Mit wehenden Bannern: Nachhut

eine Ergänzungsspielhilfe zum Kampagnenband von Niko Hoch und Michael Masberg

mit Dank an Daniel Simon Richter

die Illustrationen im Text stammen von Anja Di Paolo, Janina Robben und Florian Stitz

Vorwort: Die Verstärkungen sind eingetroffen!

Das vorliegende Spielmaterial ist eine Erweiterung zu dem Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**, in dem die Geschichte der umkämpften Wildermark zum Abschluss gebracht wird. Teile dieser Spielhilfe können Sie auch für den Vorgängerband **Von eigenen Gnaden** sowie allgemein für Abenteuer nutzen, in denen Feldzüge und Heereswesen im Mittelpunkt stehen – etwa für eine vergleichbare Kampagne in der in den Schattenlanden liegenden Warunkei. Der Abschnitt **Von der Kunst des Krieges** ist daher so verfasst, dass er keine signifikanten Informationen zur Handlung von **Mit wehenden Bannern** enthält. Es empfiehlt sich dennoch, diese Spielhilfe vorher Ihrem Meister zum Lesen zu geben, sollten Sie **Mit wehenden Bannern** noch als Spieler erleben wollen.

Im ersten Kapitel **Von der Kunst des Krieges** finden Sie erweiternde Informationen zum Spiel mit Heeren, wenn die Helden selbst ein solches anführen oder aufstellen wollen. Der Fokus liegt hierbei explizit auf dem Heerwesen im Mittelreich. Sollten Sie die Informationen für eine andere Kulturregion verwenden wollen, müssen Sie sie anhand der Angaben in den entsprechenden Regionalspielhilfen anpassen. Unter **Von dem Gefolge der Kriegsfürsten** finden Sie weitere Spielwerte von Meisterpersonen der zweiten und dritten Reihe, die in **Mit wehenden Bannern** eine untergeordnete Rolle spielen und auf die Sie bei Bedarf zurückgreifen können.
Neben dem Kampagnenband **Mit wehenden Bannern** und der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches** ist die Kenntnis weiterer Publikationen nicht erforderlich.

Von der Kunst des Krieges

„Hoffnung ist der Mundschenk des Krieges."
—Comto Morguno von Schreyen, genannt ‚der Dichterkomtur', Erzherrscher von Arivor und späteres Schwert der Schwerter, um 790 BF

Die Wildermark befindet sich seit der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* Ende 1027 BF in einem Zustand des dauerhaften Krieges, der jedoch überwiegend von kleinen Scharmützeln geprägt ist. Für ganze Regionen gibt es immer wieder Phasen der Ruhe, bevor Raubritter sie heimsuchen oder eine Fehde eskaliert. 1035 BF erschüttern durch die neuerliche Eskalation und ihre Folgen über Monate hinweg Eroberungen, Belagerungen und Schlachten den Landstrich – und die Helden befinden sich mittendrin.

Die Sprache des Krieges

Moderne militärische Begriffe wie ‚Front', ‚Mobilmachung', ‚Offensive', ‚Guerilla-Taktik' oder ‚Putsch' vermitteln ein falsches Bild von der aventurischen Kriegsführung, da sie gänzlich andere Rahmenbedingungen voraussetzen, als sie in Aventurien bestehen. Um der Spielwelt gerecht zu werden, sollten auch Sie als Meister im Spiel besser Worte wie ‚Kriegsschauplatz', ‚Heerschau', ‚Ansturm', ‚Vorstoß', ‚Hinterhalt' oder ‚Handstreich' verwenden.

Söldner, Waffentreue und Soldaten

Die Kämpfer, die in den Aufgeboten der Kriegsfürsten streiten, lassen sich in *Söldnerhaufen*, *Waffentreue, Gardetruppen* und *Freischärler* unterteilen, die unterschiedliche Vor- und Nachteile mit sich bringen. Zu diesen Heeresteilen gesellen sich marodierende Gruppen wie Barbaren, Mordbrenner, Raubritter und Goblins.

Krähen des Krieges: Die Söldner

Söldner sind die Handwerker des Krieges, professionelle Kämpfer, die sich für Gold und Silber einem Kriegsherrn anschließen. Normalerweise sind sie in eingespielten Einheiten organisiert, kampferprobt und legen auf wie neben dem Schlachtfeld einen rauen Umgangston an den Tag. In der Wildermark machen sie einen beachtlichen Teil im Aufgebot der Kriegsfürsten aus und gerade im Jahr 1035 BF, in dem jeder Kriegsfürst gezwungen

ist, sich zu behaupten, um nicht unterzugehen, ist die Nachfrage nach Landsknechten groß.

Herkunft: Seit Jahren lockt die Wildermark Söldner aus aller Herren Länder an. Meistens handelt es sich bei ihnen um Freie, es finden sich unter ihnen aber auch geflohene Unfreie oder desillusionierte Adlige. Dazu kommen Mietschwerter aus tulamidischen Landen, dem Bornland und Svellttal sowie vor Jahren gestrandete ehemalige Soldaten der Heptarchen. Im Mittelreich zählen Söldner als rechtlose Vagabunden, mit denen man jedoch den Konflikt scheut, da man auf sie angewiesen ist.

Ausrüstung: Söldner bringen ihre Ausrüstung bereits mit. So unterschiedlich wie ihre Herkunft ist ihre Bewaffnung, die oftmals selbst innerhalb eines Banners nicht einheitlich ist und sehr abenteuerlich wirken kann. Bei gut organisierten Verbänden – vor allem aus dem Horasreich – sind die Waffen optimal aufeinander abgestimmt, in der Infanterie etwa in einer Kombination aus Pikenieren, Armbrustern und Doppelsöldnern. Manche Mietschwerter neigen dazu, beeindruckend aussehende Waffen wie *Kriegshammer*, *Langaxt* oder *Andergaster* zu führen, um ihre Feinde einzuschüchtern. Die Doppelsöldner mit ihren *Zweihändern* sind Adel und Kriegern ein besonderer Dorn im Auge.

