/3) @ 36 Pk. ....	5–18
Infanterie mit Axt oder Schwert – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Armbrüsten – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

## Kozaki

Kozaki (Taugenichts) scheint im Osten Hyborias ein Ausdruck für jede Gruppe herumstreifender Räuber zu sein. Conan behauptet, dass seine Horde aus einer Unzahl von Rassen und Stämmen bestünde. Die verbündeten Zuagiren (Wüstenschemiten) stehen für einen ganzen Stamm, der sich freiwillig seiner Führung angeschlossen hat.

Befehlshaber** – B + Re @ 60 Pk. ....	1
Krieger* – LR @ 30 Pk. ....	5–19
Schamane bei Krieger* – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Verbündete kothische Freikompanie – Re @ 36 Pk. ....	*2–6

### • nur Kozaki unter Conan:

Conan als Befehlshaber** – H @ +24 Pk. ....	1
Verbündete Piraten der „Roten Bruderschaft“ – AS @ 36 Pk. ....	**2–6
Verbündete Piraten der „Roten Bruderschaft“ mit Schleudern oder Bögen – LI @ 18 Pk. ....	0–1
Verbündete Zuagiren – bis zu 1/3 Re @ 36 Pk., der Rest LR @ 30 Pk. ....	°3–9

- H&H -

Befehlshaber – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. oder 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/4) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. ....	1
Krieger – LR(III/4) @ 35 Pk. ....	5–15
Schamane bei Krieger* – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Verbündete kothische Freikompanie – alle Re(IV/3) @ 30 Pk. oder alle Re(III/3) @ 36 Pk. ....	*2–6

### • nur Kozaki unter Conan:

Conan als Befehlshaber – H(iv) @ +32 Pk. ....	1
Verbündete Piraten der „Roten Bruderschaft“ – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	**2–8
Verbündete Piraten der „Roten Bruderschaft“ mit Schleudern oder Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–1
Verbündete Zuagiren – bis zu 1/3 Re(IV/3) @ 30 Pk., der Rest LR(III/3) @ 30 Pk. ....	°3–9

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls Mitglieder einer kothischen Freikompanie, das mit (\*\*) markierte nur, falls verbündete Piraten, und das mit (\*) markierte nur, falls Zuagiren aufgestellt werden sollen.

## Meru

Das geheimnisvolle Königreich Meru liegt zwischen Vendhya im Süden, Hyrkanien in Norden und Westen und Khitai im Osten und ist der Mittelpunkt der Story »The City of Skulls«, die ihren Titel nach der auffälligsten Eigenart der meruwischen Architektur trägt. Die Azweri sind schlitzäugige kleine Reiter, die sich ethnisch von den übrigen Meruwiern unterscheiden und vielleicht mit den Wüstenkhitaniern verwandt sind. Die Palastwachen werden als »vergoldet« beschrieben und kämpfen mit ornamentierten Hellebarden (vermutlich chinesischen Typs). Die Galeeren auf dem See von Meru haben golden und purpurn gestreifte Segel. Der schreckliche Dämonenkönig Yama ist eine 30 Fuß große, sechsarmige Kreatur aus Jade. Vom Schicksal Merus nach dem Tode seines Gottkönigs und nach dem zu erwartenden Feldzug des turanischen Großkönigs aus Rache für die Entführung seiner Tochter erfahren wir nichts, man geht aber wohl nicht fehl in der Annahme, dass seine Zukunft alles andere als rosig gewesen sein wird.

Yama der Dämonenkönig – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Zauberkräfte für den Dämonenkönig – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Meruwische Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–1
Azweri – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. ....	1–5
Palastwachen** – AS @ 36 Pk. ....	1–2
Stadtwachen, bis zu ⅓ mit Bogen – LI @ 18 Pk., der Rest mit Speer – Hi @ 24 Pk. oder Sp @ 36 Pk. ....	6–15
Chefzauberer oder Großzauberer bei Palast- oder Stadtwachen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Galeeren – Bo @ 18 Pk. ....	0–1
Marineinfanterie – Hi @ 24 Pk. oder LSch @ 24 Pk. ....	0–1/Bo

– *H&H* –

Gottkönig mit Palastgarde – B(ii) + AS(III/3) 48 Pk. ....	1
Yama der Dämonenkönig – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–1
Zauberkräfte für den Dämonenkönig – Z(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Meruwische Reiter – Re(III/2) @ 30 Pk. ....	0–1
Azweri – alle Re(IV/4) @ 36 Pk. oder alle LR(III/4) @ 35 Pk. ....	1–5
Azweri als Re(III/4) @ 42 Pk. aufstellen ....	0/alle
Palastwachen – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Stadtwachen, bis zu ⅓ mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest mit Speer – Hi(III/2) @ 20 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	6–18
Chefzauberer oder Großzauberer bei Palast- oder Stadtwachen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Galeeren – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–1
Marineinfanterie – Hi(III/3) @ 24 Pk. oder LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–1/Bo

## Östliche Gebirgsvölker

Diese Liste umfasst die wilden Berglandbewohner südlich von Turan und nördlich von Vendhya. Die Kushafi unter der Führung Balashs leben an der Nordgrenze von Iranistan. Balashs Gürtel ist dichtbesetzt mit Dolch- und Messerscheiden. Er legt einen Hinterhalt aus Bogenschützen und Männern mit Wurfspeeren in weißen Gewändern. Shaf Karaz von den Khozgaren, sowie Theggir und Ghoufagen kämpfen gegen Turan in den Stories »The People of the Summit« und »Conan the Swordsman« (de Camp, Carter und Nyberg). Conan hat keine allzu hohe Meinung von ihren Fähigkeiten als Bogenschützen. Die Wamadzi sind ein himelianischer

Stamm, der mit hyrkanischen Bögen ausgerüstet ist. Ein Himelianer greift Conan in der Story »The Flame Knife« (Howard und de Camp) mit einem langen Speer an, während Conanas afghulische Reiter mit Pfeilen und Schwertern kämpfen und Turbane tragen.

• **Himelianer:**

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	1–3
Speerträger* – LSp @ 36 Pk. ....	4–16
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	1–3

• **Khozgaren, Theggir oder Ghoufagen:**

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	0–3
Krieger* – Sch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	8–32

• **Wamadzi oder Dagozai:**

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	0–2
Krieger* – Sch @ 24 Pk. ....	6–24
Plänkler mit Bögen – LI @ 18 Pk. ....	0–2

• **Ilbari:**

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	0–1
Krieger* – AS @ 36 Pk. ....	4–16
Plänkler mit Wurfspeer und Schild oder mit Bögen – LI @ 18 Pk. ....	0–2

• **Kushafi, Afghuli, Irakazi, Wazuli von Khurum, Galzai oder Khurakai:**

Reiter* – Re @ 36 Pk. oder LR @ 30 Pk. ....	0–2
Krieger – alle Sk @ 30 Pk. oder alle Hi @ 24 Pk. ....	6–24
Plänkler mit Wurfspeer und Schild oder mit Bögen – LI @ 18 Pk. ....	0–2

• **nur Afghuli:**

Conan als Befehlshaber zu Pferd – H @ +24 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur Kushafi:**

Balash als Anführer – H @ +24 Pk. ....	0–1
Verbündete Kozaki – LR @ 30 Pk. ....	0–2

- H&H -

• **Himelianer:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Speerträger – LSp(IV/3) @ 30 Pk. ....	3–17
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	1–3

• **Khozgaren, Theggir oder Ghoufagen:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + Sch(IV/2) @ 28 Pk. bzw. 40 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Krieger – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	7–35

• **Wamadzi oder Dagozai:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + Sch(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Krieger – LSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	5–26
Plänkler mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

• **Ilbari:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + Sch(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Krieger – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	3–18
Plänkler mit Wurfspeer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. oder mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

• **Kushafi, Afghuli, Irakazi, Wazuli von Khurum, Galzai oder Khurakai:**

Befehlshaber zu Pferd – B(ii/iii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder B(ii/iii) + LR(III/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. oder zu Fuß – B(ii/iii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. bzw. 49 Pk. oder B(ii/iii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk. bzw. 44 Pk. ....	1
Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Krieger – alle Sk(IV/3) @ 25 Pk. oder alle Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	5–26
Plänkler mit Wurfspeer und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. oder mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

• **nur Afghuli:**

Conan als Befehlshaber zu Pferd – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur Kushafi:**

Balash als Anführer – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Verbündete Kozaki – LR(III/4) @ 35 Pk. ....	0–2

Eine Armee darf aus den Truppen mehrerer Stämme bestehen; eine solch kombinierte Armee darf natürlich nur einen Befehlshaber haben, muß aber ansonsten alle Minima jedes beteiligten Stammes aufstellen. Zudem muß der Stamm des Befehlshabers derjenige sein, der die meisten Elemente stellen.

## Östliche Reiternomaden

Diese Armeeliste umfasst die Kuigar unter dem Großkhan Kujula, welche die Ränder von Conans Welt bewohnen, die Wigur, die nordöstlich des Vilayet-Meeres hausen, und die Nomaden der Wuhan-Wüste. Die Kuigar kleiden sich wahrscheinlich in Pelzmützen, Schaffsfellmäntel, weite Hosen aus rauher Wolle und feste Stiefel von der Art, wie sie Conan am Ende der Story »The City of Skulls« verkauft werden. Der Wigur-Schamane Tataur hat schwarze Haare und trägt Tierhäute und einen Schaffsfellumhang, sein Gesicht hat er rot und schwarz bemalt. Neben einem der typischen struppigen, kleinen Steppenpferde besitzt er noch eine Trommel.

Nomadenreiter* – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. ....	8–18
Nomadeninfanterie mit improvisierten Waffen – Ho @ 12 Pk. oder mit Speeren – Hi @ 24 Pk. oder mit Bogen – LI @ 18 Pk. ....	0–4

• **nur Wigur:**

Schamane bei Nomadenreitern – Z @ +24 Pk. ....	0–1
--	-----



• **nur Nomaden der Wuhan-Wüste:**

Kamelreiter – Km @ 36 Pk. ....	0–2
Nomadeninfanterie (Hi oder LI) mit Kamelen beritten machen @ +6 Pk. ....	beliebig

- H&H -

Befehlshaber – wie die Nomadenreiter, also: B(iii) + Re(IV/4) @ 60 Pk. oder B(iii) + LR(III/4) @ 59 Pk. ....	1
Nomadenreiter – alle Re(IV/4) @ 36 Pk. oder alle LR(III/4) @ 35 Pk. ....	7–17
Nomadeninfanterie mit improvisierten Waffen – Ho(IV/3) @ 12 Pk. oder mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4

• **nur Wigur:**

Schamane bei Nomadenreitern – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
--	-----

• **nur Nomaden der Wuhan-Wüste:**

Nomadenreiter (bis auf den Befehlshaber) gegen ungepanzerte, nur mit Bogen ausgerüstete Reiter austauschen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0/alle
Kamelreiter – Km(IV/3) @ 30 Pk. oder LR(III/2) @ 25 Pk. ....	0–2
Nomadeninfanterie (Hi oder LI) mit Kamelen beritten machen @ +6 Pk. ....	beliebig

## Die Piraten der Vilayet-See

Die Piraten des großen Binnenmeeres von Hyboria, die „Rote Bruderschaft“ oder auch die „Rote Gefolgschaft“ genannt, waren ursprünglich entlaufene Sklaven aus Turan und sind somit ein wahres Völkergemisch. Ihr Aussehen entspricht so ziemlich der allgemeinen Vorstellung von Seeräubern: Ohr- und Nasenringe, die unvermeidlichen Haken anstelle von Händen und vermutlich auch die branchenüblichen Holzbeine, Augenklappen und Kopftücher. Ihre Kleidung ist ansonsten spärlich und wird bestenfalls um das ein oder andere Stück silberverbrämter Panzerung bereichert.

Verbündete Kozaki – LR @ 30 Pk. ....	0–3
Piraten mit Schwertern, Enterbeilen und Hieb Waffen* – AS @ 36 Pk. ....	6–16
Held als Anführer oder bei Piraten mit Schwertern etc. – H @ +24 Pk. ....	0–1
Piraten mit Schleudern oder Bögen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Boote – Bo @ 18 Pk. ....	0–2
Palisade zum Schutz des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

- H&H -

Befehlshaber mit Leibwächtern – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Verbündete Kozaki – LR(III/4) @ 35 Pk. ....	0–3
Piraten mit Schwertern, Enterbeilen und Hieb Waffen – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	5–17
Held als Anführer oder bei Piraten mit Schwertern etc. – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Piraten mit Schleudern oder Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Boote – Bo(IV/3) @ 15 Pk. ....	0–2
Palisade zum Schutz des Lagers @ 6 Pk. ....	0/4

## Schemitische Freikompanie

Diese Liste umfasst die Truppen Constantius', des Voivoden der schemitischen Freikompanie, während Salomes Staatsstreich in Khauran, wie er in »A Witch Shall Be Born« (Howard) geschildert wird. Salome wählt Constantius »wegen seines völligen Mangels an Charaktereigenschaften, die Menschen gut nennen«. Die schemitische Freikompanie bestand aus 10000 Berufssoldaten aus Pelishtim, Anakim und Akkharim, bewaffnet mit Speer und Bogen, geschützt durch versilberte Schuppenpanzer und spitze Helme. Die grellbunten Pferdedecken mögen als Panzerung gedient haben und daher eine Einordnung als Re(III/4) rechtfertigen.

Schemiten* – Re @ 36 Pk. ....	6–16
Salome, die falsche Königin von Khauran, beim Befehlshaber oder bei anderen Schemi-	
ten – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Kundschafter mit Bögen – LR @ 30 Pk. ....	0–2
Khauranischer Mob – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

– **H&H** –

Befehlshaber – wie die Reiter, also B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk. bzw. B(iii) + Re(III/3) @ 60 Pk. ....	1
Schemiten – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle Re(III/4) @ 42 Pk. ....	5–15
Salome, die falsche Königin von Khauran, beim Befehlshaber oder bei anderen Schemi-	
ten – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Kundschafter mit Bögen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Khauranischer Mob – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2

## Turan

Großkönig Yezdigerd von Turan ist zweifelsohne der mächtigste Monarch in Conans Welt. Seine goldbelmten Reiter attackieren die halbe Welt, seine gesamte Armee kann aus Reitern bestehen, daher müssen in einer zentralen Armee immer mehr Elemente berittener Truppen als Elemente anderer Truppen aufgestellt werden. Für einen der Befehlshaber Yezdigerds wird ein silbernes Kettenhemd und ein blauer Umhang erwähnt, Reiter aus dem Süden tragen ärmellose silberne Kettenhemden über weißen Seidengewändern und rote Turbane um ihre Helme. Eine Gardeeinheit ist mit Umhängen aus Tigerfell ausgestattet. Die Geister in Vampirgestalt werden in der Story »The Hand of Nergal« (Howard und Carter) beschrieben und zählen als Untote im Sinne der Regeln. Die Fahne Turans zeigt eine silberne Inschrift auf grünem Grund etwa in der Art der heutigen saudiarabischen Fahne.

Streitwagen* – LSt @ 36 Pk. ....	0–2
Reguläre Reiterei* – Re @ 36 Pk. ....	6–16
Gardereiter abgesessen als gepanzerte Bogenschützen* aufstellen – SSch @ 24 Pk. ....	0–4
Söldnerreiter – LR @ 30 Pk. ....	0–4
Besser bezahlte Söldnerinfanterie – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Schlechter bezahlte Söldnerinfanterie, mit Speer – Hi @ 24 Pk. oder mit Bogen – LI @	
18 Pk. ....	0–2

### • Zentrale Armeen:

Atalis der Weitblickende bei den Reitern oder Wigur-Schamane bei einem der Elemente	
Söldnerreiter – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Bogenschützen von der Ostgrenze des Reiches – SSch @ 24 Pk. ....	0–2
Bogenschützen von der Ostgrenze mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk. ....	0/alle
Städtische Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	0–2
Galeeren mit purpurnen Segeln – Bo @ 18 Pk. ....	0–1
Marineinfanterie – LSch @ 24 Pk. ....	0–1/Bo

• **Armee Munthassem Khans, des aufständischen Satrapen von Yaralet:**

Befehlshaber mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Geister in Gestalt riesiger Vampire – Fw @ 36 Pk. ....	•2–4
Bogenschützen aus Yaralet – LSch @ 24 Pk. ....	0–4
Stadtwachen aus Yaralet – AS @ 36 Pk. oder Sp @ 36 Pk. ....	0–4

• **Satrapie Zamboula:**

Kannibalensklaven aus Darfar – Ho @ 12 Pk. ....	2–4
Stadtwache von Pelishti – Sp @ 36 Pk. ....	2–6
Priester bei Reitern oder Stadtwachen – Z @ +24 Pk. ....	0–1

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd – B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk. oder auf Streitwagen – B(iii) + LSt(III/3) @ 60 Pk. ....	1
Gardereiterei – Re(III/4) @ 42 Pk. ....	0–3
Gardereiter und Befehlshaber abgesessen als gepanzerte Bogenschützen aufstellen – B(iii/iv) + SSch(III/4) @ 52 Pk. bzw. 76 Pk. falls Befehlshaber, SSch(III/4) @ 28 Pk. sonst ....	beliebig
Streitwagen – LSt(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1
Reguläre Reiterei – Re(III/3) @ 36 Pk. oder Re(III/4) @ 42 Pk. ....	5–12
Besser bezahlte Söldnerreiter – LR(III/4) @ 35 Pk. oder Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Schlechter bezahlte Söldnerreiter – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Besser bezahlte Söldnerinfanterie – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Schlechter bezahlte Söldnerinfanterie, mit Speer – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

• **Zentrale Armeen:**

Befehlshaber durch den Großkönig selbst oder einen fähigen Vertreter ersetzen: zu Pferd – B(iv) + Re(III/4) @ 90 Pk. oder auf Streitwagen – B(iv) + LSt(III/3) @ 84 Pk. ....	0–1
Atalis der Weitblickende bei den Reitern – Z(iii) @ +24 Pk. oder Wigur-Schamane bei einem der Elemente Söldnerreiter – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Bogenschützen von der Ostgrenze des Reiches – SSch(III/2) @ 20 Pk. ....	0–2
Bogenschützen von der Ostgrenze mit Pavisen ausrüsten – Pa @ +4 Pk. ....	0/alle
Städtische Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–2
Galeeren mit purpurnen Segeln – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–1
Marineinfanterie – LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–1/Bo

• **Armee Munthassem Khans, des aufständischen Satrapen von Yaralet:**

Befehlshaber mit magischen Fähigkeiten ausstatten – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Geister in Gestalt riesiger Vampire – Fw(III/4) @ 42 Pk. ....	•2–4
Bogenschützen aus Yaralet – LSch(III/2) @ 20 Pk. ....	0–4
Stadtwachen aus Yaralet – AS(III/2) @ 30 Pk. oder Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–4

• **Satrapie Zamboula:**

Kannibalensklaven aus Darfar – Ho(IV/4) @ 14 Pk. ....	2–4
Stadtwache von Pelishti – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	2–8
Priester bei Reitern oder Stadtwachen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1

Befehlshaber zu Fuß müssen denselben Grad haben, den sie auch beritten haben können! Das Minimum für die Geister in Vampirgestalt ist nur obligatorisch, falls diese Geister aufgestellt werden sollen.

