

## 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