Sold: Um eine Einheit von Landsknechten dauerhaft zu unterhalten, sind immense Geldmittel vonnöten, wodurch man gerade die berühmten Söldnereinheiten vor allem im Dienst vermögender Kriegsfürsten oder Städte findet. Als Richtlinie für die Kosten eines Banners Infanterie multiplizieren Sie die Erfahrungsklasse der Einheit (**Mit wehenden Bannern 173**) mit 200. Dies sind die üblichen Kosten in Dukaten pro Monat (ohne Privilegien, Pensionen, Abfindungen oder Beuteanteile). Für Kavallerieeinheiten gilt der anderthalbfache Wert. Ein Banner durchschnittlicher Fußkämpfer (Erfahrungsklasse 3) kostet also 600 Dukaten im Monat, eine Schwadron vollendeter Reiter (Erfahrungsklasse 7) stattliche 2.100 Dukaten. Ein gemischtes Regiment durchschnittlicher Qualität verschlingt damit etwa 90.000 Dukaten an Unterhaltskosten im Jahr.

Dies sind nur ungefähre Werte. Gerade in Zeiten großer Nachfrage scheuen Söldnerführer nicht davor zurück, die Preise nach oben zu treiben, und mancher verlangt für seine Einheit einen höheren Sold, als die Erfahrung eigentlich rechtfertigen würde.

Neben dem eigentlichen Sold werden häufig weitere Privilegien und Prämien ausgehandelt. Dazu zählen *Pensionen* und *Abfindungen*, *Sterbegeld* für die Hinterbliebenen, *Beuteanteile*, *Sturmgeld* für besonders risikoreiche Einsätze wie dem Erstürmen einer befestigten Wehranlage, *Blutgeld* für getötete Gegner und *Wartegeld* zur Festigung der Loyalität vor einem Einsatz, damit ein Söldnerhaufen nicht von einem anderen Kriegsfürsten abgeworben wird.

Waffengattungen: Unter den Söldnern finden sich sämtliche Waffengattungen, wobei die in Ausrüstung und Unterhaltung kostspielige *schwere Reiterei* nur selten anzutreffen ist. Am verbreitetsten sind *Infanterie* sowie *Bombarden* und *Sappeure*, bei auswärtigen, vor allem tulamidischen Söldnern die *leichte Reiterei*.

Struktur: Söldnereinheiten besitzen selten eine ausgefeilte Kommandostruktur. Ausnahmen stellen hier etwa die *Rommilyser Reiterei* dar, die aus einem desertierten Garderegiment entstanden sind, oder große Verbände wie die berühmten *Korknaben*. Die meisten Söldner agieren in locker organisierten Gruppen, deren Zusammenhalt und Identität durch den Söldnerführer gestiftet wird. Mit ihm steht und fällt die Söldnereinheit. Ein erfolgreicher Söldnerführer kann durch seinen Ruf schnell weitere Mietschwerter um sich scharen. Ist er glücklos, muss er nicht nur fürchten, dass seine Untergebenen ihm fortlaufen, sondern gar, dass er mit einem Messer im Rücken aufwacht, weil ihm ein anderer die Führung streitig machen will.

Vor- und Nachteile: Söldner bieten die Möglichkeit, genau dann professionelle Kämpfer anzuheuern, wenn sie gebraucht werden. Sie unterliegen keinen zeitlichen Beschränkungen wie die Waffentreuen und bringen die Abgebrühtheit mit, die es angesichts der langen Kämpfe in der Wildermark braucht. Dafür muss man jedoch in Kauf nehmen, dass Söldlingsbanner schnell plündern, marodieren oder zu anderen, fragwürdigen Spielarten der Kriegsführung neigen. Werden Söldner nicht regelmäßig oder rechtzeitig bezahlt oder bricht ihr Dienstherr seinerseits einen ausgehandelten Kontrakt, können sie sich schnell gegen ihn wenden. In den letzten Jahren ist zudem mancher Söldnerführer selbst zum Kriegsfürsten aufgestiegen.

Beispiele für Söldnereinheiten: die *Waldlöwen*, die *Rommilyser Reiterei*, die *Waisenmacher*

Das Aufgebot des Adels: Die Waffentreuen

Waffentreue sind Freie (und damit gilt das Gesagte auch für Adlige), die im Heerbann ihres Lehnsherrn dienen – oder desjenigen, der sich gerade zu ihrem Herrn erhoben hat. In der Wildermark ist der klassische Heerbann tendenziell selten anzutreffen, vor allem findet man ihn bei jenen alten Adligen, die ihre Lehen verteidigen konnten, wie etwa dem Haus Bregelsaum oder den Stahlherzen. Die auswärtigen Adligen aus Garetien und Weiden, die im Laufe der Kampagne in die Geschicke der Mark eingreifen, bringen ihre Waffentreuen mit, jedoch fällt der Heerbann kleiner aus, als würden sie ihn zur Verteidigung ihrer Stammlande einberufen.

Herkunft: Jeder volljährige Freie und Adlige unterliegt der *Waffenpflicht*, es sei denn, er entrichtet ein *Bannergeld* (etwa 20 Dukaten für ein Jahr, wobei in der Wildermark mancher Despot das Bannergeld willkürlich hoch ansetzt, um die Freien in den Waffendienst zu pressen), um von der Heerfolge freigestellt zu sein. Nur im Falle der *Landnot* – die jedoch nur durch einen Provinzherren oder Kirchenfürsten ausgerufen werden kann – ist es erlaubt, auch Unfreie zu bewaffnen.