## Vendhya



Vendhya ist zusammen mit Kosala, dem anderen Königreich südlich des Himeliagebirges, das hyborianische Gegenstück Indiens. Demzufolge sollte man eigentlich in seiner Armee eine ordentliche Anzahl von Elefanten erwarten. Doch wie immer gehen die Autoren der Conan-Saga darüber hinweg, wenn auch Elefanten für Kosala erwähnt werden, freilich ohne Hinweis auf eine militärische Rolle. Wir führen sie hier daher nur als Option auf. Elefanten der Kampfstärke (3) sind die gewöhnlichen indischen Elefanten, während die mit Kampfstärke (4) die sogenannten „kaiserlichen Elefanten“ sind, die angeblich größer als afrikanische Elefanten sind. Die Reiter tragen blankpolierte Helme, gekrümmte Schwerter, goldverzierte Panzer und Lanzen. Es ist zwar recht unwahrscheinlich, dass sie in einer Schlacht jemals zu Fuß kämpfen, aber wir haben diese Möglichkeit offengelassen, um die Kömpfer in der Story »The People of the Black Circle« berücksichtigen. Einer der Mächtigen Vendhyas führt eine Fahne, die einen Mammutkopf mit goldenen Kugeln auf der Spitze der Stoßzähne zeigt.

Elefanten – Rw @ 54 Pk. ....	0–3
Gardereiter* oder Adelige (Kshatriya) – Re @ 36 Pk. ....	6–16
aufständischer Zauberer als Befehlshaber** – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Adelige abgesessen aufstellen – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Peshkari und andere Speerträger – Sp @ 36 Pk. ....	0–6
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. ....	0–4
Plänkler mit Speeren – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Sklaven oder Schlachtenbummler – Ho @ 12 Pk. ....	0–4
Schlachtenbummler durch Priestergruppe ersetzen – Ho + Z @ 36 Pk. ....	0–1
Namenloser Eremit bei Schlachtenbummlern – K @ +12 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

Befehlshaber/in – B(ii/iii) + Re(III/4) @ 54 Pk. oder 66 Pk. ....	1
aufständischer Zauberer als Befehlshaber des Grades (ii) – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Elefanten – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–3
Gardereiter – Re(III/4) @ 42 Pk. ....	0–5
Adelige (Kshatriya) – Re(IV/3) @ 30 Pk. oder Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	4–12
Adelige abgesessen aufstellen – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Peshkari und andere Speerträger – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–8
Bogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	0–6
Plänkler mit Speeren – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Sklaven oder Schlachtenbummler – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–4
Schlachtenbummler durch Priestergruppe ersetzen – Ho(IV/3) + Z(ii) @ 28 Pk. ....	0–1
Namenloser Eremit bei Schlachtenbummlern – K(iii) @ +12 Pk. ....	0–1

Eremit und Priester dürfen nicht zusammen mit einem Zauberer als Befehlshaber aufgestellt werden. Bitte beachten Sie, dass Horden mit einer Einzelfigur nur als normale Horden wiederkehren können!

## Armeen außerhalb Hyborias

### Antillen

Diese Liste umfasst die Reste der Antillenzivilisation auf den Inseln weit im Westen von Hyboria, wie sie in »Conan of the Isles« (de Camp und Carter) beschrieben werden. Die Antillen sind in Conans Welt die ehemals höchsten Bergspitzen des versunkenen Kontinentes Atlantis und liegen östlich der Antillen unserer Welt, die zum Kontinent Mayapan zählen. Soldaten der Stadt Ptahuacan verwenden Schwerter, Speere

und Hieb Waffen mit gläsernen Spitzen (möglicherweise wird hier der Begriff „Glas“ für „Obsidian“ verwendet, einem vulkanischen Gestein mit glasartiger Konsistenz) und schützen sich mit gläsernen Rüstungen. Phantom-Marineinfanteristen tragen lange rosenrote Panzer, Helme in Gestalt von Vogelköpfen, lange gerade Schwerter mit Sägezähnen und Schilde mit gezackten Rändern und dem Krakenemblem von Atlantis. Andere Marineinfanteristen sind in schimmernde Rüstungen über Ledergewändern gekleidet, schwingen Speere mit gewellten Spitzen und ebenfalls gezähnte Schwerter. Schleuderer verschleudern mit Betäubungsgas gefüllte Kugeln, die etwa die Größe eines Apfels haben. Xotl, der Dämon der Finsternis, wird als große schwarze Wolke mit Tentakeln beschrieben, scheint aber nicht herumzufliegen und wird deshalb hier als Riesenwesen und nicht als Großflieger eingestuft. Drachen sind schiefergrau und haben eine gespaltene Zunge. Ob sie letzteres für diplomatische Verhandlungen prädestiniert, wird nicht berichtet.

Drachen – Gf @ 60 Pk. ....	0–2
Drachen mit den Eigenschaften von Helden ausstatten – H @ +24 Pk. ....	0/alle
Xotl, der Dämon der Finsternis – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Infanterie* oder Marineinfanterie – AS @ 36 Pk. ....	2–6
Infanterie oder Marineinfanterie – Sp @ 36 Pk. ....	2–6
Priester bei Infanterie oder Marineinfanterie oder Hierarch Xotls bei seinem Gott – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Schleuderer, die gasgefüllte Kugeln verschießen – LI @ 18 Pk. ....	2–6
Rattenschwarm – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk. ....	0–1
Schiffe und Galeeren – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß – B(ii/iii) + AS(III/3) @ 48 Pk. oder 60 Pk. ....	1
Drachen – Gf(IV/2) @ 40 Pk. oder Gf(IV/3) @ 50 Pk. ....	0–2
Drachen mit den Eigenschaften von Helden ausstatten – H(iii) @ +24 Pk. ....	0/alle
Xotl, der Dämon der Finsternis – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–1
Infanterie oder Marineinfanterie – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	1–5
Infanterie oder Marineinfanterie – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	2–6
Priester bei Infanterie oder Marineinfanterie – Z(ii) @ +16 Pk. oder Hierarch Xotls bei seinem Gott – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Schleuderer, die gasgefüllte Kugeln verschießen – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	2–6
Rattenschwarm – VW(III/4) [bebaute Flächen] @ 21 Pk. ....	0–1
Schiffe und Galeeren – Bo(IV/2) @ 12 Pk., Bo(IV/3) @ 15 Pk. oder Bo(IV/4) @ 18 Pk. ....	0–2

Die nächsten beiden Listen umfassen die Kulturen an der Ostküste von Mayapan oder Zothique, einem Teil des geheimnisvollen Kontinents auf der westlichen Hemisphäre jenseits der (hyborischen) Antillen, wohin Conan nach der Schlacht mit den Einwohnern von Ptahuacan weiterzieht (»Conan of the Isles« – de Camp und Carter). Über die westliche Landmasse erfahren wir in der Conan-Saga selbst nur sehr wenig, einige grundsätzliche Informationen enthalten allerdings Howards Stories »Men of the Shadows« (mit Bran Mac-Morn) und »Marchers of Valhalla«. Demnach gleicht sie dem heutigen amerikanischen Kontinent, denn sie besteht aus einem nördlichen Teil, der über eine relativ schmale Landbrücke mit einem südlichen Dschungelkontinent verbunden ist. Der Nordteil ist zu Conans Zeit wegen großer Eismassen, die sich weit nach Süden geschoben haben, mehr oder minder unbewohnbar, die Landbrücke wird von Nachkommen der alten Lemurer besiedelt (hier als Stadtstaaten bezeichnet), während im Süden und auf dem unmittelbar östlich der Landbrücke gelegenen großen Archipel Verwandte der Pikten hausen, welche die zuvor dort hausenden Affenmenschen nach und nach in den Süden Hyborias verdrängt haben, mit dem die Südspitze des Landes offenbar über eine Inselkette verbunden ist. Wir beschränken uns hier auf die Bewohner der Gebiete, die den hyborischen Antillen am nächsten liegen; weiter südlich und westlich mögen weitere Zivilisationen liegen, von denen man jedoch nichts oder bestenfalls Gerüchte hört. Selbst diese beiden Listen sind bereits sehr spekulativ; wir wollten aber nicht auf sie verzichten, um einen Gegner für die Antillenbewohner anbieten zu können. In der Liste für die Dschungelbewohner gehen wir davon aus, dass die Bewohner der Küstenregionen wegen der ständigen Raubzüge der Antillenbewohner kriegerischer und besser bewaffnet sind als



die weiter im Landesinneren lebenden Stämme. Alle Armeen bevorzugten Federschmuck, Kriegsbemalungen und diverse Tierfelle und sind daher ausgesprochen farbenprächtig.

## Mayapan: Stadtstaaten

Adelige und/oder Mitglieder von Kriegerbünden* – AS @ 36 Pk. ....	0–3
Priester bei Adeligen – Z @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus Tempelkriegern	
– W/AS + Z @ 60 Pk. ....	0–1
Krieger mit Speeren – Hi @ 24 Pk. ....	5–20
Verbündete Krieger aus Randgebieten – Ho @ 12 Pk. ....	0–6
Schleuderer – LI @ 18 Pk. ....	0–3
Flöße – Bo @ 18 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

Befehlshaber mit Leibgarde – B(ii/iii) + AS(III/2) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ....	1
Adelige und/oder Angehörige von Kriegerbünden – AS(III/2) @ 30 Pk. ....	0–3
Priester bei Adeligen – Z(iii) @ +24 Pk. oder auf Sänfte mit Leibgarde aus Tempelkriegern	
– W/AS(III/2) + Z(iii) @ 54 Pk. ....	0–1
Krieger mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. ....	6–24
Verbündete Krieger aus Randgebieten – Hi(IV/2) @ 16 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–6
Schleuderer – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–3
Flöße – Bo(IV/2) @ 12 Pk. ....	0–1

## Mayapan: Dschungelstämme

Krieger* – LSch @ 24 Pk. ....	10–24
Krieger von Küstenstämmen* zusätzlich mit Eisenholzkeulen ausrüsten – bis zu $\frac{2}{3}$ Sk	
@ 30 Pk., der Rest ESch @ 30 Pk. ....	0/alle
Schamane bei Kriegern – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Plänkler mit Bögen oder Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. oder mit Blasrohren – VW [Wald] @	
18 Pk. ....	0–3
Kanus – Bo @ 18 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

Befehlshaber – B(ii) + LSch(IV/2) @ 28 Pk. ....	1
Krieger – LSch(IV/2) @ 16 Pk. ....	11–35
Krieger von Küstenstämmen zusätzlich mit Eisenholzkeulen ausrüsten – Befehlshaber	
zu B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. oder B(ii) + ESch(IV/3) @ 37 Pk., Krieger bis zu $\frac{2}{3}$ Sk(IV/3)	
@ 25 Pk., der Rest: ESch(IV/3) @ 25 Pk. ....	0/alle
Schamane bei Kriegern – Z(ii) @ +16 Pk. ....	0–2
Plänkler mit Bögen – LI(III/3) @ 18 Pk., mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk. oder mit	
Blasrohren – VW(III/4) [Wald] @ 21 Pk. ....	0–3
Kanus – Bo(IV/2) @ 12 Pk. oder Bo(IV/3) @ 15 Pk. ....	0–1

## Reptilienwesen des Schwarzen Teichs

Auf einer einsamen Insel mitten im westlichen Ozean, »mehrere Wochen Seereise« von Hyboria entfernt, wohnt eine Rasse seltsamer Reptilienwesen, deren Hauptvergnügen offensichtlich darin besteht, Gefangene in einem schwarzen Teich schrumpfen zu lassen und mit diesen Miniaturen die Mauer ihrer Stadt zu dekorieren. Bei der isolierten Lage ihrer Heimat muß man freilich vermuten, dass sie diesem interessanten Hobby nicht allzu intensiv frönen können. Natürlich kann man sich fragen, ob solche Wesen zahlreich genug sind, um als Armee auftreten zu können, und ob sie, selbst wenn, überhaupt die Möglichkeit hätten, gegen irgendjemanden Krieg zu führen. Da aber ihr Hobby ihnen eine gewisse Sympathie bei Tabletop-Spielern (und Modellfigurensammlern) einbringen sollte, haben wir uns dann doch entschlossen, sie mit in unsere Sammlung aufzunehmen. Und sollten sie nach Conans Besuch in »The Pool of the Black One« (Howard und de Camp) vielleicht doch einmal auf die Idee mit der Seefahrt kommen ...

Die Reptilien überragen Conans Männer und kämpfen mit Klauen und Zähnen, andererseits scheinen sie doch auch gewisse handwerkliche Fähigkeiten zu besitzen (über die Herstellung von Miniaturen hinaus), wie nicht nur ihre Architektur beweist: ihr Anführer trägt ein juwelenbesetztes Stirnband und hat eine goldene (Pan-)Flöte mit schwarzen Pfeifen. Waffen sind also zumindest möglich.

Befehlshaber zu Fuß\*\* – B + Sk @ 54 Pk. .... 1  
 magische Fähigkeiten für den Befehlshaber – Z @ +24 Pk. .... 0–1  
 Reptilien – bis zu  $\frac{2}{3}$  Sk @ 30 Pk., der Rest Be @ 48 Pk. oder Ho @ 12 Pk. .... 16–42  
 Fremdartig konstruierte Stadtmauern als Befestigung des Lagers @ 24 Pk. .... 0/4

- H&H -

Befehlshaber zu Fuß – B(ii) + Sk(IV/4) @ 42 Pk. .... 1  
 magische Fähigkeiten für den Befehlshaber – Z(ii) @ +16 Pk. .... 0–1  
 Reptilien – bis zu  $\frac{2}{3}$  Sk(IV/4) @ 30 Pk., der Rest Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Ho(IV/4) @  
 14 Pk. .... 16–36  
 Fremdartig konstruierte Stadtmauern als Befestigung des Lagers @ 24 Pk. .... 0/4

## Elric von Melniboné und seine Welt

**I**ch kann mich schwach daran erinnern, in den Siebzigern die ersten Romane und Kurzgeschichten von Michael Moorcock, darunter auch die um Elric von Melniboné und seine Welt, in den Bänden der mittlerweile legendären Reihe „Terra Fantasy“ gelesen zu haben. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass sie mir damals gar nicht gefallen haben, und ich daher Moorcocks Werke aus den Augen verloren habe. Mittlerweile sind sie so etwas wie Klassiker der Fantasy-Literatur geworden, die viele Anhänger hatten und immer noch haben. Es ist also nicht unangemessen, in diese Sammlung auch Armee auf diesem Hintergrund aufzunehmen.

Nun maße ich mir – aus dem oben genannten Grund – keinerlei Expertise für Elric und seine Welt an. Für die Zusammenstellung dieser Listen habe ich daher auf andere Veröffentlichungen im Netz zurückgegriffen, wie besonders die Armeelisten von Declan McHenry für das Regelsystem „Hordes of the Things“ (Armies of the Young Kingdoms. Wargaming in the Age of Elric of Melniboné) und die Wikipedia für Moorcocks Werke [www.multiverse.org](http://www.multiverse.org), in der einige, wenn auch bisweilen ein bisschen arg spärliche Informationen zu finden sind. Nichtsdestotrotz bin ich mir bewusst, dass an diesen Listen noch Vieles zu ändern und zu ergänzen (so fehlt beispielsweise noch eine Liste für die Verteidiger von Tanelorn aus der Kurzgeschichte „To Rescue Tanelorn“) sein wird, und hoffe, dass Leser, die kompetenter sind als ich, ihre Verbesserungs-

vorschlägen und neuen Listen nicht zurückhalten werden.

