

Anhänger für den Krieger

- 1) Bestimmung der Gefolgsleute
⇒ 2 Möglichkeiten :
 - Für spezielle Gefolgsleute muß mit dem SL gesprochen werden
 - Auswürfeln der Gefolgsleute

- 2) Veränderungsmöglichkeiten der ausgewürfelten Truppe
 - Für den Verzicht von 15 Anhängern erhält man 1 Stufe zur Erhöhung einer anderen Truppe. [Anhänger: max. 3.Stufe ; Haustruppe: max. 5.Stufe ; Offiziere: max. 7.Stufe]
 - Für den Verzicht von 20 Anhängern, bekommt man 5 Leute zur Haustruppe hinzu.

- 3) Festlegung der Rassen in der Truppe
 - Die Haustruppe besteht immer aus der selben Rasse, wie der Charakter! [Bei Halb-Wesen ist es eine Mischung aus beiden Rassen]
 - Je 10 Mann sind von folgender Rasse:
 - ⇒ 2W6 : 2) Elfen 8) Halblinge
 - 3) Menschen 9) Menschen
 - 4) Gnome 10) Zwerge
 - 5) Menschen 11) Menschen
 - 6) Halb-Elfen 12) Halb-Orks
 - 7) Menschen

- 4) Festlegung der Reittiere, wenn Reiter vorhanden sind [Gebietsabhängig]
⇒ 2 Möglichkeiten:
 - Besondere Wünsche des Spielers sollten mit dem SL besprochen werden. [Auf Gebiet und Klima achten]
 - Es wird ausgewürfelt [Man beachte Klima und Gebiet→Änderung vorbehalten]
 - ⇒ 2W8 : 2) Schreckenswölfe 8) L. Streitroß 14) Schildkröte
 - 3) Seepferde 9) M. Streitroß 15) Elche
 - 4) Reitspinne 10) S. Streiroß 16) Greife
 - 5) Reitechse 11) Pegasi
 - 6) Yaks 12) Widder
 - 7) Kamele 13) Riesenadler

- 5) Klassenwahl der Truppe [Charakterabhängig]
 - Offiziere: Kämpfer, Paladin, Waldläufer
 - Haustruppe: Kämpfer/Kleriker, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Kämpfer, Paladin, Waldläufer
 - Anhänger: Kämpfer