Ausrüstung: Die Ausrüstung muss der Waffentreue selbst stellen, wodurch diese meist seit Generationen weitervererbt wird und oft in einem schlechten Zustand ist. Die Art der Ausrüstung variiert nach der Herkunft: So wird von einem Junker erwartet, zumindest mit Pferd, Schwert und Schild zu erscheinen, was man von einem Einödbauern nicht verlangen kann. Abgesehen vom *Zweihänder* – der nur geführt werden darf, wenn sein Besitzer ein Ritter ist oder einen Kriegerbrief besitzt – und den Standeszeichen von Geweihten, Magiern und Adligen sind Freien sämtliche Waffen erlaubt.

Eine eigene Einheit aufstellen

Eine eigene Einheit auszurüsten – etwa eine Miliz oder eine entwaffnete Truppe – ist sehr kostspielig. Die Kosten entsprechen in etwa denen von sechs Monaten Unterhalt, für ein durchschnittliches Banner Fußkämpfer also 3.600 Dukaten. Daher werden bevorzugt Kämpfer eingestellt, die ihre eigene Ausrüstung mitbringen.

Potentielle Rekruten kann man allerorten finden, auf Feldern und Hinterhöfen ebenso wie in Kerkern. Da es sich meist um ungelernte Kämpfer handelt, die wenig zu verlieren haben und sich freiwillig für ein Leben auf dem Schlachtfeld entscheiden, muss der Söldnerführer oft noch zusätzlich in ihre Ausbildung investieren. Dazu beruft er in der Regel erfahrene Kämpfer zu Offizieren, die sich um die ‚Frischlinge' kümmern.

Zahlungsunfähigkeit

Sollte ein Kriegsherr seine Söldner und Soldaten nicht mehr bezahlen können, droht das Heer sich aufzulösen. Wer keine neue Anstellung findet, zieht raubend und plündernd durch das Land – und nicht selten fallen die Übeltaten dieser marodierenden Truppen auf ihren letzten Dienstherrn zurück. Ein umsichtiger Heerführer beugt dem vor, indem er sein Aufgebot schrittweise verkleinert und mit Hilfe der verbliebenden Schwertarme die Unzufriedenen vertreibt. Oder aber er zahlt den Entlassenen eine Abfindung. Während Söldner auf harter Münze bestehen, lassen sich Soldaten auch mit *Rentenscheinen* (das Versprechen einer Zahlung nach Kriegsende, das oft nicht das Papier wert ist, auf dem es festgehalten wird) oder *Bettelbriefen* (die das Betteln in Städten des vormaligen Dienstherrn erlauben) abspeisen.

In den Waffendienst gezwungen

Nirgendwo im Mittelreich sind die Herrschaftsverhältnisse so unklar wie in der Wildermark, so dass sich gerade auf die Waffentreuen nicht jeder Kriegsfürst verlassen kann. Skrupellose Kriegsfürsten neigen dazu, unwillige Waffentreue in den Waffendienst zu zwingen, was sich natürlich in der Moral niederschlägt und bei ausbleibender Feldarbeit weitere Folgen haben kann. Rüsten sie gar Unfreie aus – womit sie diese formal zu Freien erheben, da die Kaiserin keine Landnot ausgerufen hat –, vergehen sie sich gegen die bestehende Ordnung und machen sich in ihren Ansprüchen angreifbar.

Adlige versuchen sich dabei bereits durch die Art ihrer Waffe und Rüstung von den freien Waffentreuen abzusetzen.

Sold: Da sie die Waffenpflicht gegenüber ihrem Lehnsherrn erfüllen, erhalten Waffentreue keinen Sold und müssen sich zumeist selbst versorgen, dürfen aber Beute machen.

Waffengattungen: Das Gros besteht aus *leichtem Fußvolk* und einigen *Schützen* mit zweckmäßigen Waffen. In den Krieg ziehende Stadtbürger – so sie sich nicht freigekauft haben – stellen meist *schweres Fußvolk*, während der Adel mit seiner *schweren Reiterei* die schlagkräftigsten Einheiten im Aufgebot bildet. *Sappeure* und *Bombarden* finden sich, von einzelnen städtischen Zunfttruppen abgesehen, selten unter den Waffentreuen.

Struktur: Meist ist der Lehnsherr selbst der Anführer, wenn er nicht einen Stellvertreter ernennt – womit er jedoch seine eigene Unerfahrenheit preisgibt. Im Krieg unerfahrene Lehnsherren nehmen daher meist nominell die Führungsposition ein, auch wenn faktisch ihr Stab das Aufgebot in der Schlacht lenkt. Die Kommandostruktur ist eher einfach und basiert auf Lanzen oder Rotten von durchschnittlich 10 Kämpfern, die einem Ritter oder erfahrenen Freien unterstellt sind.

Vor- und Nachteile: Die Waffentreuen kosten kein Gold, jedoch ist der Waffendienst auf acht Wochen im Jahr begrenzt. Zudem dauert es je nach Größe des Aufgebots bis zu drei Wochen, ehe eine Heerschau abgehalten werden kann. Ohne in einem stehenden Heer zu dienen, sind Waffentreue schlechter aufeinander abgestimmt als andere Heeresteile und ihre Moral und Disziplin schwanken erheblich mit den Zielen und dem Erfolg eines Kriegszuges. Von großen Namen lassen sich Waffentreue schnell beeindrucken, zum Guten wie zum Schlechten: So wie sie einem Grafen Danos begeistert folgen, versetzt sie eine Varena von Mersingen in Angst und Schrecken. In der Wildermark neigen Waffentreue zudem dazu, den Waffendienst zu verweigern, wenn sie einen Herrn von eigenen Gnaden nicht als ihren Lehnsherrn anerkennen und über die Mittel verfügen, ihm die Stirn zu bieten.