Viele der in diesem Kapitel enthaltenen Armeen sind – verglichen mit denen unserer Antike und unseres Mittelalters – ziemlich klein. So ist das Heer der Königin Jishanas von Jharkor, das sich den Invasionstruppen Pan Tangs und Dharijors entgegenstellt, gerade einmal 6.000 Mann stark. Das aber entspricht in *H&H* etwa 24 Elementen, stimmt also ganz gut mit der Größe einer normalen Armee mit einer Stärke von 600 Pk. überein. Die Heere einiger kleinerer Staaten mögen freilich ein wenig überrepräsentiert sein; sie sind dennoch aufgenommen worden, um ein möglichst breites Spektrum an Truppen bieten zu können.

Elrics Welt (s. die Karte auf der nächsten Seite) ist eine flache, ovale Scheibe, die aus der Materie des Chaos (von dem sie auf allen Seiten umgeben ist) gebildet worden ist und ihre Gestalt durch die Mächte der Ordnung erhalten hat. Die Größe der „Jungen Königreiche“ insgesamt mag etwas größer sein als Europa, man erfährt aber nicht, wie weit sie nach Osten oder Westen reichen. Hauptthema der Elric-Saga ist – wie im Werk Moorcocks generell, mit dem sie auf vielfältige Weise verknüpft ist – der ewige Kampf zwischen den Mächten der Ordnung und des Chaos. Beide versuchen, die kosmische Balance zu ihren Gunsten zu verändern. Bei diesem Streit wird letztlich Elrics Welt zerstört und unsere heutige neu geschaffen (in der sich der Kampf dann fortsetzt, aber das ist eine andere Geschichte).

### Melniboné

Melniboné war für zehntausend Jahre die größte Macht der Welt. Doch in den letzten 500 Jahren war es in einem steten Niedergang begriffen, während rund herum in den ehemaligen Provinzen die sog. „Jungen Kö-



nigreiche“ entstanden sind. Nun ist das Reich auf die gleichnamige Insel beschränkt und lebt in etwas, was man „splendid isolation“ bezeichnen könnte (man sieht, Michael Moorcock ist Engländer). Zu den Zeiten Elrics (genauer Elric VIII., 428. Kaiser von Melniboné) ist die Bevölkerung auf gerade einmal 5000 „Adelige“ (reinrassige Melnibonéer) und etwa 50.000 Sklaven (einschließlich der Mischlinge) geschrumpft. Dazu muss allerdings angemerkt werden, dass der Lebensstandard der „Sklaven“ auf Melniboné besser ist als der mancher Adelige in den „Jungen Königreichen“.

Chaosgottheit [I] – G @ 90 Pk. ....	0–1
Drachenreiter – Gf @ 60 Pk. ....	0–2
Drachenreiter durch Dämon ersetzen [I] – Gf + Z @ 84 Pk. ....	0–1
Großer Elementargeist [I] – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Ritter* – La @ 42 Pk. ....	0–3
Das Schiff, das über Land und Wasser segelt [I] – Kw + Bo @ 48 Pk. (nur wenn Elric aufgestellt wird) ....	0–1
Gardeinfanterie mit Axt oder Langschwert* – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Gardeinfanterie durch Cymorils Speerträger ersetzen [I] – Sp @ 36 Pk. ....	0/A
Gardeinfanterie durch stumme Garde (Eunuchen mit Bogen und blau-schwarzer Panzerung) ersetzen (nur wenn Cymoril aufgestellt wird) [I] – SSch @ 24 Pk. ....	0/A
Gardeinfanterie durch blinde Veteranen ersetzen (nur wenn Elric aufgestellt wird) [I] – Sk @ 30 Pk. ....	0/A
Infanterie mit Axt oder Langschwert – AS @ 36 Pk. ....	4–10
Held als Befehlshaber, bei Rittern oder bei Garde oder Infanterie mit Axt oder Langschwert – H @ +24 Pk. (Cymoril darf auch bei den Speerträgern stehen, falls diese verwendet werden, Elric bei den blinden Veteranen) ....	0–2

Zauberer bei Rittern oder bei Garde oder Infanterie mit Axt oder Langschwert [I] – Z	
@ +24 Pk. ....	1–2
Infanterie mit Kompositbogen – ESch @ 30 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	2–6
Infanterie mit Wurfspeeren – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–2
Katapulte [I] – Art @ 42 Pk. ....	0–1
Kriegsschiffe [I] – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

– *H&H* –

Befehlshaber zu Pferd – B(iii) + La(IV/4) @ 66 Pk. oder zu Fuß mit Leibgarde mit Axt oder Langschwert – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. ....	1
Chaosgottheit [I] – G(IV/3) @ 90 Pk. ....	0–1
Drachenreiter – Gf(IV/4) @ 60 Pk. ....	0–2
Dämon [I] – Gf(IV/3) + Z(iii) @ 74 Pk. ....	0–1
Großer Elementargeist [I] – Rw(IV/3) @ 45 Pk. ....	0–1
Ritter – La(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–3
Das Schiff, das über Land und Wasser segelt [I] – Kw + Bo(IV/4) @ 48 Pk. (nur wenn Elric aufgestellt wird) ....	0–1
Gardeinfanterie mit Axt oder Langschwert – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Gardeinfanterie durch Cymorils Speerträger ersetzen [I] – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	0/A
Gardeinfanterie durch stumme Garde (Eunuchen mit Bogen und blau-schwarzer Panzerung) ersetzen (nur wenn Cymoril aufgestellt wird) [I] – SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0/A
Gardeinfanterie durch blinde Veteranen ersetzen (nur wenn Elric aufgestellt wird) [I] – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0/A
Infanterie mit Axt oder Langschwert – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	4–10
Held als Befehlshaber, bei Rittern oder bei Garde oder Infanterie mit Axt oder Langschwert – H(iii) @ +24 Pk. (Cymoril darf auch bei den Speerträgern stehen, falls diese verwendet werden) ....	0–2
Held durch Elric ersetzen – H(iv) @ +32 Pk. (darf auch bei den blinden Veteranen stehen, falls diese verwendet werden) ....	0–1
Zauberer bei Rittern oder bei Garde oder Infanterie mit Axt oder Langschwert [I] – Z(iii) @ +24 Pk. oder Z(iv) @ +32 Pk. ....	1–2
Infanterie mit Kompositbogen – ESch(IV/4) @ 30 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	2–6
Infanterie mit Wurfspeeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Katapulte [I] – Art(IV/3) @ 35 Pk. oder Art(IV/4) @ 42 Pk. ....	0–1
Kriegsschiffe [I] – Bo(IV/4) @ 21 Pk. ....	0–2

Die mit [I] gekennzeichneten Einheiten dürfen nur vor dem Fall von Imrryr verwendet werden. Dämon und Elementargeist müssen zu Beginn des Spiels in der Zauberreichweite eines melnibonésischen Zauberers aufgestellt werden (in Spielen nach den Grundregeln innerhalb von 6 LE).

Das „Schiff, das über Land und Wasser segelt,“ ist **nicht** als Luftschiff eingestuft, da es sich über Land wie durch Wasser bewegt, also auch von Grund aus zu erreichen wäre; eine Einstufung als ein Kampfwagen, der sich auch wie ein Boot über Gewässer bewegen kann, erschien mir daher sinnvoller. Es kostet 12 Pk. mehr als ein normaler Kampfwagen, ignoriert nicht-schiffbare Flüsse und bewegt sich über schiffbare Gewässer wie ein Boot. Auch darf es wie ein Wasserfahrzeug ein Landelement transportieren.

## Pan Tang

Die Insel Pan-Tang ist eine Insel im „Bleichen Meer“ nördlich von Melniboné und eine Exklave des Chaos, die von einer Magie praktizierenden Theokratie unter Jagreen Lern beherrscht wird (man freut sich ja immer



wieder zu sehen, wie fest angebliche Anhänger des Chaos ihre Leute im Griff haben), deren oberstes Ziel darin besteht, die Herrschaft des Chaos auf alle jungen Königreiche auszudehnen. Soldaten sind mit hellroten Panzern (vermutlich also aus textilem Material) ausgerüstet, die über weiten Brokatgewändern getragen werden. Als Waffen werden Breitschwerter, Streitäxte (Dolchäxte?) und -kolben genannt. Bei einigen Reitern werden ausdrücklich kleine rote Rundschilder genannt (offenbar wieder mal nur mit Seitenwaffen ausgerüstet oder führen sie zusätzlich Fernwaffen?).

Bei den Teufelsreitern handelt es sich um Männer, die auf speziell gezüchteten sechsbeinigen Reptilien reiten. Da sie (angeblich) nur mit Säbeln bewaffnet sind, ist anzunehmen, dass sie die grobe Arbeit ihren (vermutlich massigen) Reittieren überlassen (ansonsten wären sie relativ ineffektiv wie andere Reiter in Moorcocks Welt, die nur mit Handwaffen ausgerüstet sind). Diese Ausrede haben die Schwertkämpfer zu Pferd leider nicht, so dass wir sie hier mit der Kampfstärke 2 eingestuft haben. Möglicherweise tragen aber alle diese Reiter auch noch eine Fernwaffe (wohl am ehesten einen Bogen), die halt nur nicht erwähnt wird.

Spezielle Tiger mit ihren Führern dienen dazu, Löcher in gegnerische Schlachtreihen zu reißen. Sie attackieren Infanteristen und bringen gegnerische Reiterformationen in Unordnung. Sie haben hauerartige Zähne (was wohl heißen soll, dass sie so eine Art Säbelzahn tiger sind) und ihre Klauen „können einen Mann mit einem einzigen Hieb bis auf die Knochen aufschlitzen“.

Kriegerpriester sind schwarzgekleidete Schwertkämpfer, die auch Magie ausüben. Einiges an Ausrüstung wie etwa Panzer oder Waffen kann magisch verstärkt werden. Es wird auch berichtet, dass Dämonen heraufbeschworen werden, um in der Schlacht beizustehen, so wie etwa die riesigen Eulen, die gegen die Myyrrhin eingesetzt wurden.

Die Flotte von Pan-Tang, die als die beste der „Jungen Königreiche“ gilt, besteht aus schwarzen Triremen mit schwarzen Segeln; sie sind mit Katapulten ausgerüstet, die mit Pech bestrichene Geschosse abschießen (das Pech lässt vermuten, dass sie vor dem Abschuss in Brand gesetzt werden). Wenn die Flotte nicht gerade im Krieg gebraucht wird, amüsiert sie sich in der Regel (ziemlich erfolgreich) mit so schönen Beschäftigungen wie Piraterie und Sklavenjagden. Marineinfanterie kleidet sich zusätzlich zum allgemeinen Hellrot in Blau.

Das Emblem von Pan-Tang ist ein Meermann. Es ist oft auf Panzern zu sehen; möglicherweise erscheint es also auch auf Bannern. Eine Alternative wäre das Chaos-Symbol, das aus acht Pfeilen besteht, die von einem gemeinsamen Zentrum ausgehen, eine andere Symbole, die mit Tigern zu tun haben.

Befehlshaber (Jagreen Lern oder Theleb Ka'arna) mit Leibgarde\*\* – B + Re + Z @ 84 Pk.

oder bei Infanterie mit Hellebarden – B + AS + Z @ 84 Pk. ....	1
Chaosgott – G @ 90 Pk. oder großes Chaoswesen – Rw @ 54 Pk. ....	0–1
Rieseneulen – Fw @ 36 Pk. ....	0–2
Teufelsreiter – alle Ri @ 42 Pk. oder alle Be @ 48 Pk. ....	0–2
Schwertkämpfer zu Pferd mit kleinem Rundschild – Re @ 36 Pk. ....	1–3
Chaosbestien oder Jagdtiger mit Treibern – Be @ 48 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Hellebarden, Streitkolben, Äxten oder Schwertern – AS @ 36 Pk. ....	4–12
Theleb Ka'arna, falls nicht als Befehlshaber verwendet, als Zauberer bei Teufelsreitern	
oder Infanterie oder magische Kräfte für das große Chaoswesen – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Bogenschilder – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Kriegerpriester – Sk @ 30 Pk. ....	0–2
Schwarze Trieme – Bo @ 18 Pk. ....	0–2
Marineinfanterie – Sp @ 36 Pk. ....	0–1/Bo

- H&H -

Befehlshaber (Jagreen Lern oder Theleb Ka'arna) mit Leibgarde – B(ii) + Re(III/2) + Z(iii/iv)

@ 66 Pk. bzw. 74 Pk. oder bei Infanterie mit Hellebarden – B(ii) + AS(III/3) + Z(iii/iv) @	
72 Pk. bzw. 80 Pk. ....	1
Rieseneulen – Fw(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Chaosgott – G(IV/3) @ 90 Pk. oder großes Chaoswesen – Rw(IV/4) @ 54 Pk. ....	0–1
Teufelsreiter – alle Ri(III/3) @ 42 Pk. oder alle Be(IV/4) @ 48 Pk. ....	0–2

Schwertkämpfer zu Pferd mit kleinem Rundschild – Re(III/2) @ 30 Pk. ....	2–4
Chaosbestien – Be(IV/4) @ 48 Pk. ....	0–1
Jagdtiger mit Treibern – Be(III/3) @ 48 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Hellebarden, Streitkolben, Äxten oder Schwertern – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	4–12
Theleb Ka’arna, falls nicht Befehlshaber, als Zauberer bei Infanterie oder Teufelsreitern	
oder magische Kräfte für das große Chaoswesen – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Kriegspriester – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–2
Schwarze Trireme – Bo(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Marineinfanterie – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	0–1/Bo

## Dharijor

Dharijor ist zu Elrics Zeiten der stärkste Staat auf dem westlichen Kontinent, der von einem König und einer kleinen Adelsklasse beherrscht wird. Die Reiterei ist mit Pferdepanzern ausgerüstet und wird ausdrücklich als „Ritter“ bezeichnet. Panzer und Helmbüsche sind (wie auch bei der Infanterie) schwarz, möglicherweise fügen die Adeligen aber diesem Grundmuster den ein oder anderen Farbtupfer hinzu. Von König Sarasto beispielsweise heißt es, dass er eine dunkelgelbe (vergoldete?) Panzerung trägt. Explizit erwähnt werden Infanteristen, die schwarze (geschwärzte?) Rüstungen tragen und mit Hellebarden bewaffnet sind, vielleicht eine Art Elitetruppe. Zumindest Bogenschützen scheint es auch gegeben zu haben: in der Beschreibung einer Schlacht, an der Truppen aus Dharijor beteiligt waren, heißt es, dass diese mit einer „raselnden schwarzen Wolke“ aus Pfeilen begonnen wurde. Dies lässt auch darauf schließen, dass ihre Anzahl nicht gerade gering war. Feldzeichen bestehen aus dunkler (schwarzer?) Seide. Das Emblem Dharijors ist ein Stern, vermutlich in Silber/Weiß oder Gold/Gelb. Das Wappenzeichen des Königs ist ein gespaltenes Schwert. – Die meisten Details dieser Liste entstammen der Beschreibung der Schlacht von Sequaloris, in der Dharijor und Pan Tang die vereinigten Heere von Jharkor, Tarkesh und Shazaar schlugen.

Ritter* – Ri @ 42 Pk. ....	2–6
Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Infanterie mit Hellebarden – AS @ 36 Pk. ....	4–8
Bogenschützen – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest SSch @ 24 Pk. ....	4–12

– **H&H** –

Befehlshaber (König Sarasto) bei Rittern – B(iii) + Ri(IV/3) @ 57 Pk. ....	1
Ritter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. ....	1–5
Held als Befehlshaber oder bei Rittern – H(ii) @ +16 Pk. oder H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Infanterie mit Hellebarden – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	4–8
Bogenschützen – bis zu ½ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest SSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	4–12

## Jharkor

Im Königreich von Jharkor auf dem westlichen Kontinent regiert nach dem Tode König Dharmits Königin Yishana. Die Ritter haben goldene Rüstungen (hoffen wir für ihre Gesundheit, dass sie nur vergoldet sind!) und sollen im vollen Galopp mit dem Langschwert in der Hand angreifen. Das mag sich in italienischen Sandalenfilmen toll machen, aber wir nehmen mal zu ihrem Gunsten an, dass sie doch lieber eine Lanze nehmen und das Schwert nur als Zweitwaffe führen (Moorcock scheint aber ein bisschen schwertfixiert zu sein). – Die Bewaffnung der Infanterie wird nicht beschrieben, wir nehmen hier mit anderen Autoren die übliche Mischung aus Speeren, Bögen und Wurfspeeren an. Die normale Infanterie wird durch Lagerknechte, Sklaven und Leibeigene ergänzt, letztere könnten so eine Art „letztes Aufgebot“ darstellen. – Die „Weißen Leoparden“ sind eine Elitetruppe aus 500 ausgesuchten Männern, die „so schnell wie Pferde rennen, so stark sind wie Berglöwen und so wild sind wie blutdürstige Haie – sie sind dazu ausgebildet, um zu töten, und

Töten ist das Einzige, das sie können.“ Sie tragen silberne (versilberte) Rüstungen, die mit einem Leoparden als Wappentier geschmückt sind. Ihr Anführer ist ein Albino. In der Schlacht von Sequaloris wird diese Truppe bei einem Nachhutgefecht gegen eine riesige Übermacht ausgelöscht.