Beispiele für Waffentreue: das Gefolge der Grafen *Danos von Luring*, *Luidor von Hartsteen*, *Geismar II. von Quintian-Quandt* und *Ardariel Nordfalk von Moosgrund*

Stehende Truppen: Die Garderegimenter

Bei Gardebannern oder -regimentern handelt es sich um stehende Truppen professioneller Kämpfer, die stets einsatzbereit sind, aber unterhalten werden wollen. Als Gardetruppen sind Soldaten nicht nur im Gefolge von Provinzherren zu finden, sondern auch als Besatzungen von Burgen und Stadtbefestigungen oder als Leibgarde eines Kriegsfürsten.

Herkunft: Soldaten haben sich freiwillig für einen Zeitraum von fünf Götterläufen zum Dienst verpflichtet, wobei dies nur Freien und Adligen offen steht. Letztere stellen neben Abgängern von Kriegerakademien in der Regel die Offiziere. Die Verpflichtung ist bindend: Wer die Truppe während der Dienstzeit unerlaubt verlässt, begeht Fahnenflucht und kann als Deserteur zum Tode verurteilt werden.

Ausrüstung: Die Ausrüstung entspricht in der Art jener der Waffentreuen, ist jedoch meist von besserer Qualität und einheitlicher. Sie wird vom Dienstherren gestellt, eine Ausnahme stellt hierbei die schwere Reiterei dar: Zwar werden Rüstung und Streitross gestellt, für Waffen, Reit- und Packpferd muss der Soldat jedoch selbst aufkommen, weswegen sich hier überwiegend Adlige finden.

Sold: Der Dienstherr verpflichtet sich, seine Soldaten mit Essen, Kleidung, Ausrüstung und Waffen zu versorgen, damit diese ihren Dienst ausüben können. Darüber wird entsprechend dem Dienstgrad ein Sold gezahlt.

Dienstgrad	durchschnittlicher Sold/Monat
Gemeine/-r	40 Silbertaler
Korporal/-in	60 Silbertaler
Weibel/-in	90 Silbertaler
Fähnrich	100 Silbertaler
Hauptmann/-frau	150 Silbertaler
Oberst/Obristin	250 Silbertaler

Waffengattungen: Der Schwerpunkt liegt auf der *schweren Infanterie* sowie der *schweren Reiterei*, um Schwächen eines Heerbanns auszugleichen. Zudem lassen sich bei diesen Waffengattungen die Vorteile gut eingespielter Einheiten am besten nutzen. Die Bewaffnung innerhalb einer Einheit ist nicht zwingend einheitlich, aber gut aufeinander abgestimmt.
Struktur: Die Garde wird durch eine ausgefeilte Kommandokette geprägt. Bei ihr sind alle Einheiten und Dienstgrade zu finden, die in untenstehender Tabelle angeführt werden.
Vor- und Nachteile: Gardetruppen sind gut aufeinander abgestimmt, diszipliniert und gut ausgebildet, weshalb sie von einem Kriegsherrn dort eingesetzt werden, wo er sich auf Loyalität und Schlagkraft verlassen muss. Allerdings ist es auch recht kostspielig, ein stehendes Heer zu unterhalten, weshalb ihre Zahl gering ist. Wenn aufgrund leerer Kriegskassen oder anderer Unwägbarkeiten Sold und Versorgung gekürzt werden, leiden auch bei solchen Elitetruppen Einsatzbereitschaft und Moral.
Beispiele für Garderegimenter: die Soldaten des kaiserlichen Marschalls *Ludalf von Wertlingen*, die *Goldene Lanze*

Für Gold oder die gute Sache: Freischärler

In der Wildermark entstehen immer wieder Gruppen von Freischärlern, die keinem Herren dienen und sich nur selten anwerben lassen. Manche von ihnen streiten aus freien Stücken für eine bestimmte Sache, andere sind schlicht auf Beute aus. Das Spektrum reicht von unbeugsamen Streitern für ein idealisiertes Ziel – dem Schutz der unmündigen, verborgen gehaltenen Tochter eines gefallenen Barons, die Verteidigung göttlicher Gebote oder ähnliches – bis zu Haufen, die sich kaum mehr von Räuberbanden unterscheiden. Wenn sie sich einem Kriegsfürsten anschließen, dann aus freien Stücken, etwa aufgrund seines Rufs oder weil sie ihre Ziele von ihm unterstützt sehen.
Herkunft: Freischärler können Adlige, Freie wie Unfreie sein, die in den letzten Jahren entwurzelt wurden und die das Schicksal zu einer oft sehr durchwachsenen Gemeinschaft zusammengeschweißt hat. Sie werden durch ein gemeinsames Ziel oder Ideal geeint und mit der Zeit verschwimmen die Standesgrenzen.
Ausrüstung: Die Ausrüstung variiert mit der Herkunft des Freischärlers und ist mitunter noch abenteuerlicher als die eines Söldnerbanners. Unter den Waffen finden sich ebenso *Äxte*, *Haumesser*, *Knüppel* und *Sensen* wie teils erbeutete *Schwerter*, *Streitkolben*, *Partisanen* und *Glefen*.
Sold: Der Freischärler streitet nicht für Sold, sondern für die Sache – doch gegen einen vollen Magen hat auch er nichts einzuwenden. Da sich die Freischärler von den Söldnern abgrenzen wollen, legen sie Beutebeteiligungen als Aufwandsentschädigung aus oder rechtfertigen einen Sold für sich moralisch damit, dass er ‚für die Sache' aufgewendet wird.
Waffengattungen: Üblicherweise agieren Freischärler in kleinen und beweglichen Gruppen, wodurch sie vorrangig aus *leichtem Fußvolk* und *Schützen* bestehen, mitunter unterstützt durch *leichte Reiterei*. *Schwere Reiterei* ist selten, meist in Gestalt von Einzelpersonen.
Struktur: Ausgefeilte Kommandostrukturen sind nicht vonnöten, da Freischärler meist in Kleinstgruppen auftreten. In der Regel gibt es einen Anführer, bei sehr kleinen Freischärlergruppen werden Entscheidungen auch gemeinschaftlich gefällt.
Vor- und Nachteile: Abgesehen von einer Beutebeteiligung kosten Freischärler einen Kriegsfürsten keinen Sold, doch müssen die mitunter eigensinnigen Gesellen erst einmal überzeugt werden, dass man für die gleiche Sache streitet. Werden sie getäuscht und durchschauen das Spiel, wenden sie sich mit aller Leidenschaft gegen den Kriegsfürsten, der sie hintergehen wollte. Ihre Ausrüstung ist oft in einem schlechten Zustand und die Disziplin lässt zu wünschen übrig.
Beispiele für Freischärler: *Martan Kindervater* und seine Miliz, *Visgara die Jungfrau*