Verbündete Myyrrhn – Fw @ 36 Pk. ....	0–1
Ritter* – Ri @ 42 Pk. ....	1–4
Shazaarische Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Weißer Leoparden – Sk @ 30 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Speeren – Sp @ 36 Pk. ....	4–12
Bogenschützen – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Schlachtenbummler, Aufgebot oder dgl. – Ho @ 12 Pk. ....	0–4
Melnibonäische Söldner – AS @ 36 Pk. oder mit Bogen – ESch @ 30 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber/in bei Adelsreitern – B(ii/iii) + Ri(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. ....	1
Verbündete Myyrrhn: mit Bogen – Fw(III/2) @ 30 Pk., mit Speeren – Fw(III/3) @ 36 Pk. oder mit beidem – Fw(III/4) @ 42 Pk. ....	0–1
Ritter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. ....	1–3
Shazaarische Reiter – Re(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Weißer Leoparden – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–2
Infanterie mit Speeren – Sp(IV/3) @ 30 Pk. ....	4–16
Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Schlachtenbummler, Aufgebot oder dgl. – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–4
Melnibonäische Söldner – AS(III/3) @ 36 Pk. oder mit Bogen – ESch(III/3) @ 30 Pk. ....	0–2

## Tarkesh

Tarkesh liegt auf einer Halbinsel im Norden des westlichen Kontinents und ist für seine ausgezeichnete Schiffe und Seefahrer bekannt. Die Bewohner sind eher klein und haben dunkelhäutige Gesichter mit schwarzem Haupthaar und Bart. Die Adelsreiter sollen eine dicke, blaue Panzerung tragen, was man vielleicht als textile Panzerung deuten kann, deshalb haben wir sie alternativ als La oder Re eingestuft. Die Infanterie ist ungefähr fünfmal so zahlreich wie die Reiterei. Ihre Bewaffnung wird leider (mal wieder) nicht beschrieben; der Name Tarkesh und das Aussehen der Bewohner lassen aber trotz der nördlichen Lage auf phönikische/karthagische Vorbilder schließen, so dass wir sie entsprechend ausgestattet haben. Declan McHenry hingegen hat sie als eine Art zivilisierter Nordmänner angesehen und sie mit Axt und Bogen ausgerüstet (wenn Sie dieser Lesart folgen wollen, lassen Sie die Garde weg und tauschen Sie die Speerträger gegen Axtkämpfer – AS(III/3) @ 36 Pk. aus). Natürlich sind noch andere Interpretationen möglich.

Banner und Schilde könnten auf das Meer bezogene Abzeichen wie grünbärtige Seekönige, Nixen oder andere Meeresbewohner bei blauer Grundfarbe getragen haben. Aber dies ist reine Spekulation.

Adelsreiter* – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	1–4
Infanterie mit Speeren* – Sp @ 36 Pk. oder Hi @ 24 Pk. ....	8–24
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Galeeren – Bo @ 18 Pk. ....	0–2

- H&H -

General bei Adelsreitern – wie diese, also B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk., B(iii) + La(III/3) @ 66 Pk. oder B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk. oder zu Fuss – B(iii) + Sp(III/4) @ 66 Pk. oder B(iii) + Hi(III/4) @ 52 Pk. ....	1
Adelsreiter – alle Ri(III/3) @ 42 Pk., alle La(III/3) @ 42 Pk. oder alle Re(III/4) @ 42 Pk. ....	1–4
Infanterie mit Speeren – Sp(III/3) @ 36 Pk. oder Hi(III/3) @ 24 Pk. ....	8–24

Infanterie als Garde ausrüsten – Sp als Sp(III/4) @ 42 Pk., Hi als Hi(III/4) @ 28 Pk. ....	0–2
Bogenschützen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Galeeren – Bo(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2

In Armeen für die fortgeschrittenen Regeln dürfen auch inkl. des Befehlshabers nicht mehr als vier Elemente Adelsreiter und nicht mehr als zwei Elemente Garde aufgestellt werden.

## Die Purpurnen Städte

Dieser Inselstaat südlich der Meerenge von Vilmir ist eine Handelsmacht, die von einem Rat aus den neun reichsten Handelsherrn regiert wird. Die Panzerung der Haushaltsinfanterie (und möglicherweise auch der Gildeninfanterie) besteht üblicherweise aus gehärtetem braunen Leder, das mit vergoldeten Brustplatten und Helmen ergänzt wird. Einige Kämpfer tragen große Äxte, deren Benutzung einiges an Kraft erfordert; dies mag ein Hinweis darauf sein, dass die Armee einen Kern aus Berufskriegern hat. Schiffsbesatzungen sind in der Regel mit Entermessern und Schwertern bewaffnet. Umhänge und Feldzeichen sind angeblich ausnahmslos purpurn gefärbt.

Haushaltinfanterie* oder Gildeninfanterie mit Äxten – AS @ 36 Pk. ....	4–8
Stadtmilizen mit Speeren – Sp @ 36 Pk. ....	0–6
Stadtmilizen mit Bogen – SSch @ 24 Pk. ....	0–3
Schiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–2
Marinesoldaten mit Bogen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. oder Schiffsbesatzungen – Sk @ 30 Pk. ....	0–1/Bo

– *H&H* –

General/Seeherr (z. B. Graf Smiorgan Baldhead) mit Leibgarde – B(iii) + AS(III/4) @ 66 Pk. ....	1
Haushaltinfanterie – AS(III/4) @ 42 Pk. ....	0–1
Gildeninfanterie mit Äxten – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	4–8
Stadtmilizen mit Speeren – Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	0–6
Stadtmilizen mit Bogen – SSch(III/2) @ 20 Pk. ....	0–3
Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Marinesoldaten mit Bogen – LSch(III/3) @ 24 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder Schiffsbesatzungen – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–1/Bo

## Shazaar

Shazaar, einer der Staaten auf dem Westkontinent, besteht zum größten Teil aus Ackerland, grenzt aber im Südwesten an die unbewohnbaren Nebelsümpfe, die es vom „Silent Land“ und seinen nicht-menschlichen Bewohnern trennen. Shazaar ist bekannt für seine Reiterei, die als die beste der „Jungen Königreiche“ gilt, „wilde Reiter, aber ausgefuchste Kämpfer und wohl diszipliniert“. Die Soldaten von Shazaar tragen Bronze-panzer unter grauen, braunen oder schwarzen Jacken. Wir nehmen an, dass die Infanterie aus Bauernmilizen besteht und der leichtere Teil der Kavallerie von wohlhabenderen, aber nicht-adeligen Bauern/Viehzüchtern gestellt wird.

Adelsreiter* – alle Ri @ 42 Pk. oder alle La @ 42 Pk. ....	1–4
Held* bei Adelsreitern – H @ +24 Pk. ....	0–1
andere Reiter – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Bauernmiliz mit Speeren – Sp @ 36 Pk. ....	2–12
Bauernmiliz mit Bögen oder Schleudern – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Letztes Aufgebot – Ho @ 12 Pk. ....	0–4

– *H&H* –

König bei Adelsreitern – wie diese, also entweder B(iii) + Ri(III/4) @ 73 Pk. oder B(iii) + La(III/4) @ 73 Pk. ....	1
Adelsreiter – alle Ri(III/4) @ 49 Pk. oder alle La(III/4) @ 49 Pk. ....	1–3
Held als Befehlshaber oder bei Adelsreitern – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
andere Reiter – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Bauernmiliz mit Speeren – Sp(IV/2) @ 24 Pk. ....	4–16
Bauernmiliz mit Bögen oder Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Letztes Aufgebot – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–4

## Südliche Staaten: Lormyr, Argimilar, Pikarayd and Filkhar

Hierbei handelt es sich um Staaten und Völker auf dem südlichen Kontinent, darunter Lormyr, das älteste der „Jungen Königreiche“, das aber den Höhepunkt seiner Macht schon lange hinter sich hat, und Pikarayd, das östlichste der „Jungen Königreiche“. Lormyr wird als zugleich pittoresk und kultiviert, seine Felder, Weinberge und Obstgärten als „wohl bestellt“ beschrieben. Ihre Bewohner scheinen auffallend gefärbte Kleidung zu bevorzugen: blau und weiß kariert, grün und hellrot, bisweilen ebenfalls in Karomustern, werden erwähnt. Declan McHenry schließt daraus auf einen durchweg keltischen Charakter dieser Reiche (kein Wunder bei dem Namen). Natürlich kann man solche Assoziationen nicht völlig ausschließen, falsch ist aber sicher, die Einwohner dieser Staaten als „südliche Barbaren“ zu bezeichnen, so wie er es tut. Von der Lektüre her hat man den Eindruck, dass es sich dabei um Staaten handelt, die von der großen Politik vergessen worden sind und seit Jahrhunderten im Frieden (und unter angenehmen klimatischen Bedingungen) leben. Da fällt es natürlich schwer, irgendwelche irdischen Parallelen zu finden. Man könnte an minoische Kreter denken (was gut zu dem hohen Alter der Kulturen passen würde), an vergessene Provinzen des römischen Reiches in wärmeren Gefilden, an kleine italienische Stadtstaaten, die es irgendwie geschafft haben, sich aus allen Streitigkeiten herauszuhalten, aber das sind natürlich auch alles eher mythische als reale Beispiele. Jedenfalls klingt das alles nach regulären Truppen, nach Bürgermilizen (vielleicht mit einem kleinen Kern aus professionellen Soldaten, z. B., um die Südgrenze gegen den „wilden“ Teil des Südkontinents zu schützen) – Als einzige konkrete Information haben wir, dass Filkhar für seine langstieligen Äxte bekannt ist. Die südlichen Staaten scheinen über beachtliche Seestreitkräfte zu verfügen.

Reiter* – alle Ri @ 42 Pk. oder alle Re – 36 Pk. ....	1–4
Berittene Grenzwächter – LR @ 30 Pk. oder La @ 42 Pk. ....	0–2
Bürgermilizen – bis zu $\frac{1}{4}$ Hi @ 24 Pk., der Rest Sp @ 36 Pk. ....	8–12
Sp durch Infanterie mit langstieligen Äxten ersetzen – AS @ 36 Pk. [F] ....	$\frac{1}{4}$ –A
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Große Jagdhunde mit Führern – Be @ 48 Pk. [P] ....	0–2
Schiffe – Bo @ 18 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) + Ri(III/2) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. ....	1
Reiter – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle Ri(III/2) @ 35 Pk. ....	1–3
Berittene Grenzwächter – LR(III/3) @ 30 Pk. oder La(III/2) @ 35 Pk. ....	0–2
Bürgermilizen – bis zu $\frac{1}{4}$ Hi(III/3) @ 24 Pk., der Rest Sp(III/2) @ 30 Pk. ....	8–16
Sp durch Infanterie mit langstieligen Äxten ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk. [F] ....	$\frac{1}{4}$ –A
Bogenschützen – LSch(III/2) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Infanterie durch professionelle Soldaten ersetzen – Sp durch Sp(III/3) @ 36 Pk., AS durch AS(III/3) @ 36 Pk. und LSch durch LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–4
Große Jagdhunde mit Führern – Be(III/3) @ 48 Pk. [P] ....	0–2
Schiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2

Mit [F] gekennzeichnete Truppen sind nur für Filkhar, mit [P] markierte nur für Pykaraid erlaubt.



## Oin und Yu

Südöstlich von Lormyr liegen die Territorien Oin und Yu, deren in zahlreiche Stämme aufgespaltene Bewohner nun wirklich als Barbaren bezeichnet werden können. Ein Kuriosum ist, dass beide dieselbe Hauptstadt haben: der ziemlich heruntergekommene Hafen Dhoz-Kam, der durch den Grenzfluss Ar in zwei Hälften geteilt wird. Der größte Teil des Landes besteht aus Dschungel. – Elrics Vetter Yyrkoon benutzt den Spiegel der Erinnerung, um Handelsschiffe zu kapern, aus denen er eine Flotte aufbauen will, mit deren Hilfe er den Thron von Melniboné zurückgewinnen möchte. Mit Hilfe des Spiegels löscht er die Erinnerungen derer, die in ihn blicken, und „programmiert“ sie dann neu. Außerdem nutzt er andere im Exil lebende Menibonéer als Ausbilder, um den Eingeborenen beizubringen, in organisierten Formationen zu kämpfen.

Krieger* – Sk @ 30 Pk. ....	10–20
Held bei Krieger (Sk) – H @ +24 Pk. ....	0–1
Krieger durch melnibonéisch ausgebildete Kämpfer ersetzen – AS @ 36 Pk. ....	0–3
Magier** als Befehlshaber (Yyrkoon) bei melnibonéisch ausgebildeten Kämpfern – B + AS + Z @ 84 Pk. [Y] .....	•1
Plänkler und Bogenschützen – LI @ 18 Pk. ....	0–4
„umprogrammierte“ Gefangene – Ho @ 12 Pk. [Y] .....	0–1
Gekaperte Handelsschiffe – Bo @ 18 Pk. [Y] .....	0–1

– *H&H* –

Stammeshäuptling mit Gefolge aus Krieger – B(ii) + Sk(IV/3) @ 37 Pk. ....	1
Häuptling durch Magier als Befehlshaber (Yyrkoon) mit Leibgarde aus melnibonéisch ausgebildeten Kämpfern ersetzen – B(ii) + AS(III/2) + Z(iv) @ 74 Pk. [Y] .....	•1
Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	11–23
Held als Befehlshaber oder bei Krieger (Sk) – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Krieger durch melnibonéisch ausgebildete Kämpfer ersetzen – AS(III/2) @ 30 Pk. [Y] .....	0–3
Plänkler mit Wurfspeeren und Schild – LI(III/4) @ 21 Pk. oder Bogenschützen – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
„umprogrammierte“ Gefangene – Ho @ 12 Pk. [Y] .....	0–1
Gekaperte Handelsschiffe – Bo(IV/3) @ 15 Pk. [Y] .....	0–1

Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, wenn mit [Y] (für Yyrkoon) markierte Truppentypen benutzt werden.

## Die Org

Org ist ein winziges Königreich auf dem östlichen Kontinent. Seine Bewohner, die „Verlorenen“, sind die letzten Reste einer alten Zivilisation, die schon vor dem Aufstieg Melnibonés existierte und über gewaltige Kräfte verfügte, mit denen sie Zeit und Raum verändern konnte. Ihr Untergang vor etwa tausend Jahren folgte einer Niederlage gegen die Melnibonéer. Die meisten Bewohner haben die glorreichen Zeiten vergessen und sind physisch und psychisch degeneriert, wobei der regierende König Guthuran und der Adel immerhin ihr menschliches Äußeres (!) beibehalten haben. – Die degenerierten Org sind mit schweren Hieb Waffen ausgerüstet, die wie Hackmesser aussehen, aber größer sind. Die Adeligen mögen ähnlich bewaffnet sein; sie tragen Lederpanzer und lange gelbe Kilts. – „Die vom Hügel“ sind bleiche Ghoule, die untoten Vorfahren der heutigen Org-Adeligen. Der „König unter dem Hügel“ ist ihr mumifizierter Herrscher. Wir gehen davon aus, dass er von einigen fähigeren Untoten begleitet wird und haben ihn als Held eingestuft, um seine ungewöhnliche Stärke und Ausdauer wiederzugeben.

Adelige* zu Fuß – AS @ 36 Pk. ....	0–4
Degenerierte – Sk @ 30 Pk. ....	4–16
Der „König unter dem Hügel“ – Le + H @ 60 Pk. ....	0–1

„Die vom Hügel“ – Ho @ 12 Pk. .... •2–6

- H&H -

König Guthieran mit Leibgarde aus Adeligen zu Fuß – B(iii) + AS(III/3) @ 60 Pk. .... 1  
 Adelige zu Fuß – AS(IV/3) @ 30 Pk. .... 1–3  
 Degenerierte – Sk(IV/3) @ 25 Pk. .... 8–20  
 Der „König unter dem Hügel“ – Le(IV/3) + H(iii) @ 54 Pk. .... 0–1  
 „Die vom Hügel“ – Ho(IV/4) @ 14 Pk. .... •2–6

Das mit (\*) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls der „König unter dem Hügel“ oder „Die vom Hügel“ benutzt werden. Beide gelten als Untote im Sinne der Regeln.

## Ilmioria

Ilmioria liegt auf dem östlichen Kontinent und besteht aus ebenem Wald- und Ackerland. Es ist aufgespalten in eine ganze Anzahl großer Stadtstaaten und Herzogtümer. All diese Staaten sind untereinander verbündet und haben sogar einen gemeinsamen Rat gegründet. Fellmützen und karierte Mäntel sind häufig vorkommende Kleidungsstücke; bekannt ist Ilmoria auch für die Herstellung von fein gearbeiteten Lederartikeln. – Es gibt sogar eine allgemeine Wehrpflicht: alle erwachsenen Männer müssen zwei Jahre in der gemeinsamen Armee dienen. – Das ausgeprägte Handelsstraßennetz ist eine große Versuchung für Banditen aller Art. Die Mereghn sind eine Art Gilde für Meuchelmörder, Diebe und Spione, die offenbar nach dem Vorbild der Mafia gestaltet worden ist. Magie wird in Ilmoria nur sehr selten praktiziert.

Ritter – Ri @ 42 Pk. .... 1–3  
 leichter gepanzerte Reiter mit Wurfspeer und Schild – Re @ 36 Pk. .... 0–2  
 Miliz mit Pike und Schild – Pi @ 48 Pk. .... 4–8  
 Marineinfanterie – AS @ 36 Pk. .... 0–2  
 Kriegsmaschinen – Art @ 42 Pk. .... 0–1  
 Banditen, Straßenräuber, Mereghn – VW [Wald, Gebüsch] @ 18 Pk. .... 0–2  
 revoltierender Mob (wie Fans von Pferderennen oder des Nationalsports „Kickball“) – Ho  
 @ 12 Pk. .... 0–2

- H&H -

Senator oder Herzog mit Leibgarde aus Adelsrittern – B(ii/iii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. bzw.  
 66 Pk. .... 1  
 Adelsritter – Ri(III/3) @ 42 Pk. .... 1–3  
 leichter gepanzerte Reiter mit Wurfspeer und Schild – Re(III/3) @ 36 Pk. .... 0–2  
 Miliz mit Pike und Schild – Pi(III/3) @ 48 Pk. .... 4–8  
 Marineinfanterie – AS(III/3) @ 36 Pk. .... 0–2  
 Kriegsmaschinen – Art(III/3) @ 42 Pk. .... 0–1  
 Banditen, Straßenräuber, Mereghn – VW (III/3) [Wald, Gebüsch] @ 18 Pk. .... 0–2  
 revoltierender Mob (wie Fans von Pferderennen oder des Nationalsports „Kickball“) –  
 Ho(IV/3) @ 12 Pk. .... 0–2

Die Kriegsmaschinen dürfen nur im Lager oder in Befestigungen eingesetzt werden.

## Vilmir

Vilmir ist ein Staat auf dem östlichen Kontinent und gilt als bedeutende Seemacht. Eine religiöse und adelige Hierarchie übt ein strenges und bürokratisches Regime mit hohen Steuern aus. Offiziell wird das Land an

der Spitze von einem König regiert, es kommt aber in schöner Regelmäßigkeit zu Bürgerkriegen zwischen rivalisierenden Adelsfraktionen. Auch in diesem Staat gibt es eine Wehrpflicht: alle erwachsenen Männer verbringen fünf Jahre in der vilmirischen Armee (wem auch immer diese wirklich dient), wobei sie ihren Dienst in einer der fünf „Legionen“ ableisten. Die „Grauen Verteidiger“ sind eine militärische Eliteeinheit, die auch für die innere Sicherheit zuständig ist und als eine Art „Gedankenpolizei“ fungiert. – Die meisten Bürger tragen graubraune Gewänder, Adelige sind in strenges Schwarz oder Weiß gekleidet.

Adelsreiter* – Ri @ 42 Pk. ....	2–4
Held* bei Adelsreitern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Ordensritter – Ri @ 42 Pk. ....	0–1
Paladin bei Ordensrittern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Graue Verteidiger, falls im Feld eingesetzt – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Kleriker bei Adelsreitern oder grauen Verteidigern – K @ +12 Pk. ....	0–1
Infanterie einer der fünf Legionen mit Streitkolben und Schild – AS @ 36 Pk. ....	4–12
Graue Verteidiger (falls im Untergrund operierend) – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk. ....	0–2
Kriegsschiffe – Bo @ 18 Pk. ....	0–2
Kriegsschiffe durch Schiffe vilmirischer Freibeuter ersetzen – Bo + Sk @ 48 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

König Naclon mit Leibgarde aus Adelsreitern – B(iii) + Ri(III/3) @ 66 Pk. ....	1
Adelsreiter – Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	1–3
Held als Befehlshaber oder bei Adelsreitern – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Ordensritter – Ri(III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
Paladin bei Ordensrittern – H(iv) @ +32 Pk. ....	0–1
Graue Verteidiger, falls im Feld eingesetzt – AS(III/4) @ 42 Pk. ....	0–1
Kleriker bei Adelsreitern oder grauen Verteidigern – K(iii) @ +12 Pk. ....	0–1
Infanterie der fünf Legionen mit Streitkolben und Schild – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	4–12
Graue Verteidiger (falls im Untergrund operierend) – VW(III/4) [bebaute Flächen] @ 21 Pk. ....	0–2
Kriegsschiffe – Bo(III/3) @ 18 Pk. ....	0–2
Kriegsschiffe durch Schiffe vilmirischer Freibeuter ersetzen – Bo(IV/3) + Sk(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–1

Die beiden Sorten „Graue Verteidiger“ schließen sich gegenseitig aus; es darf also immer nur eine von ihnen aufgestellt werden.

## Myyrrhn

Die Bewohner von Myyrrhn, einem gebirgigen Land nordwestlich der „Jungen Königreiche“, kamen ursprünglich vor vielen tausend Jahren von einer anderen Existenzebene. Ihr Land ist berühmt für den Export von Metallen. Sie haben gefiederte Flügel und sind fähig zu längeren Flügen. Die Männer sind meist Jäger und in der Regel mit Speeren bewaffnet, während die weiblichen Myrrhin sozusagen den geschäftlichen Teil übernommen haben und sich um den Export der Metalle kümmern. – Diese Armee mag wegen der geringen Anzahl ihrer Truppentypen ein wenig langweilig erscheinen (besonders in der Grundversion), kann aber trotzdem ganz interessant zu spielen sein. Und natürlich gehört sie der Vollständigkeit halber unbedingt in diese Sammlung.

geflügelte Krieger mit Speeren oder Bogen* – Fw @ 36 Pk. ....	16
---	----

– *H&H* –

geflügelter Befehlshaber mit Leibwache – B(ii/iii) + Fw(III/4) @ 54 Pk. bzw. 66 Pk. ....	1
geflügelte Krieger: bis zu ½ nur mit Bogen – Fw(III/2) @ 30 Pk. oder mit Speeren und Bogen – Fw(III/4) @ 42 Pk., der Rest nur mit Speeren – Fw(III/3) @ 36 Pk. ....	11–15

## Die Feuerbringer

Dies ist die berittene Armee aus dem Osten, die versuchte, Eshmir in einem Rausch aus Raub und Plünderung zu erobern. Sie hat offensichtliche Parallelen zu irdischen Nomadenarmeen wie Hunnen oder Mongolen. Nach der Beschreibung zählte sie über 500.000 Mann (vermutlich die übliche Übertreibung) unter ihrem Fürsten Terarn Gashtek. Die Krieger waren durchweg in Pelze und Leder gekleidet, dazu trugen einige mit Quasten versehene eiserne Helme. Schilde sind nicht bezeugt, aber für einige nicht ganz auszuschließen. Beinahe jeder Krieger war mit einem „bone bow“ (wohl eine Umschreibung für Kompositbogen?) bewaffnet, der meist vom Sattel aus benutzt wurde, manchmal aber auch von abgesessenen Reitern. Seitenwaffen, meisten Krummschwertern, werden ebenfalls erwähnt. Die Feuerbringer scheinen über keinen eigenen Zauberer zu verfügen. Nur ein einziger wird benutzt: Drinji Bara, dessen Seele in einem Käfig gefangen ist, der sich im Gewahrsam Fürst Gashtek befindet. Seine Magie wird ausschließlich dazu verwendet, feindliche Befestigungen zu zerstören, so dass er hier unberücksichtigt bleibt. Wer aber Befestigungen mit einbeziehen will, kann ihn als Geschütz der Kampfstärke III zählen, das aber nur gegen Befestigungen eingesetzt werden darf. Er kostet 24 Punkte und befindet sich auf dem Element des Oberbefehlshabers. Er darf nur unter den üblichen Umständen „zaubern“. – Bis auf eine zehn Fuß lange Lanze, die mit so netten Trophäen wie Schädel und Knochen „dekoriert“ ist, werden keine Standarten erwähnt. Das heißt aber nicht, dass z. B. Rossschweife (in unterschiedlicher Anzahl) nicht als Standarten verwendet werden können oder vielleicht sogar Fackeln verschiedener Größe. Die riesige Horde wird von Wagen aller Art und Jurten als Lager begleitet.

Gepanzerte Garde\* – Re @ 42 Pk. .... 0–2  
 Reiter mit Bogen – bis zu  $\frac{1}{3}$  Re @ 36 Pk., der Rest LR @ 30 Pk. .... 6–18  
 Abgesessene Reiter mit Bogen – LSch @ 24 Pk. .... 0–4  
 Alte, Frauen und Sklaven zur Verteidigung des Lagers – Ho @ 12 Pk. .... 0–2  
 Wagenburg als Schutz für das Lager @ 6 Pk. .... 0/4

- H&H -

General (Teresh Gashtek) mit gepanzerter Garde – B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk. .... 1  
 Gepanzerte Garde – Re(III/4) @ 42 Pk. .... 0–1  
 Reiter mit Bogen (und Krummsäbel) –  $\frac{1}{3}$  Re(III/3) @ 36 Pk., der Rest LR(III/3) @ 30 Pk. .... 6–18  
 Abgesessene Reiter mit Bogen – LSch(III/3) @ 24 Pk. .... 0–4  
 Alte, Frauen und Sklaven zur Verteidigung des Lagers – Ho(III/3) @ 12 Pk. .... 0–2  
 Wagenburg als Schutz für das Lager @ 6 Pk. .... 0/4

## Nadsokor

Auf dem östlichen Kontinent, in Vilmir, nicht weit vom Königreich Org entfernt, liegt die Stadt Nadsokor, eher eine Kloake, die an ihrem eigenen Unrat erstickt, als eine menschliche Ansiedlung, ein Ort voller Schmutz und Seuchen, von dem aus Bettler losziehen, um sich durch's Leben zu betteln oder stehlen. Die Masse der Bettler kann am besten beschrieben werden „als ein reißender Strom aus Männern und Frauen in Lumpen, an Krücken, blind, verkrüppelt, aber in ständiger unheilvoller und unerbittlicher Bewegung.“ Bewaffnet sind sie mit einem bunten Sammelsurium aus solchen Waffen wie Keulen, Äxten und Messer, aber ihr größte Stärke ist ihre riesige Anzahl. Ausgehungerte Hunde (möglicherweise von Bettlern an der Leine geführt) folgen der Horde. Zu Beginn der Kurzgeschichte „Kings in Darkness“ werden Elrich und Moonglum von einem Mob aus berittenen Bettlern mit langen Messern und Bögen aus Nadsokor gejagt. Der Bettlerkönig, Urish der Siebenfingerige, ist mit einem großen Hackmesser namens „Hackmeat“ (Fleischhacker) bewaffnet. Checkalakh, der „brennende Gott“, zeigt sich als eine menschliche Gestalt aus Feuer. Urish hält ihn unter der Stadt gefangen und ernährt ihn mit Opfern; ihn als verborgenes Wesen aufzustellen, wäre durchaus eine überlegenswerte Alternative zur Einstufung als Gott. Narjan ist ein Chaosfürst, der eine Bettlerarmee gegen die ewige Stadt Tanelorn führt. Obwohl er in einer schwarzen Rüstung steckt, nimmt er an den Kämpfen nicht physisch teil, sondern gebraucht seine magischen Kräfte zur Unterstützung seiner Truppen. Kyrenee ist eine von ihm heraufbeschworene Höllencreatur in Form einer amorphen schwarzen Wolke, die ihre Opfer mit Hilfe giftiger Tentakel tötet, und kann daher nur mit ihm zusammen verwendet werden. Die Elenoin

sind Schrecken einflößende Wesen von der achten Ebene, die von Theleb Ka'arna zur Unterstützung Urishs herbeigerufen werden, und erscheinen als große unbekleidete Frauen mit roten Haaren, fünf Fuß langen Schwertern und rasiermesserscharfen Zähnen, mit denen sie sich an Menschenfleisch gütlich tun.

König** (Urish) mit Bettlerleibgarde – B + Sf @ 54 Pk. ....	1
Urish durch Magier** als Befehlshaber (Narjhan, Fürst des Chaos) mit Bettlerleibgarde	
ersetzen – B + Sf + Z @ 78 Pk. ....	0–1
Checkalakh, der brennende Gott – G @ 90 Pk. ....	0–1
Kyrenee – Gf @ 60 Pk. ....	0–1
Bettler auf halbverhungerten Schindmähren – Re @ 36 Pk. ....	0–2
Magier (Theleb Ka'arna) mit Bettlerleibgarde – Sf + Z @ 54 Pk. ....	0–1
ausgehungerte Hunde – Be @ 48 Pk. ....	0–4
Bettlerhorde: bis zu ¼ mit Schleudern oder seltener Bögen – LI @ 18 Pk., der Rest Nah-	
kämpfer – Ho @ 12 Pk. ....	20–40
Elenoin – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Dirnen, Assassinen und/oder Diebe – VW [bebaute Flächen] @ 18 Pk. ....	0–1

– **H&H** –

König (Urish) mit Bettlerleibgarde – B(iii) + Sf(IV/3) @ 49 Pk. ....	1
Urish durch Magier als Befehlshaber (Narjhan, Fürst des Chaos) mit Bettlerleibgarde	
ersetzen – B(ii) + Sf(IV/3) + Z(iv) @ 69 Pk. ....	0–1
Chekkalakh, der brennende Gott – G(IV/3) @ 90 Pk. ....	0–1
Kyrenee – Gf(IV/4) @ 60 Pk. ....	0–1
Bettler auf halbverhungerten Schindmähren – Re(IV/2) @ 24 Pk. ....	0–2
Magier (Theleb Ka'arna) mit Bettlerleibgarde – Sf(IV/3) + Z(iii) @ 49 Pk. ....	0–1
Bettlerhorde: bis zu ¼ mit Schleudern oder seltener Bögen – LI(III/2) @ 15 Pk., der Rest	
Nahkämpfer – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	20–42
ausgehungerte Hunde – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–4
Elenoin – AS(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–1
Dirnen, Assassinen und/oder Diebe – VW(III/3) [bebaute Flächen] @ 18 Pk. ....	0–1

Kyrenee darf nur zusammen mit Narjhan, die Elenoin dürfen nur zusammen mit Theleb Ka'arna aufgestellt werden.

**Sonderregel:** Kyrenne wird im Kampf gegen Feuerelementargeister (wie auch immer diese eingestuft sind) aus dem Spiel genommen, wenn deren Endresultat höher ist.

## Die Kelmain

Die Kelmain sehen zwar aus wie Menschen, sind aber keine. Diese goldhäutigen Wesen kommen unter der Führung von Fürst Umbda aus Ländern jenseits des Randes der Welt und sind Diener des Chaos. Als Waffen werden Breitschwert und Pfeile (Bögen?) erwähnt. Die Kriegsmaschinen werden benutzt, um Festungen und Hindernisse zu zerstören.

Reiterei* – Ri @ 42 Pk. ....	1–4
Infanterie – AS @ 36 Pk. ....	6–12
Magier (Theleb Ka'arna) bei Reiterei oder Infanterie – Z @ +24 Pk. ....	0–1
Bogenschützen – bis zu ½ LI @ 18 Pk., der Rest LSch @ 24 Pk. ....	0–6
Kriegsmaschinen – Art @ 42 Pk. ....	0–2

– **H&H** –

Anführer (Fürst Umbda) mit berittener Leibwache – B(iii) + Ri(IV/3) @ 59 Pk. ....	1
---	---



Reiterei – Ri(IV/3) @ 35 Pk. ....	1–3
Infanterie – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	8–16
Magier (Theleb Ka'arna) bei Reiterei oder Infanterie – Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Bogenschützen – bis zu ½ LI(III/3) @ 18 Pk., der Rest LSch(IV/3) @ 20 Pk. ....	0–8
Kriegsmaschinen – Art(IV/4) @ 42 Pk. ....	0–2

## Eshmir, Phum und andere östliche Territorien

Eshmir liegt am Rande der Seufzerwüste auf dem östlichen Kontinent. Das Land wird auch „Der goldene Garten des Ostens“ genannt und gilt als die ökonomisch stärkste Nation der Region. Außerdem ist es die Heimat von Elrics Gefährten Moonglum. Dass dieser ein guter Schwertkämpfer ist, bedeutet nicht automatisch, dass es in diese Staaten Einheiten aus Schwertkämpfern gibt (s. etwa unsere Ritter). Phum zählt zu den ältesten der „Jungen Königreiche“ und liegt noch weiter östlich als Eshmir. Es ist für seine Kriegerpriester bekannt. Rackhir, der ‚Rote Bogenschütze‘, eine (weitere) Inkarnation des Ewigen Helden, stammt aus Phum und ist ein ausgestoßener Kriegerpriester. Rot scheint die bevorzugte Farbe für die Kleidung zu sein. Ansonsten ist die Liste sehr spekulativ und bedarf sicher noch der Revision.