Sollstärke	Einheit	Anführer/in	Kommentar
5	Hand/Stern	Hauptmann/-frau o.ä.	nur in besonderen Einheiten üblich (Orden, Spezialtruppen)
10	Haufen	Weibel/-in	bei Fußtruppen, auch *Rotte* oder *Zug*, in Almada *Terzio*
10	Lanze	Weibel/-in	bei Berittenen; die traditionelle Lanze des Heerbanns besteht aus einem Ritter als Anführer, Knappe, Knecht und je drei bis vier Waffentreuen als Schützen und als Nahkämpfer, alle beritten
25	Halb-schwadron	Leutnant	auch *Eskadron* genannt; bisweilen bei leichter Reiterei üblich
50	Banner	Hauptmann/frau	bei Fußtruppen; in der Regel fünf Haufen
50	Schwadron	Hauptmann-/frau	bei Berittenen; in der Regel fünf Lanzen
50	Kompanie	Hauptmann/-frau	gelegentlich bei Schützen oder in technischen Einheiten
100	Bataillon	Hauptmann/-frau	auch *Doppelbanner* oder *Schlachtreihe* genannt; nur bei schwerem Fußvolk üblich, insbesondere den Pikenieren
500	Regiment	Oberst/Obristin	Zusammenfassung von zehn Bannern / Schwadronen / Kompanien (meist unterschiedlicher Ausrüstung)
5.000	Legion	Marschall/-in	Zusammenfassung von zehn Regimentern, nur für einen Kriegszug üblich

Pikeniere, Schützen und Sappeure

Die verschiedenen Heeresteile werden in Waffengattungen unterteilt, denen in einer Schlacht je nach angewandter Strategie und Taktik unterschiedliche Aufgaben zukommen. Die Freien unter den Waffentreuen zählen hauptsächlich zum leichten Fußvolk, während von den Adligen erwartet wird, dass sie ein Pferd stellen und zur leichten oder sogar schweren Reiterei gerechnet werden können. Unter Söldnern und Gardesoldaten finden sich alle Waffengattungen.

Infanterie: Das *leichte Fußvolk*, zu dem auch die so genannten Plänkler oder Verlorenen Haufen zu rechnen sind, ist oft einheitlich mit Äxten, Schwertern und Säbeln bewaffnet, wobei häufig auch ein Schild geführt wird. Seltener ist eine Bewaffnung mit Anderthalbhändern. Unter Barbaren und Mordbrennern, die ebenso zum leichten Fußvolk gezählt werden müssen, ist eine individuelle Bewaffnung eher die Regel als die Ausnahme. Ihre Beweglichkeit ist die Stärke dieser Einheiten, die sich auch in schwierigem Gelände, sei es nun bedingt durch natürliche Begebenheiten oder Befestigungen, einsetzen lässt. Das *schwere Fußvolk* ist nicht nur schwerer gerüstet, sondern aufgrund seiner Bewaffnung mit Stangenwaffen wie Piken, Hellebarden und Glefen, aber auch Zweihandschwertern, stärker auf den Kampf in der Formation spezialisiert und weniger beweglich, weshalb Einheiten dieser Waffengattungen in einer offenen Feldschlacht von größerem Wert sind als in schwierigem Gelände.

Kavallerie: Die *leichte Reiterei* ist leicht gerüstet und mit Reitersäbel oder Schwert bewaffnet, also Waffen, die sich sowohl vom Pferderücken wie auch abgesessen einsetzen lassen, denn Mitglieder dieser Einheiten kämpfen mitnichten nur zu Pferde. Sie unterstützen häufig die schweren Reiter, stören feindliche Formationen und werden als Späher und Botenreiter eingesetzt. Keine andere Waffengattung ist so schnell beweglich wie die leichte Reiterei. Die *schwere Reiterei* wird aufgrund der hohen Kosten fast ausschließlich von Adligen gestellt. Nicht nur die Reiter, sondern auch ihre Pferde sind gepanzert, und einer heranpreschenden Schlachtreihe Panzerreiter mit gesenkten Lanzen halten nur wenige Formationen stand.

Schützeneinheiten stellen eine Sonderform sowohl der Infanterie wie auch der Kavallerie dar. Es gibt sie nicht nur in eigenen Einheiten, sondern auch vereinzelt innerhalb anderer Waffengattungen, etwa Armbrustschützen innerhalb einer Pikeniereinheit.

Bombarden und **Sappeure** sorgen für das Geschützfeuer und den Bau wie die Befestigung von Verteidigungsanlagen. Ihre Stunde schlägt bei Belagerungen, wo ihr Einsatz häufig entscheidend ist. Ihr Einsatz ist teuer und zeitaufwändig, weshalb sie im Kampf um die Wildermark nur an vereinzelten Kampfhandlungen beteiligt sind. Ein mobiles Heer kann sie leicht unterlaufen oder umgehen.