Adelsreiter* und Gefolge – Re @ 36 Pk. ....	8–16
Adelsreiter und Gefolge als Lanzenreiter* aufstellen – La @ 42 Pk. [P] ....	½–A
Berittene Kundschafter mit Bogen – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Bogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Bogenschützen durch Kriegerpriester des Chaos mit Bogen ersetzen – ESch + Z @ 54 Pk. [P] ....	0–1
Speerträger – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

- H&H -

Befehlshaber bei Adelsreitern – B(iii) + Re(IV/4) @ 60 Pk. ....	1
Befehlshaber durch Befehlshaber mit Haushaltskavallerie ersetzen – B(iii) + Re(III/4) @ 66 Pk. [E] ....	0–1
Adelsreiter und Gefolge – bis zu ½ Re(IV/3) @ 30 Pk., der Rest Re(IV/4) @ 36 Pk. ....	7–15
Adelsreiter und Befehlshaber als Lanzenreiter aufstellen – Befehlshaber als B(iii) + La(IV/3) @ 59 Pk., andere als La(IV/3) @ 35 Pk. [P] ....	½–A
Berittene Kundschafter mit Bogen – LR(II/2) @ 30 Pk. ....	0–1
Bogenschützen – LSch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. oder (nur [E]) LSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–4
Bogenschützen durch Kriegerpriester des Chaos mit Bogen ersetzen – ESch(IV/4) + Z(iii) @ 54 Pk. [P] ....	0–1
Speerträger – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2

Mit [E] markierte Truppentypen sind nur in Eshmir, mit [P] gekennzeichnete nur in Phum erlaubt. Für Armeen nach den fortgeschrittenen Regel wird der Befehlshaber bei der Ermittlung der erlaubten Höchstzahl von Re bzw. der Mindestzahl von La mitgezählt.

## Das Heer des Chaos

Über die Unmöglichkeit, eine Liste für eine Chaos-Armee zu schreiben, habe ich mich ja schon in der entsprechenden Liste in den »Fantastischen Scharen« ausgelassen. Die Situation ist natürlich auch für Elrics Welt nicht anders. Deshalb ist diese Liste, die ohnehin hier nur gewissermaßen „außer Konkurrenz“ läuft, auch noch vorläufiger und unverbindlicher als alle anderen. Vermutlich könnte man noch eine Menge anderer Dinge ergänzen oder verändern. aber es ist ein Anfang.

Eine der möglichen Chaos-Gottheiten ist Arioch. Er kann als ein formloses, schnatterndes Ding oder als jugendlicher Mann in scharlachroten Roben mit einem Ring aus rotem Feuer und einem schmalen goldenen Schwert erscheinen. ein anderer Gott ist Pyaray, der sich als blutroter gigantischer Oktopus auf einer schwarzen „Arche“ manifestiert.

Zu den Herren des Chaos zählen Xiombarg, Chardros und Mabelode. Xiombarg erscheint als eine bleiche schlanke Frau oder als ein Insekt, wobei er auf einer Kretur reitet, die halb Löwe, halb Stier ist. Er kann beliebig Waffen in seinen Händen materialisieren lassen, darunter eine blaue Streitaxt und ein gewaltiges Breitschwert. Chardros ähnelt den Darstellung des Tods mit seiner Sense, Mabelode ist ohne Gesicht und ist mit einem goldenen Schwert bewaffnet.

Als Chaos-Held könnte Jagreen Lern fungieren, der oberste Theokrat von Pan-Tang. Er ist mit einem scharlachroten Panzer gewappnet (möglicherweise lackiertes Leder nach chinesischer Art?), mit Breitschwert und Axt bewaffnet und reitet auf einem bleichen, unbehaarten Pferd. Das Beispiel zeigt auch, dass die Bezeichnung „Held“ möglicherweise nicht so spezifisch gemeint ist wie in den *H&H*-Regeln und man – wenigstens einige – Chaos-Helden besser als Zauberer einstufen sollte.

Die „unreinen Krieger“ sind Menschen, deren Körperteile grässlich verändert worden sind. In den Geschichten tauchen z. B. Kämpfer mit Schweineköpfen auf oder solche, die anstelle der Köpfe eine Anzahl von Schlangen haben. Chaos-Reiter reiten auf Skelett-Pferden, einer von ihnen wird als Leichnam beschrieben, der auf einem Skelett-Pferd mit auffällig gefärbter Panzerung sitzt und mit einem Flammenschwert bewaffnet ist. Viele sind mit Lanzen ausgerüstet.

Die Chaos-Schiffe sind riesige schwarze Wasserfahrzeuge, deren Besatzung aus ertrunkenen Seeleute besteht und deren „Kapitäne Kreaturen sind, die niemals menschlich gewesen sind“. Sie können sich – wie das Schiff, das über Land und Wasser segelt, in der Liste von Melniboné – auch über Land fortbewegen und sind daher auch genauso eingestuft worden (s. die Regeln dort).

Das Symbol des Chaos an sich besteht aus acht Pfeilen, die von einem gemeinsamen Zentrum nach außen zeigen. Daneben mag es Symbole für einzelne Chaos-Gottheiten geben. Das für Arioch z. B. ist ein Schwert.

Einer der Herren des Chaos** – B + Rw + Z @ 102 Pk. ....	0–1
Chaos-Gottheit – G @ 90 Pk. ....	0–1
fliegende Chaos-Kreaturen – Fw @ 36 Pk. ....	0–2
Chaos-Reiter – Ri @ 42 Pk. ....	1–4
Chaos-Held als Befehlshaber** bei Chaos-Reitern – B + H @ 48 Pk. ....	*1
Chaos-Kreaturen – Be @ 48 Pk. ....	0–2
Chaos-Krieger – Sk @ 30 Pk. ....	4–12
Chaos-Held bei Chaosreitern oder Chaoskriegern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Chaos Mob – Ho @ 12 Pk. ....	1–12
Chaos-Kriegsschiff – Kw + Bo @ 48 Pk. ....	0–1

– *H&H* –

Einer der Herren des Chaos – B(iii) + Rw(IV/4) + Z(iv) @ 110 Pk. ....	0–1
Chaos-Gottheit – G(IV/3) @ 90 Pk. ....	0–1
fliegende Chaos-Kreaturen – Fw(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Chaos-Reiter – Ri(IV/3) @ 35 Pk. ....	1–4
Chaos-Held als Befehlshaber bei Chaos-Reitern – H(iii) + B(ii/iii) @ +36 Pk. bzw. +48 Pk. oder Z(iii) + B(ii/iii) @ +36 Pk. bzw. +48 Pk. ....	*1
Chaos-Kreaturen – Be(IV/4) @ 48 Pk. ....	0–2
Chaos-Krieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	4–16
Chaos-Held bei Chaosreitern oder Chaoskriegern – H(iii) @ +24 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
Chaos-Mob – Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	1–12
Chaos-Kriegsschiff – Kw + Bo(IV/4) @ 48 Pk. ....	0–1

Das mit (•) markierte Minimum ist nur obligatorisch, falls **kein** Herzog der Hölle aufgestellt wird. Es darf nur ein Chaos-Held aufgestellt werden! Das Chaos-Kriegsschiff ist nur erlaubt, wenn auch der Gott Pyaray aufgestellt wird.

## Thraxas' Welt

**Z**u den lesenswertesten Neuerscheinungen der letzten Dekade dürften die Thraxas-Romane von Martin Scott zählen, die auf überzeugende Weise das Fantasy-Genre mit dem des Detektivromans im Stile eines Raymond Chandlers und seiner Nachfolger verbinden und mit den Klischees beider Genres ein in jeder Hinsicht witziges Spiel treiben. Der Titelheld ist ein heruntergekommener ehemaliger Zauberlehrling und Söldner mittleren Alters, der sich in einem der miesesten Viertel der großen (und durch und durch korrupten) Hafenstadt Turai mehr schlecht und recht als Detektiv durch das Leben schlägt. Der gute Mann hat so ziemlich alle schlechte Eigenschaften, die man sich so vorstellen kann, kann sich aber immer noch auf seine Nase und seine Fähigkeiten als Schwertkämpfer verlassen und schafft es so immer wieder, allen skrupellosen Verbrecherbanden und durch und durch korrupten Politiker zum Trotz seine zum Teil recht skurilen Fälle zu lösen – wenn auch nicht immer zur allgemeinen Zufriedenheit. Unterstützung findet er dabei bei einer Reihe herrlicher Typen wie Gurd, einem alten Kumpel und Gasthausbesitzer (so eine Art in die Jahre gekommener Conan), in dessen Gasthof er sein Domizil gefunden hat, Lisutaris, der besten Magierin von Turai, wenn nicht der Menschheit insgesamt (und mit Sicherheit auch eine der bekiftesten), und allen voran bei Makri, einer bemerkenswerten jungen Dame, die ebenfalls in Gurds Gasthaus lebt und ab und an in der Kneipe „jobt“, um sich das Geld für das Studium zu verdienen. Sie ist die Tochter eines Halborks und einer Halbelfin (eine brisante Mischung) und hat ihre Jugend als Gladiatorin bei den Orks verbracht, wo sie sich nach und nach zur Nummer 1 hochgekämpft hat (andernfalls würde sie wohl auch nicht mehr am Leben sein), bevor ihr eines Tages die Flucht gelang.

In Turai hat sie sich nun in den Kopf gesetzt, alles nachzuholen, was ihr bislang an Bildung verwehrt geblieben war. Das ist leichter gesagt als getan, denn Turai hat eine patriarchalische Gesellschaft, in der Frauen der Zugang zu höheren Bildungsanstalten eigentlich verboten ist. Aber wozu war frau schließlich Gladiatorin Nr. 1 (wie die männlichen Kollegen ziemlich schnell auf schmerzhafteste Art herausfinden) und ist Mitglied der „Association of Gentlewomen“, Turais Version von Women's Lib?

Nun mag das alles schön und gut sein, wäre aber für uns Tabletop-Spieler trotz einiger unterhaltender Anekdoten aus Gurds und Thraxas' Söldnerleben nicht weiter von Interesse, wenn nicht im siebten Roman »Thraxas at War« (dt. »Orks ante portas«) Turai von den Orks angegriffen und Thraxas als braver Soldat der Phalanx Nr. 7 in die Ereignisse verwickelt würde. Bei dieser Gelegenheit erfahren wir einiges über die Armeen der Orks und von Turai, und da beide gegenüber vergleichbaren aus anderen Werken der Fantasy-Literatur ihre Eigenheiten, um nicht zu sagen Eigentümlichkeiten besitzen, sollten sie in dieser Sammlung nicht fehlen.

Einige Bemerkungen zu den Phalangen, die den Kern beider Armeen bilden, sollten vorangeschickt werden. Nach den Angaben im Roman besteht eine Phalanx in Turai aus 500 Mann und ist in fünf Zenturien à 100 Mann unter einem Zenturio unterteilt (Ränge, Titel und Namen in Turai sind meist lateinisch oder eher pseudo-lateinisch, auch wenn die faktischen Ähnlichkeiten eher vage sind). Unter jedem Zenturio stehen zwei »corporals« (hier gingen dem Autor offenbar die lateinischen Entsprechungen aus), die also jeder jeweils 50 Mann kommandieren. Die Zahl lässt darauf schließen, dass die Phalangen entweder fünf oder zehn Reihen tief stehen.



*Thraxas' Welt. Karte von John Marr, nach einer Vorlage von Rachel Mal.*

Einer dieser Korporale in Phalanx Nr. 7 ist übrigens unser Freund Thraxas.

In der ersten Reihe stehen jüngere, besonders kräftige Männer mit großen Schilden, die die Leute hinter ihnen wohl hauptsächlich vor Beschuss schützen werden, man sollte daher diese Schilde am besten als Pavisen einordnen. Die übrigen Männer (wohl bis auf die Korporale, die in der dritten Reihe stehen) sind mit 30 Fuß langen Piken (so sollte man sie wohl nennen, auch wenn sie im englischen Text als „spears“ bezeichnet werden) und Wurfspeeren bewaffnet. Die Idee ist, dass die Phalanx auf den Gegner vorrückt, in geeigneter Entfernung ihre Speere wirft und dann mit gesenktem Speer in geschlossener Formation in den Nahkampf übergeht.

Das liest sich nun ganz nett, und man freut sich ja, dass mal ein Fantasy-Autor nicht immer nur axtschwingende Barbaren oder dgl. beschreibt, aber man darf doch so seine Zweifel haben, ob das so funktioniert. Da wäre zuerst einmal die Länge der Piken. Die längsten Piken wurden in der hellenistischen Epoche verwendet, vergleichbare Waffen früherer oder späterer Zeit waren deutlich kürzer. Soweit wir dies den Quellen entnehmen können, waren Piken zu Zeiten Alexanders und seiner unmittelbaren Nachfolger (also etwa im letzten Drittel des 4. Jh. v. Chr.) 18 Fuß lang, wurden dann im Laufe des folgenden Jahrhunderts auf 24 Fuß verlängert,

um dann im 2. Jh. wieder auf 21 Fuß verkürzt, was ja wohl darauf deutet, dass die 24 Fuß zuvor als zu unhandlich empfunden wurden<sup>8</sup>. Und das wohlgemerkt unter der Voraussetzung, dass die Träger nicht auch noch mit anderen Speeren beladen wurden.

Und damit kommen wir zum 2. Punkt der Kritik: nicht nur, dass den Herren Phalangiten reichlich unhandliche Piken zugemutet werden, es wird von ihnen auch noch erwartet, dass sie kurz vor dem Kontakt auch noch Wurfspeere werfen und dann trotzdem noch in perfekter Formation in den Gegner hineinstoßen. Und all dies, *nota bene*, zu einem großen Teil von hastig ausgebildeten wehrpflichtigen Bürgern. Fast ist man versucht zuzugestehen, dass es kein Wunder ist, wenn das gründlich daneben geht. Aber bei den Orks, die dergleichen Manöver (angeblich) in wunderbarer Perfektion ausführen, wird es in dieser Beziehung ja auch nicht viel besser aussehen. Historisch gesehen, hat es solche Kombinationen von langen Stoß- und kurzen Wurfspeeren zwar tatsächlich gegeben, so z. B. bei sehr frühen Hoplitzen, aber einmal waren die längeren Speere deutlich kürzer (sagen wir, um einen Vergleich zu haben, rund 12 Fuß), und zum anderen wurde diese Praxis relativ schnell aufgegeben. Bezeichnenderweise gehörten wahrscheinlich gerade die Spartaner, die sicher die strikteste Disziplin hatten, zu den ersten, die damit aufgehört

<sup>8</sup>Dabei wollen wir hier ganz beiseite lassen, dass die antiken Autoren wohl mit einem Fußmaß kalkuliert haben, das etwa 1 cm kürzer als das englische ist.



haben. Zugegebenermaßen haben die Spartaner aber im Gegensatz zu unseren Phalangiten einen relativ großen Schild geführt, aber das wird wohl durch die wesentlich größere Länge der Pike mehr als ausgeglichen.

Langer Rede kurzer Sinn: so schön sich das alles liest (und die Passage, in der Thraxas' Phalanx von einer Ork-Phalanx überrannt wird, ist wirklich sehr packend geschrieben), es funktioniert so nicht. Es bleibt also, entweder die Stoßspeere erheblich zu verkürzen und die Phalangiten regeltechnisch als „Speerträger“ zu klassifizieren (wofür die relativ geringe Formationstiefe von maximal zehn Gliedern spräche), oder man lässt die Wurfspere weg, verkürzt die Piken um rund ein Drittel, nimmt an, dass die Formation im Ernstfall doch tiefer gestaffelt werden kann, und stuft die Herrschaften als Pikenträger (ggf. mit Pavise) ein. Beides hat Vor- und Nachteile; wir überlassen es dem Benutzer dieser Liste, welche der beiden Möglichkeiten am besten mit den Schilderungen im Roman in Einklang zu bringen

ist. Vielleicht schreiben Sie mal dem Autor eine nette E-Mail, in dem sie ihm die Probleme schildern. Er scheint ein ganz vernünftiger Bursche zu sein. Eine Kontakt-Adresse finden Sie auf der offiziellen Website <http://www.thraxas.com>, die auch weitere Informationen zu den wichtigsten Personen der Romane und größere Versionen der hier wiedergegebenen Karte zum Download enthält.

Am Ende von Band 8 »Thraxas unter Siege« fliehen Thraxas, Makri und Lisutaris per Schiff aus Turai, während am anderen Ende der Stadt die Orks die Mauern erstürmen. Obwohl der Autor die Serie ursprünglich aus rechtlichen Gründen nicht fortsetzen wollte, sind doch mittlerweile weitere Abenteuer erschienen, in denen die drei Genannten in den westlichen Nachbarstaaten eine verbündete Armee zusammengestellt haben, mit deren Hilfe sie in Band 11 »Thraxas of Turai« die Stadt aus den Händen der Orks befreien.