Der **Tross** schließlich umfasst all die Handwerker, Fuhrleute, Wundärzte, Händler, Gaukler, Wäscherinnen, Prostituierten und anderen, die für ein Heer wichtige Aufgaben erfüllen, aber selbst nicht zur Waffe greifen.

Die Zeit des Krieges

Normalerweise finden Kriegszüge vornehmlich in den Sommermonaten statt, wenn zu den stehenden Gardetruppen und bezahlten Söldnerhaufen auch der Heerbann einberufen werden kann. Im Frühjahr und Herbst werden die meisten dieser zusätzlichen Hände auf den Feldern zur Aussaat oder Ernte benötigt und im Winter sind die meisten Wege schlecht passierbar und die Versorgung eines Heeres schwierig. In der Wildermark hat sich diese Situation unter der Herrschaft von Kriegsfürsten in den letzten Jahren verändert. Alteingesessene Adlige und mehr oder minder rechtmäßige Herrscher berufen sich nach wie vor auf ihr Recht, den Heerbann einzuberufen – und sofern sie die Ordnung in ihrem Herrschaftsbereich aufrechterhalten oder wiederherstellen konnten, mag es sein, dass Adlige, Freie und auch Unfreie

ihnen folgen. In so einem Fall kann es strategisch geschickt – wenn auch nicht sehr ritterlich – sein, Kriegsfürsten, deren Aufgebot zum Großteil aus Waffentreuen besteht, während der Aussaat- oder Erntezeit anzugreifen, wenn ihr Aufgebot durch die anfallende Arbeit auf den Feldern geschwächt ist.
Söldnerführer und despotische Kriegsfürsten begnügen sich hingegen oft mit ihren Söldnerhaufen oder pressen ihre Untertanen zum Dienst. In so einem Fall spielt die Jahreszeit eine untergeordnete Rolle, lediglich der Winter bereitet diesen Kriegsherren die üblichen Probleme. Durch Plünderungen können zwar Versorgungsengpässe relativiert werden, die Kälte und der schlechte Zustand der Wege hingegen bleiben.

Strategie und Taktik

Moderne Formationstaktiken, die auf einem Zusammenspiel aus Plänklern, schwerer Infanterie und Schützen basieren, waren im Mittelreich aus der Tradition der Ritterheere heraus nie sehr verbreitet und sind im Rückzug begriffen. Während man im Horasreich, auch aufgrund der Erfahrungen des Thronfolgekrieges, nach Möglichkeit auf Feldschlachten verzichtet, bei denen eine Armee aufgerieben werden kann, streben mittelreichische Feldherren einen vernichtenden Sieg in einem konzentrierten Ansturm an. Zudem kommt im Mittelreich aufgrund der vielen Kriege und Verluste der letzten Jahre dem einzelnen Kämpfer und seinen Fähigkeiten wieder mehr Bedeutung zu.
Aus dieser Tradition ist die Frage nach dem **Schlachtfeld** im Vorfeld einer kriegerischen Auseinandersetzung entscheidend. *Unwegsames Gelände* bevorteilt leichtes Fußvolk, die Reiterei hingegen ist unter Umständen stark benachteiligt und dichter Wald oder schroffe, zerklüftete Felsen machen ihren Einsatz fast unmöglich. *Auf freiem Feld* schlägt die Stunde des schweren Fußvolks und der schweren Reiterei. Die Infanterie kann hier ihre Stärken in der Formation voll ausnutzen, während die Schlachtreiter die Formation des Gegners zerstören und damit dessen Kampfkraft deutlich schwächen.
Wenn ein Kriegsfürst einen Feind nicht in einer offenen Feldschlacht stellen will oder kann, stehen ihm verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, um die Kampfkraft seines Gegners auf andere Art zu mindern, um ihn so zu einer Kapitulation zu bewegen oder so weit zu schwächen, dass ein offen vorgetragener Angriff Aussicht auf Erfolg hat. Mit stetigen, überraschenden **Brandritten**, **Sabotage** und **Verrat** kann man einen Gegner zermürben und seine Ressourcen schwächen, und Angriffe aus dem **Hinterhalt** bieten auch in Unterzahl und mit schlechterer Ausrüstung Möglichkeiten zum Sieg.
Festungen sind ohne Magie oder Belagerungsgerät wie Sturmleitern, Geschütze, Belagerungstürme und Rammböcke kaum zu nehmen. Solange ein Angriff nur von Infanterie und Reiterei droht, ist man in einer Burg für eine Weile einigermaßen sicher – zumindest solange die Vorräte ausreichen. Ein Angriff auf befestigte Mauern ist immer mit hohen Verlusten verbunden, deshalb kommt es in solchen Situationen häufig zu einer **Belagerung**, bei der die Zeit in der Regel für den Angreifer arbeitet. Die lange Zeit des Ausharrens wird dabei vom Belagerer häufig für den Bau von Belagerungsgerät, das man andernfalls zum Ort der Belagerung transportieren müsste, und Verteidigungsanlagen genutzt. Weitere Anregungen für Belagerungen im Spiel finden Sie in **Mit wehenden Bannern** im Kapitel **Kampf um die Heimat** ab Seite 47.
Letztendlich muss es aber auch in der Wildermark nicht immer zu einer bewaffneten Auseinandersetzung kommen. Allein die Bedrohung durch ein vor der eigenen Haustür lagerndes Söldnerheer kann einen Kriegsfürsten zur **Aufgabe** bewegen. Nicht jeder Gegner muss getötet werden, in Zeiten von klammen **Kriegskassen** werden besonders **gefangene** Adlige und Offiziere gerne gegen **Lösegeldzahlungen** freigelassen.

Von dem Gefolge der Kriegsfürsten

Die Spielwerte der nachfolgenden Meisterpersonen erweitern den **Anhang II: Kriegsfürsten, Landsknechte und Kreaturen**, den Sie in **Mit wehenden Bannern** ab Seite 176 finden. Neben den Werten von Personen aus dem Gefolge namhafter Kriegsfürsten finden Sie auch zusätzliche exemplarische Gegner.