## Turai

Die Armee Turais besteht im Prinzip aus drei Teilen: einem kleinen Kern professioneller Soldaten, aus Söldnern und aus dem Milizheer, in dem theoretisch alle waffenfähigen männlichen Einwohner dienen. Letzteres ist seit dem letzten Krieg mit den Orks in stetem Verfall begriffen, vor allem, seit die jährlichen Übungen auf Betreiben der turai'schen Unternehmer abgeschafft worden sind. Als die Regierung im Roman »Thraxas at War« vom Angriff der Orks erfährt, werden rasch neue Bürgerregimenter eingeübt. Die Einheit, in der unser Held dient, die 7. Phalanx, besteht etwa zur Hälfte aus Veteranen aus dem letzten Orkkrieg und zur Hälfte aus Männern, die noch nie eine Pike in der Hand gehabt haben. Die Übungen lassen dann auch bereits Böses ahnen (die turai'schen Söldner amüsieren sich jedenfalls bestens beim Anblick der exerzierenden Bürger). Dabei scheint diese Einheit noch relativ gut abzuschneiden, denn eine andere Einheit bekommt während der Übungen nicht einmal einen ordentlichen Schwenk hin und rasselt buchstäblich in das große Hippodrom vor den Toren der Stadt. Diese Glanzleistung scheint uns denn doch eine Einstufung als Ho zu rechtfertigen, während Thraxas' Einheit und andere immerhin noch als Sp oder Pi(IV/2) klassifiziert werden sollen. Für *H&H* ist ganz praktisch, dass die Phalangen jeweils 500 Mann stark sind, so dass eine Phalanx also ziemlich genau zwei Elementen Sp oder einem Element Pk bzw. Ho entspricht. Neben der oben bereits kritisierten Kombination von langem Stoß- und kurzem Wurfspere besteht die Ausrüstung der wackeren Spießbürger aus Rundschild, Helm, Brustpanzer und Schwert. Die Bekleidung ist die normale Alltagskleidung der ärmeren Bürger, die im Wesentlichen aus einer schmutzig-weißen/graunen Tunika besteht. Neben den Phalangen werden noch Reitereinheiten, die von reicheren Senatoren aufgestellt werden, und – geradezu eine Sensation für Fantasy-Romane! – Plänklereinheiten (mit Bogen oder Wurfspereen) und sogar leichte Reiter erwähnt. Auch Armbrustschützen werden aufgestellt; die Waffen werden aber nach einer Bemerkung in »Thraxas« (dt. »Der Drachentöter«) erst im Kriegsfall ausgehändigt, was Schlimmstes für die Qualität dieser Einheiten befürchten lässt. Wir nehmen an, dass dieser Unfug sich auf die Bürgereinheiten beschränkt.

Die als handelnde Personen auftretenden Söldner stammen meist aus dem Norden und sind die typischen Barbaren mit großen Äxten; da es von ihrer Formation explizit heißt, dass sie weniger rigide ist als die der Bürger, haben wir diese Söldner hier als Axt-/Schwertkämpfer eingestuft. Auch Thraxas' Kumpel Gurd hat früher als Söldner für Turai gekämpft, hat aber dient aber nun in einer Bürgerphalanx. Als auch seine Einheit

überrannt wird, kämpft er sich mit seiner Axt (von der er sich offenbar nicht trennen konnte) den Weg zurück nach Turai frei. Daneben muss es aber auch Söldner-Phalangiten (wohl aus anderen Gegenden) geben, zu denen eben jene gehören, die sich über die amateurhaften Bemühungen der Bürger amüsieren.

Zur allgemeinen Überraschung verhindern gerade die turanischen Zauberer, die in Friedenszeiten ein ziemlich lockerer Haufen sind, in der Schlacht vor den Toren mit letztem Einsatz die völlige Vernichtung der turai'schen Armee. Als Ausnahme von den Regeln dürfen die Zauberin Lisutaris, das Oberhaupt der Gilde der menschlichen Zauberer (hier als Z(iv) eingestuft), und Thraxas' tatkräftige Helferin Makri (die natürlich als H(iv) zählt) ein und demselben Element angehören (nein, die Orks mögen es auch nicht). Helden der Stufe (iii) sind Thraxas, Gurd und ihr alter Kumpel, der Söldner Viriggax. Zu den Befehlshabern der Stufe (ii) zählen solch großen Strategen wie Prinz Dees-Akan, der jüngere Sohn des Königs von Turai, und General Pomius, wobei letzterer immerhin die Schlacht vor den Toren überlebt und den weiteren Widerstand (des)organisieren kann.

Von Senatoren aufgestellte Reiterei** – Re @ 36 Pk. ....	1–4
Leichte Reiter – LR @ 30 Pk. ....	0–1
Phalanx – $\frac{1}{3}$ – $\frac{2}{3}$ Sp @ 36 Pk., der Rest: Ho @ 12 Pk. ....	12–24
je zwei Elemente als Sp eingestufte Phalangen durch ein Element Pi ersetzen @ 48 Pk. ....	0/A
die großen Schilde der Männer in der Frontreihe der als Pi aufgestellten Phalangen als Pavisen zählen @ +8 Pk. ....	0/A
Armbrustschützen des stehenden Heeres oder Söldner – SSch @ 24 Pk. ....	0–2
Söldner aus dem Norden – AS @ 36 Pk. ....	0–2
Zauberer bei „senatorischen“ Reitern oder bei Phalanx – Z @ +24 Pk. ....	1–3
Helden bei Phalanx oder bei Söldnern – H @ +24 Pk. ....	0–2
Bürger-Armbrustschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–3
Leichte Infanterie mit Bogen oder mit Wurfspeeren – LI @ 18 Pk. ....	0–2
Die Mauern von Turai als Lager mit permanenter Befestigung @ 24 Pk. ....	0/4

- H&H -

Befehlshaber zu Pferd mit Garde aus Reitern – B(ii) + Re(III/3) @ 48 Pk. ....	1
Von Senatoren aufgestellte Reiterei – Re(III/3) @ 36 Pk. ....	0–3
Leichte Reiter – LR(III/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Phalanx des stehenden Heeres und Söldner – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	2–4
Armbrustschützen des stehenden Heeres oder Söldner – SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	0–2
Söldner aus dem Norden – AS(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Bürgerphalanx – bis zu $\frac{3}{4}$ Sp(IV/2) @ 24 Pk., der Rest: Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	8–24
Bürgerphalangen mit einem höheren Anteil Veteranen statt als Sp(IV/2) als Sp(III/2) einstufen @ 30 Pk. ....	0– $\frac{1}{2}$
je zwei Elemente als Sp eingestufte Phalangen durch ein Element Pi ersetzen: Sp(III/3) als Pi(III/3) @ 48 Pk., Sp(III/2) als Pi(III/2) @ 40 Pk. und Sp(IV/2) als Pi(IV/2) @ 32 Pk. ...	0/A
die großen Schilde der Männer in der Frontreihe der als Pi aufgestellten Phalangen als Pavisen zählen @ +8 Pk. ....	0/A
Zauberer bei „senatorischen“ Reitern, bei regulärer Phalanx oder bei Bürgerphalanx – Z(iii) @ +24 Pk. ....	1–3
besonders mächtige Zaubererin als H(iv) (Lisutaris) @ +32 Pk. aufstellen ....	0–1
Helden bei Phalanx oder bei Söldnern – bis zu $\frac{1}{2}$ H(iv) (Makri) @ +32 Pk., sonst H(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Bürger-Armbrustschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/2) @ 15 Pk. ....	0–4
Leichte Infanterie mit Bogen – LI(III/3) @ 18 Pk. oder mit Wurfspeeren – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
Die Mauern von Turai als Lager mit permanenter Befestigung @ 24 Pk. ....	0/4

## Die Orks

Die Orks auf Thraxas' Welt sind nicht der übliche gott- und strukturlose tumbe Haufen wie üblich (obwohl die Bewohner von Turai genau das glauben – eine der vielen Spielereien mit den genreüblichen Klischees in der Serie), sondern so ziemlich das Gegenteil. Im Laufe der Serie beschleicht einen mehr und mehr das Gefühl, dass sie den Menschen und Elfen im Prinzip eigentlich gar nicht so unähnlich sind. Wie diese lieben auch die Orks Streitwagenrennen, wobei die Streitwagen tatsächlich von richtigen Pferden – genauer gesagt, von Rappen – gezogen werden, und nicht etwa von den sonst üblichen Wölfen oder Keilern; es gibt Hinweise darauf, dass sie Streitwagen (aber natürlich massivere) auch im Krieg einsetzen. Im Schnitt sind Orks etwas größer und kräftiger als Menschen und gelten als wilde Kämpfer. Wir erfahren aus den Romanen, dass sie fähige Befehlshaber und mächtige Magier haben, sehr wohl eine Religion mit strengen Ritualen und Vorschriften besitzen und dass es z. Z. mehrere Ork-Fürstentümer gibt, in denen unterschiedliche Gruppen mit aller Härte um die Macht streiten können. Die Ork-Phalangen in »Thraxas at War« sind bestens gedrillt und der Bürgerphalanx, in der unser Held dient, um Längen überlegen. Wir nehmen hier an, dass es sich dabei um Truppen aus dem Kontingent ihres obersten Anführers Fürst Amrag handelt und dass die Verbände anderer Ork-Staaten in derselben Armee mehr dem traditionellen Schema folgen, weil es noch keine Zeit gab, alle entsprechend auszubilden.


Die Anmalen unter unseren Lesern wird interessieren, dass alle Orkkrieger in Thraxas' Welt vom obersten Feldherrn bis zum jüngsten Rekruten in schwarze Tuniken gekleidet sind; Offiziere fügen schwarze Umhänge hinzu, Fürsten (und möglicherweise auch andere Befehlshaber) können diese durch rote ersetzen, was bei all dem Schwarz sicher ein gutes Erkennungszeichen ist (und eine prima Zielscheibe abgibt). Orkmagiere tragen als Zeichen ihres Standes ein schwarzes Stirnband, die mächtigsten unter ihnen, die angeblich in der Lage sind, mit ihrer Magie Breschen in Stadtmauern zu schlagen, mit einem (natürlich) schwarzen Juwel als Rangabzeichen. Auch bei den Orks gibt es übrigens Magierinnen. Die Drachen sind groß genug, um eine Besatzung aus einem „rider“ (der Lenker), einem Zauberer und etwa zehn Armbrustschützen (!) zu tragen, und speien Feuer. Zu diesem Zweck haben sie offenbar Kammern in ihrem Körper, die mit einem explosiven Gas (vermutlich Wasserstoff) gefüllt sind. In einer sehr eindrucksvollen Szene lässt die Zauberin Lisutaris zwei Drachen direkt über einer Ork-Phalanx abstürzen und explodieren, was dieser nun überhaupt nicht gut bekommt. Aber schreiben Sie sich dafür ihre Regeln selbst, wenn sie das Verlangen spüren, dies zu simulieren.

Kriegsdrachen mit Reitern – Gf @ 60 Pk. ....	1–3
Quadrigen mit Ork-Besatzung* – SSt @ 42 Pk. ....	0–2
Menschliche oder halb-orkische Reiter – alle La @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	0–2
Halbork-Magier** als Befehlshaber bei menschlichen oder halb-orkischen Reitern – Z	
@ +24 Pk. ....	0–1
Wölfe, Berglöwen und ähnliche Raubtiere – Be @ 48 Pk. ....	0–2
Schwertträger** oder Trolle – AS @ 36 Pk. ....	0–1
Orkkrieger – Sk @ 30 Pk. ....	6–15
Orkkrieger als Fürst Amrags Phalangen** aufstellen – Sp @ 36 Pk. ....	• $\frac{1}{3}$ – $\frac{2}{3}$
je zwei Elemente Sp durch ein Element Pi ersetzen @ 48 Pk. ....	0/A
die großen Schilde der Orks in der Frontreihe der als Pi aufgestellten Phalangen	
als Pavisen zählen @ +8 Pk. ....	0/A
Orkkrieger durch Halborks oder menschliche Krieger aus den Ödländern ersetzen – Sf	
@ 30 Pk. ....	0–6
Held als Anführer*, auf Quadriga oder bei Orkkriegern – H @ +24 Pk. ....	0–1
Zauberer auf Kriegsdrachen oder bei Orkkriegern – Z @ +24 Pk. ....	0–2
Orkbogenschützen – LSch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. ....	0–4
Orkbogenschützen als Fürst Amrags Schützen aufstellen – SSch @ 24 Pk. ....	• $\frac{1}{4}$ – $\frac{1}{2}$
Plänkler oder Stoßtrupps – Hi @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk. oder VW [Wald, Gebüsch, steile	
Hügel] @ 18 Pk. ....	0–2
Sklaven – Ho @ 12 Pk. ....	0–2

Anführer auf Quadriga – B(ii/iii) + SSt(IV/3) @ 47 Pk. bzw. 59 Pk. oder zu Fuß mit Gefolge aus Schwerträgern – B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. oder 54 Pk. ....	1
Anführer durch Halbork-Magier zu Pferd ersetzen – wie die menschlichen Reiter, also B(ii) + Z(iii) + La(IV/3) @ 71 Pk. oder B(ii) + Z(iii) + Re(IV/3) @ 66 Pk. ....	0–1
Ork-Anführer durch Fürst Amrag ersetzen – B(iv) + AS(III/3) @ 84 Pk. oder B(iv) + Sp(III/4) @ 90 Pk. ....	0–1
Kriegsdrachen mit Reitern – Gf(IV/4) @ 60 Pk. ....	1–3
Quadrigen mit Ork-Besatzung – SSt(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–2
Menschliche oder halb-orkische Reiter – alle La(IV/3) @ 35 Pk. oder alle Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–2
Wölfe, Berglöwen und ähnliche Raubtiere – Be(IV/3) @ 40 Pk. ....	0–2
Persönliches Gefolge des Anführers aus Schwerträgern – AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	0–1
Orkkrieger – Sk(IV/3) @ 25 Pk. ....	9–18
Orkkrieger als Fürst Amrags Phalangen aufstellen – Sp(III/3) @ 36 Pk. ....	• $\frac{1}{3}$ – $\frac{2}{3}$
Gefolge als Fürst Amrags Gefolge aufstellen: AS(IV/3) als AS(III/3) @ 36 Pk., Sp(III/3) als Sp(III/4) @ 42 Pk. ....	•1
je zwei Elemente Sp durch ein Element Pi ersetzen: Fürst Amrag zusammen mit seinem Gefolge (falls Sp) durch B(iv) + Pi(III/4) @ 104 Pk., den Rest durch Pi(III/3) @ 48 Pk. ....	0/A
die großen Schilde der Orks in der Frontreihe der als Pi aufgestellten Phalangen als Pavisen zählen @ +8 Pk. ....	0/A
Orkkrieger durch Halborks oder menschliche Krieger aus den Ödländern ersetzen – Sf(IV/3) @ 25 Pk. ....	0–6
Held als Anführer, auf Quadriga, bei Gefolge oder bei Orkkriegern – H(iii) @ +24 Pk. oder H(ii) @ +12 Pk. ....	0–1
Zauberer auf Kriegsdrachen oder bei Orkkriegern – Z(ii) @ +16 Pk. oder Z(iii) @ +24 Pk. ....	0–2
Zauberer durch mächtigeren Zauberer – Z(iv) @ +32 Pk. ersetzen ....	0–1
Orkbogenschützen – LSch(IV/2) @ 16 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–6
Orkbogenschützen als Fürst Amrags Schützen aufstellen – alle LSch(III/3) oder alle SSch(III/3) @ 24 Pk. ....	• $\frac{1}{3}$ – $\frac{2}{3}$
Plänkler oder Stoßtrupps – Hi(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/4) @ 21 Pk. oder VW(III/3) [Wald, Gebüsch, steile Hügel] @ 18 Pk. ....	0–2
Trolle – AS(IV/4) @ 36 Pk. ....	0–1
Sklaven – Ho(IV/2) @ 10 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–2

Alle La und Re können abgesessen als AS(IV/3) kämpfen. – Auch zusammen mit dem Befehlshaber dürfen in Armeen für die fortgeschrittenen Regeln nicht mehr als zwei Elemente Quadrigen aufgestellt werden. Mit (\*) markierte Minima sind nur obligatorisch (und die entsprechenden Truppentypen nur erlaubt), wenn Fürst Amrag aufgestellt wird. Um's noch einmal ausdrücklich zu betonen: Wird das persönliche Gefolge Prinz Amrags als Pi eingestuft, so bildet es das Element des Befehlshabers und **kein** separates Element!

## Nussknacker und Mausekönig

er Autor, Komponist, Zeichner und Jurist E. T. A. Hoffmann (1776–1822) ist einigen Lesern vielleicht von der Schullektüre her bekannt; ich selbst habe noch seine Erzählung »Das Fräulein von Scuderi« aus der Sammlung »DIE SERAPIONSBRÜDER« (1819–21) im Deutschunterricht gelesen. Dieselbe Sammlung enthält auch das Weihnachtsmärchen »Nußknacker und Mausekönig«, auf dem unsere beiden Listen basieren. Der Stoff wurde später von Alexandre Dumas d. Ä. (1802–1870) bearbeitet (wie Hoffmann überhaupt mehr Anerkennung im Ausland als hierzulande erfahren zu haben scheint) und bildete in dieser Version die Vorlage für das bekannte Ballett »DER NUSSKNACKER« von P. I. Tschaikowski (1840–1893). Dumas' Bearbeitung ist auch die Grundlage für eine HotT-Armee im Netz, die ursprünglich auf der hier schon oft erwähnten Seite »The Stronghold« publiziert worden ist und dank der Initiative eines Fans nunmehr auch wieder zur Verfügung steht.

Natürlich kann und soll hier der Inhalt des Märchens nicht nacherzählt werden, ich verweise nur auf den Originaltext, der in diversen Ausgaben im Buchhandel erhältlich ist, ebenso auf CD (Digitale Bibliothek 8, ISBN 3-89853-108-2) und auch im Internet u. a. in der deutschen Version des Gutenberg-Projekts eingesehen werden kann. Im fünften Kapitel kommt es zu einer gewaltigen Schlacht zwischen den (ziemlich böartigen) Mäusen im Hause des Medizinalrats Stahlbaum unter ihrem riesigen, siebenköpfigen König und einer vom Nussknacker kommandierten Armee, die aus diversen Puppen, den Spielzeugsoldaten des Sohnes des Hauses (aufgezählt werden Kürassiere, Dragoner, die »*neuen, glänzenden Husaren*«, Infanterie und Kano-

nen unterschiedlicher Größe, die Zuckererbsen oder gar Pfeffernüsse verschießen), so genannten »Devisenfiguren«<sup>9</sup> (*»diese wackern, sehr bunten und herrlichen Truppen, die aus vielen Gärtnern, Tirolern, Tungusen, Friseurs, Harlekins, Kupidos, Löwen, Tigern, Meerkatzen und Affen bestanden«*), die unter dem Kommando zweier chinesischer Kaiser mit »*spartanischer*« Tapferkeit eine ganz Weile den linken Flügel gegen die Mausekavallerie halten, und einer Reserve aus »*braune[n] Männer und Frauen aus Thorn mit goldnen Gesichtern, Hüten und Helmen*« besteht. Von diesen Reservisten heißt es: »*die fochten aber so ungeschickt um sich herum, daß sie keinen der Feinde trafen und bald ihrem Feldherrn Nußknacker selbst die Mütze vom Kopfe heruntergefochten hätten*«, was natürlich unweigerlich ihre Einstufung als Horden, in der Liste für die fortgeschrittenen Regeln sogar potentiell als besonders inkompetente Form von Horden, zur Folge hat. Trotz aller Tapferkeit werden die Spielfiguren von den Mäusen überrannt, der Mausekönig stürzt sich auf den Nussknacker, die Tochter des Hauses, Marie, wirft verzweifelt ihren Schuh nach dem Angreifer und fällt in Ohnmacht. Und da die Ereignisse aus ihrer Sicht erzählt werden, erfährt der Leser erst später, wie die Sache ausgegangen ist (und der Leser dieser Liste erst, wenn er es selbst nachliest).

Diese Schlacht mit ihren mehr als ungewöhnlichen Protagonisten schreitet natürlich danach, in Listen für die beteiligten Armeen umgesetzt zu werden. Die Zahl der beteiligten Figuren mag vielleicht begrenzt sein (obwohl der Sohn des Hauses eine ganz stattliche Anzahl von Spielzeugsoldaten zu besitzen scheint), aber nichts hindert einen ja daran, die Ereignisse aus Stahl-

<sup>9</sup>Figuren, die ähnlich wie ein Glückskeks einen Zettel mit einem Sinnspruch, einer »Devise«, enthalten



baums guter Stube in ein Märchenland zu versetzen, wie das ja auch schon Dumas und Tschaikowski getan haben.

Das sollte man vielleicht auch noch anfüh-

ren: Hardenberg und Gneisenau lobten 1816 E. T. A. Hoffmanns „Feldherrntalent“, das sich in der Beschreibung der „gewaltigen Schlacht“ zeigt. Wenn das keine Empfehlung ist ...

## Die Armee des Nussknackers

Die folgende Armee soll ganz auf dem Original Hoffmanns beruhen, weil dort die Armee des Nussknackers variantenreicher als bei den späteren Bearbeitern ist. Da die Geschichte zunächst 1816 in Berlin erschienen ist, kommen für die Spielzeugsoldaten theoretisch alle Perioden vom spanischen Erbfolgekrieg bis in die napoleonische Zeit in Frage, wobei ich persönlich der friderizianischen Epoche den Vorzug geben würde (und dort speziell einer preußischen Armee), aber dies bleibe jedem selbst (und seinem Figurenfundus) überlassen. Die Liste ist entsprechend flexibel angelegt. Was das Aussehen betrifft, so erfahren wir lediglich, dass die Husaren »rote Wämser« (gemeint sind wohl Dolmane) haben. Im Prinzip kann somit jede Armee verwendet werden, die zu ihrer Kavallerie Kürassiere, Dragoner und Husaren (mit roten Dolmanen) zählt. Für die anderen Figuren sollte man mal in diversem Weihnachtsschmuck stöbern, vor allem für den Nussknacker sollte da etwas Passendes zu finden sein. Vom Nussknacker heißt es: »Er trug nämlich ein sehr schönes violettglänzendes Husarenjäckchen mit vielen weißen Schnüren und Knöpfchen, ebensolche Beinkleider, und die schönsten Stiefelchen, die jemals an die Füße eines Studenten, ja wohl gar eines Offiziers gekommen sind.«. Zwar wird der Nussknacker nicht auf einer Sänfte getragen und fährt auch nicht auf einem Wagen, aber seine potentielle Einstufung als W/AS schien mir doch ganz passend zu sein. Auf diesem Element sollten neben dem Nussknacker ein oder zwei Puppen (Clärchen und Trutchen), einige Musikerfiguren, ein bis drei Skaramuzze (*Scaramuccia*: eine Figur aus der *Comedia dell'Arte*, die auf einem kleinen Umweg über Frankreich nach Deutschland gekommen ist), einige Soldaten vom »Wachbataillon« und natürlich auch Marie stehen. General Pantalon (*Pantalone*, eine weitere Figur aus der *Comedia dell'Arte*), der Befehlshaber der Kavallerie, ist zwar selbst nicht beritten, aber wie es so schön heißt: »Sie haben sehr lange Beine und galoppieren damit leidlich.«, was wohl heißt, dass man irgendeine langbeinige Figur aus dem nächstgrößeren Maßstab verwenden sollte. Außerdem ist er auch noch sein eigenes Fanfarenkorps, denn als er seine Finger an den Mund legt, gibt er Geräusche von sich, »daß es klang, als würden hundert helle Trompetlein lustig geblasen«. Leider sind seine Fähigkeiten als Befehlshaber eher beschränkt, denn er schafft es, durch eine ungeschickte Linksschwenkung das gesamte Kavalleriekorps auf Nimmerwiedersehen vom Schlachtfeld galoppieren zu lassen, was natürlich unweigerlich seine Einstufung als B(ii) zur Folge hat (und das ist noch großzügig). Fähiger scheinen die beiden chinesischen Kaiser zu sein, die das „Devisenkorps“ kommandieren. In der Liste für die fortgeschrittenen Regeln sind Pantalon und die beiden chinesischen Kaiser weniger als Alternativen zum Nussknacker denn als Befehlshaber untergeordneter Kommandos für die „Big Battle“-Version von *H&H* aufgeführt, wo der eine die Kavallerie, die beiden anderen (gemeinsam auf einem Element) das wackere „Devisenkorps“ auf dem linken Flügel kommandieren müssen. Was die Figuren für die Truppentypen betrifft, ist ansonsten alles erlaubt, was irgendwie passt.

Kürassiere – Ri @ 42 Pk. ....	1–2
Dragoner – alle Ri @ 42 Pk. oder alle Re @ 36 Pk. ....	0–2
Husaren – alle Re @ 36 Pk. oder alle LR @ 30 Pk. ....	1–2
Nussknacker mit „Generalstab“*** – B + W/AS @ 54 Pk. ....	0–1
Linieninfanterie* – BSch @ 30 Pk. ....	6–12
den Befehlshaber als Helden aufstellen oder Heldin (Marie Stahlbaum) beim Befehlshaber – H @ +24 Pk. ....	0–1
Leichte Infanterie mit Muskete oder Büchse – LI @ 18 Pk. ....	0–2
„Devisenfiguren“ – Hi @ 24 Pk. oder AS @ 36 Pk. ....	2–6
Elemente mit hauptsächlich Löwen und Tigern als Be @ 48 Pk. aufstellen ....	0–½
Reservetruppen – Ho @ 12 Pk. ....	2–6
Geschütze – Art @ 42 Pk. ....	0–2

Der Nussknacker bei Linieninfanterie – B(iii) + BSch(III/3) @ 54 Pk. oder Grenadieren – B(iii) + BSch(III/4) @ 59 Pk. oder mit „Generalstab“ aus diversen Puppen und Figuren – B(iii) + W/AS(IV/2) @ 44 Pk. ....	1
den Nussknacker als Helden aufstellen oder Heldin (Marie Stahlbaum) beim Nussknacker – H(iii) @ +24 Pk. ....	0–1
den Nussknacker durch General Pantalon – B(ii) + Ri(III/3) @ 54 Pk. oder durch die beiden chinesischen Kaiser bei den „Devisenfiguren“ – B(ii/iii) + Hi(IV/4) @ 36 Pk. bzw. 48 Pk. oder B(ii/iii) + AS(IV/3) @ 42 Pk. bzw. 54 Pk. ersetzen ....	0–1
Kürassiere – Ri(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2
Dragoner – alle Ri(III/2) @ 35 Pk. oder alle Re(III/3) @ 36 Pk. ....	0–2
Husaren – alle Re(III/3) @ 36 Pk. oder alle LR(III/3) @ 30 Pk. ....	1–2
Linieninfanterie – BSch(III/3) @ 30 Pk. ....	6–12
Linieninfanterie durch Grenadierbataillone ersetzen – BSch(III/4) @ 35 Pk. ....	0–2
Leichte Infanterie mit Muskete – LI(III/3) @ 18 Pk. oder Büchse – LI(III/4) @ 21 Pk. ....	0–2
„Devisenfiguren“ – Hi(IV/4) @ 24 Pk. oder AS(IV/3) @ 30 Pk. ....	2–6
Elemente mit hauptsächlich Löwen und Tigern als Be(IV/3) @ 40 Pk. aufstellen ....	0–½
Reservetruppen – Ho(IV/2) @ 10 Pk. oder Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	2–6
Geschütze – Art(III/3) @ 42 Pk. ....	0–2
Geschütze durch schwere ersetzen – Art(III/4) @ 49 Pk. ....	0–1
Geschütze durch berittene Artillerie ersetzen – Art(II/3) @ 49 Pk. ....	0–1

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

## Die Armee des Mäusekönigs

In Hoffmanns Erzählung kommen die Mäuse eigentlich ziemlich „rättisch“ daher. So wird die Mär von dem siebenköpfigen König normalerweise von den Ratten erzählt, weshalb er ja oben auch in der Rattenliste in den „Allgemeinen Listen“ auftaucht. Theoretisch könnte man also auch diese Liste für die Mäusarmee verwenden, wenn man die schwebenden Schiffe, Streitwagen, Glockentürme und Geschütze weglässt und den Befehlshaber als Rattenkönig – B(ii/iii) + Rw(IV/3) aufstellt. Damit wird man dem Charakter der Armee aber nicht ganz gerecht, denn die Mäuse greifen auf ganzer Front unbeirrbar an und überrennen sogar die gegnerischen Geschützstellungen, was eher nahe legt, ihre Infanterie in der Masse als Stammeskrieger einzustufen. Möglicherweise gibt es auch so etwas wie eine Garde, denn Nussknackers Batterien werden von einem Haufen besonders hässlicher Mäuse genommen. Daneben mag es aber auch weniger enthusiastische Mäuse gegeben haben, die nicht erwähnt werden, weil sie als Reserve zurückgehalten werden und daher keine Gelegenheit haben, in das Gefecht einzugreifen. Die Mäuse-Infanterie (oder wenigstens ein großer Teil davon) ist mit kleinen silbernen Pillen bewaffnet (möglicherweise ein Art von Granaten), während die Artillerie »mit übelriechenden Kugeln« schießt und damit die Husaren des Nussknackers vertreibt. Um die Armee noch ein bisschen bunter zu gestalten habe ich angenommen, dass auch einige Spezialisten der Infanterie mit einer Waffe dieser Art ausgerüstet sind, nämlich mit Granaten, die mit einer übel riechenden Flüssigkeit gefüllt sind. Tatsächlich wird auch leichte Infanterie („*Tirailleurs*“) erwähnt; ich gehe davon aus, dass sie – bis auf die oben erwähnten Spezialisten mit den Granaten – ebenso wie die „Linie“ mit den kleinen silbernen Pillen bewaffnet sind.

Die Reiterei der Mäuse wird als „*Chasseurs*“ (Jäger, hier als Abkürzung für *Chasseurs à cheval*, Jäger zu Pferd, verwendet) bezeichnet, ein Truppentyp (besonders der französischen Armee, wo er seit 1757 auftritt, aber erst seit 1779 in eigenen Regimentern), der zur leichten Kavallerie zählte. „Leichte Reiterei“ ist hier nicht im Sinne der *H&H*-Regeln zu verstehen, sondern meint einfach, dass sowohl Reiter als auch Pferde kleiner sind als die der „schweren Reiterei“ wie Kürassiere und (schwere) Dragoner. Sie werden daher hier als „Reiter“ eingestuft. Um ihnen dennoch ein ähnliches Verhalten wie der Infanterie zu ermöglichen, sollte man von dem Helden Gebrauch machen. Dieser stellt den »*verwegenen feindlichen Rittmeister*« dar, der »*tollkühn vordringend einem der chinesischen Kaiser den Kopf*« abbeißt (und dabei selbst stirbt, denn alle Mäuse, die eine

„Devisenfigur“ fressen, ersticken an dem Zettel darin; aber das wollen wir hier nur als mögliche Sonderregel andeuten).

Wie schon in der Liste für die Armee des Nussknackers, ist die Alternative zum namensgebenden Befehlshaber eher als Untergeordneter Kommandos für die „Big Battle“-Version von **H&H** aufgeführt.

Als Figuren kann man die üblichen Rattenmenschen benutzen, denn wie anfangs erwähnt, ist der Charakter der Mäuse-Armee durchaus „rättisch“. Da nirgendwo gesagt wird, auf was für Reittieren die wackeren Mäuse-Kavalleristen sitzen, ist auch überhaupt nichts dagegen einzuwenden, für sie Rattenreiter auf Riesenratten zu benutzen, wie sie verschiedene Hersteller anbieten. Beim siebenköpfigen „Mäusekönig“ bin ich allerdings selbst einigermaßen ratlos. Möglicherweise tut's ein sog. „Rattenoger“ im nächstgrößeren Maßstab, der wenigstens die richtige Größe haben sollte. Besonders sind natürlich solche Typen geeignet, die mehr als einen Kopf besitzen. Geschickte Bastler sollten jedem Kopf der Figur eine Krone aufsetzen.

Riesenhafter siebenköpfiger Mäusekönig** – B + Rw @ 78 Pk. ....	0–1
„Chasseurs“ (Mäuse-Kavallerie)* – Re @ 36 Pk. ....	1–3
Held* bei Chasseurs oder als Chasseur-Befehlshaber – H @ +24 Pk. ....	0–1
Mäuse-Linieninfanterie mit »kleinen silbernen Pillen« (und Handwaffen) – Sk @ 30 Pk. ....	6–18
Weniger kriegerische oder schlechter ausgerüstete Mausekrieger – Ho @ 12 Pk. ....	0–6
„Tirailleurs“ mit »kleinen silbernen Pillen« (und Handwaffen) – LI @ 18 Pk. ....	0–4
Tirailleurs mit Granaten ausrüsten, die mit einer übel riechenden Flüssigkeit gefüllt sind	
– Pe @ 36 Pk. oder durch Tunnelgräber ersetzen – VW [bebaute Flächen, Gebüsche]	
@ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze, die übel riechende Kugeln verschießen – Art @ 42 Pk. ....	0–2

– **H&H** –

Riesenhafter siebenköpfiger Mäusekönig – B(ii/iii) + Rw(IV/3) @ 57 Pk. bzw. 69 Pk. oder	
Befehlshaber als „Chasseur“ – B(ii) + Re(IV/3) @ 42 Pk. ....	1
Chasseurs (Mäuse-Kavallerie) – Re(IV/3) @ 30 Pk. ....	1–3
Held bei Chasseurs oder als Chasseur-Befehlshaber – H(ii) @ +16 Pk. ....	0–1
Mäuse-Linieninfanterie mit »kleinen silbernen Pillen« (und Handwaffen) – Sk(IV/3) @	
25 Pk. ....	8–20
Mäuse-Linieninfanterie durch Garde ersetzen – Sk(IV/4) @ 30 Pk. ....	0–2
Weniger kriegerische oder schlechter ausgerüstete Mausekrieger – alle: Hi(IV/2) @ 16 Pk.	
oder alle Ho(IV/3) @ 12 Pk. ....	0–6
„Tirailleurs“ mit »kleinen silbernen Pillen« (und Handwaffen) – LI(III/3) @ 18 Pk. ....	0–4
Tirailleurs mit Granaten ausrüsten, die mit einer übel riechenden Flüssigkeit gefüllt	
sind – Pe(IV/3) @ 30 Pk. oder durch Tunnelgräber ersetzen – VW(III/3) [bebaute	
Flächen, Gebüsche] @ 18 Pk. ....	0–2
Geschütze, die übel riechende Kugeln verschießen – Art(IV/3) @ 35 Pk. ....	0–2