Im Gefolge des goldenen Falken

Julischa Ebenkranz (■)

Eine Beschreibung der Kampfmagierin finden Sie in **Mit wehenden Bannern** auf Seite 18.

Wichtige Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn; Loyalität (Ucurian von Rabenmund)

MU 14 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 12
FF 13 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 11
Zauberstab:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 30 **AuP** 35 **AsP** 42 **WS** 7 **MR** 7 **GS** 7
RS / BE 2 / 1 (Gambeson)
Wichtige Talente: Athletik 11, Etikette 8, Heilkunde Wunden (Schnitte) 12 (14), Kriegskunst 8, Magiekunde 8, Orientierung 11, Selbstbeherrschung 10, Stäbe (Magierstab) 12 (14), Wildnisleben (Wald) 10 (12)
Wichtige Zauber: Armatrutz 11, Attributo 11, Balsam (Lebenskraft stärken) 12 (14), Blitz 13, Duplicatus 10, Eisenrost 12, Falkenauge 8, Fulminictus 12, Gardianum (Schild gegen Dämonen) 8 (10), Ignifaxius (Reichweite) 13 (15), Plumbumbarum 11, Visibili 10

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 12), Fernzauberei, Große Meditation, Kulturkunde (Mittelreich, Nostria und Andergast), Meisterparade, Regeneration I, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Rüstungsgewöhnung I, Tanz der Mada, Waldkundig, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Verhalten im Kampf: Julischa hält es nur selten in der hinteren Reihe, wodurch sie sich Respekt innerhalb des Falkenbundes erstritten hat. Bevorzugt blendet sie einen Gegner mittels BLITZ DICH FIND, um sich dann auf den geblendeten Kontrahenten zu stürzen. Wenn sie die Zeit hat, bereitet sie sich mit einer Kombination aus ARMATRUTZ und DUPLICATUS auf den Kampf vor. Aber auch auf großer Distanz ist sie durch die SF *Fernzauberei* eine ernstzunehmende Gegnerin. Befreundete Streiter unterstützt sie mit dem ATTRIBUTO in der Variante *Schnellsteigerung*.

Im Gefolge der Schlange von Gallys

Culum (■)

Der menschengroße Lehmgolem dient Arnhild von Darbonia als Leibwächter (**Mit wehenden Bannern** auf Seite 19).

MU 14 **KL** 6 **IN** 1 **CH** 1
FF 4 **GE** 10 **KO** 18 **KK** 15
INI 8+1W6 **PA** 2 **LeP** 90 **RS** 5 **WS** 9
Faust: **DK** N **AT** 10 **TP** 2W6+2
Schwert: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6+5
GS 5 **AuP** 500 **MR** 15
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen
Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer, Stich, Merkmal *Form*), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Regeneration I, Resistenz (magische und profane Angriffe)
Verhalten im Kampf: Culums Existenz dient einzig dem Schutz Arnhilds. Ohne Rücksicht auf sein eigenes Wohl wird er die Kriegsfürstin verteidigen und Angriffe auf sie notfalls mit seinem Körper abfangen (wobei er durch die Kombination aus hohem Rüstungsschutz, *Regeneration I* und seinen Resistenzen gut gewappnet ist).

Im Gefolge des Schwertfürsten

Nyrociel Flechtenblüte (■)

Eine Beschreibung der auelfischen Kundschafterin finden Sie in **Mit wehenden Bannern** auf Seite 34.

Wichtige Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Herausragende Sicht, Nachtsicht, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn (darpatische Wälder), Wohlklang; Mondsüchtig, Neugier 7, Sensibler Geruchssinn 6, Raumangst 8, Unfähigkeit (Zechen)

MU 13 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 12
FF 13 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 12
Jagdspieß: **INI** 13+1W6 **AT** 14 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** S
Elfenbogen: **INI** 14+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+5*
LeP 27 **AuP** 35 **AsP** 34 **WS** 7 **MR** 6 **GS** 4
RS / BE 1 / 1 (robuste Kleidung)
Wichtige Talente: Athletik 12, Bogen (Elfenbogen) 15 (17), Fährtensuchen 13, Klettern 9, Körperbeherrschung 10, Orientierung 12, Pflanzenkunde 9, Reiten 9, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 11, Speere 13, Tierkunde 10, Wildnisleben (Wald) 12 (14)
Wichtige Zauber: Adlerauge 12, Axxeleratus 11, Bannbaladin 10, Blitz 11, Chamaelioni 11, Exposami 13, Falkenauge 12, Flim Flam 10, Hilfreiche Tatze 11, Movimento 12, Pfeil des Humus 11, Spurlos 10, Zaubernahrung 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 17), Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Auelfen, Mittelreich), Meisterparade, Meisterschütze (Bogen), Ortskenntnis (darpatische Wälder), Regeneration I, Schnellladen (Bogen), Sumpfkundig, Umreißen, Waldkundig
Verhalten im Kampf: Nyrociel versucht einen Nahkampf zu vermeiden und agiert lieber mit ihrem Bogen aus dem Hintergrund. Wird sie doch in einen Nahkampf verwickelt, verlegt sie sich auf den *Defensiven Kampfstil*, um die Gelegenheit abzupassen, sich mit einem *Gezielten Ausweichen* aus dem Kampf zu lösen. Hilft dies nicht, wagt sie einen (durch *Binden* oder *Gezieltes Ausweichen* vorbereiteten) *Gezielten Stich* gegen die Beine des Gegners oder blendet ihn schlicht mit einem BLITZ DICH FIND.

Viridia von Schlotz (■)

Eine Beschreibung der Offizierin finden Sie in **Mit wehenden Bannern** auf Seite 34.

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Linkshänder; Arroganz 6, Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit, Gehorsam, Loyalität)
MU 13 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 13
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
Langschwert und Schild:
INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
Langschwert:
INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 33 **AuP** 34 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 4
RS / BE 6 / 4 (langes Kettenhemd und Sturmhaube)
Wichtige Talente: Athletik 12, Belagerungswaffen 10, Etikette 8, Heraldik 7, Kartographie 8, Kriegskunst (Taktik) 8 (10), Malen/Zeichen 9, Schwerter 13, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe (Hören) 9 (11)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: Viridia ist eine umsichtige und besonnene Kämpferin, die wie selbstverständlich untergebenen Mitstreitern im Kampf Befehle gibt (*Taktik*). Als ehemalige kaiserliche Offizieren ist sie mit Skrupeln behaftet, wenn sie gegen Soldaten und bekannte Streiter der Kaiserin kämpft. In solchen Fällen versucht sie, wenn der Kampf sich nicht vermeiden lässt, den Gegner mit *Niederwerfen* oder *Entwaffnen* (oft als Abschluss eines *Ausfalls*) zur Aufgabe zu zwingen und so sein Leben zu schonen.

Weitere exemplarische Gegner

Söldner fremder Länder

Nachfolgend finden Sie die Werte weiterer Varianten des *Söldners* (**Mit wehenden Bannern 189**), die näher auf die unterschiedlichen Herkünfte der Mietschwerter eingehen, denen die Helden in der Wildermark begegnen können.

Tulamidische Djunedim
(unerfahren / erfahren / Veteran)
Khunchomer:
INI 8 / 10 / 16 +1W6 **AT** 12 / 14 / 17 **PA** 10 / 12 / 16
TP 1W6+4 / 1W6+4 / 1W6+5 **DK** N
Doppelkhunchomer:
INI 7 / 9 / 15 +1W6 **AT** 13 / 15 / 18 **PA** 9 / 11 / 15
TP 1W6+6 / 1W6+7 / 1W6+7 **DK** NS
Boronssichel:
INI 6 / 8 / 14 +1W6 **AT** 13 / 15 / 18 **PA** 7 / 9 / 13
TP 2W6+6 **DK** S
Dschadra:
INI 7 / 9 / 15 +1W6 **AT** 13 / 15 / 18 **PA** 7 / 9 / 13
TP 1W6+5 **DK** S
Kompositbogen:
INI 8 / 10 / 16 +1W6 **FK** 15 / 17 / 21 **TP** 1W6+5*
LeP 31 / 35 / 40 **AuP** 31 / 37 / 42 **WS** 7 / 7 / 8
MR 2 / 3 / 6 **GS** 4 / 4 / 5
RS / BE 5 / 4 (Kettenhemd und Baburiner Hut)
Wichtige Talente: Reiten 7 / 11 / 15, Selbstbeherrschung 6 / 8 / 14
Sonderfertigkeiten: Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I / Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 7), Berittener Schütze, Kriegsreiterei, Meisterparade, Scharfschütze, Wuchtschlag / Ausfall, Binden, Kampfreflexe, Meisterschütze, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Tulamidische Söldner kämpfen verwegener als mittelländische und pflegen in der Regel einen eleganteren Kampfstil, der auf *Finten*, *Meisterparaden* und *Ausfällen* basiert. Zudem sind sie häufig beritten.

Svelltländische und bornische Söldner
(unerfahren / erfahren / Veteran)
Andergaster:
INI 4 / 8 / 12 +1W6 **AT** 13 / 15 / 18 **PA** 8 / 10 / 14
TP 3W6+2 **DK** S
Schwere Armbrust:
INI 8 / 10 / 16 +1W6 **FK** 15 / 17 / 22 **TP** 2W6+5*
LeP 31 / 35 / 40 **AuP** 31 / 37 / 42 **WS** 7 / 7 / 8
MR 2 / 3 / 6 **GS** 4 / 4 / 5
RS / BE 5 / 4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5 / 8 / 15
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Finte, Schildspalter / Gegenhalten *oder* Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Für Söldner der nördlichen Lande gilt, was zum Verhalten im Kampf bei den generischen Söldnern in **Mit wehenden Bannern** angeführt wird, wobei ihr Schwerpunkt auf einem wuchtigen Kampfstil liegt.

Horasische Mercenarios
(unerfahren / erfahren / Veteran)
Kusliker Säbel und Vollmetallbuckler:
INI 8 / 10 / 16 +1W6 **AT** 11 / 14 / 17 **PA** 10 / 13 / 20
TP 1W6+3 **DK** N
Kusliker Säbel:
INI 8 / 10 / 16 +1W6 **AT** 11 / 14 / 17 **PA** 10 / 12 / 16
TP 1W6+3 **DK** N
Neethaner Langaxt:
INI 5 / 7 / 14 +1W6 **AT** 10 / 13 / 16 **PA** 7 / 9 / 13
TP 2W6+2 **DK** S
Balestra:
INI 7 / 9 / 15 +1W6 **FK** 15 / 17 / 22 **TP** 2W6+2*
LeP 31 / 35 / 40 **AuP** 31 / 37 / 42 **WS** 7 / 7 / 8
MR 2 / 3 / 6 **GS** 6 / 6 / 7
RS / BE 5 / 2 (Kürass und Morion)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6 / 9 / 15
Sonderfertigkeiten: Finte, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I / Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Parierwaffen I *oder* Schildkampf I / Ausfall, Binden, Entwaffnen, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Parierwaffen II *oder* Schildkampf II, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Die Mercenarios aus dem Horasreich legen, erfahren durch den Thronfolgekrieg, die beste Moral unter den Söldnern an den Tag, sind äußerst diszipliniert, halten ihre Formationen und geben selten einen Kampf vorschnell auf.