

DBA

De Bellis Antiquitatis



Regeln für Tabletop-Spiele mit überarbeiteten Armeelisten

Version 2.2

Diese Spielregeln basieren auf einem Regelsystem zur Simulation von Schlachten zwischen Römern und Kelten, welches in einer vorläufigen Version von Phil Barker anlässlich des 1988er Jahrestreffens der "Society of Ancients" vorgeführt wurde. Aufgrund der positiven Resonanz wurde ein etwas allgemeiner verwendbares Regelsystem mit dem Titel "De Bellis Societatis Antiquorum" entwickelt, das anlässlich des 1989er Jahrestreffens die Grundlage für einen sehr erfolgreichen und populären Spielwettbewerb bildete. Die Spielregeln wurden erweitert und weitere Truppentypen eingeführt. Armeelisten für alle wichtigen Armeen des Zeitraums 3000 vor unserer Zeitrechnung (vZ) bis 1500 mit Angaben von möglichen historischen Gegnern wurden zusammengestellt.

Die Absicht war, möglichst einfache Spielregeln anzubieten, die jedoch noch die spezifischen Eigenheiten und Anforderungen an Strategie und Taktik einer antiken oder mittelalterlichen Schlacht bewahren. Die verwendeten Regelmechanismen waren völlig neu. Sie gehen von der Annahme aus, dass die Ergebnisse taktischer Entscheidungen auf der Spielfläche dargestellt werden können, anstatt sich in den Details der Weitergabe und Interpretation von Befehlen zu verlieren, dass die Zahlenverhältnisse der einzelnen Truppentypen zueinander innerhalb einer Armee von deren Verfügbarkeit innerhalb des vorgegebenen kulturellen Hintergrundes und nicht ihrer Kosten-Nutzen-Effektivität gegenüber dem jeweiligen Gegner abhängen, dass Unterschiede zwischen Truppentypen derselben Klasse und desselben Zeitraums vergleichsweise unwichtig waren, und dass der überwiegende Teil von Fernkämpfen unabhängig von theoretischen Schussweiten auf sehr kurze Entfernungen stattfand. Das hieraus resultierende Regelsystem ist das Ergebnis umfangreicher detaillierter Entwicklungsarbeiten und erheblich subtiler, als es zunächst den Anschein haben mag.

Der durchschnittliche Spieler wird die Spielregeln nach einigen Spielzügen beherrschen, aber taktische Fähigkeiten, insbesondere beim Gebrauch leichter Truppen, erfordern etwas mehr Spielerfahrung. Ein Spiel dauert im Regelfall weniger als eine Stunde, so dass ein Wettbewerb mit fünf Ausscheidungsrunden innerhalb eines Tages durchgeführt werden kann und allen Beteiligten noch genügend Zeit bleibt, sich um andere Dinge zu kümmern. Da alle Schlachten nach diesem System einen eindeutigen Gewinner haben, wird auch die Arbeit der Wettbewerbsorganisatoren erleichtert.

Viele der Spieltester gaben sich nicht damit zufrieden, ein Paar historisch passender Armeen aufzustellen, sondern begannen damit, nun all die Armeen ins Feld zu führen, deren Anschaffung sie schon immer reizte, bisher aber am Anschaffungspreis, der für die Bemalung benötigten Zeit oder einfach dem zur Verfügung stehenden Platz scheiterte. Miniaturen im 15mm-Massstab sind dafür am geeignetsten.

Die vorliegende Überarbeitung, wurde um verfeinerte Geländeregeln, realistischere Beweglichkeit von Truppentypen, erweiterte Charakterisierung der Armeen und Zusatzregeln für die Verwendung grösserer Heere erweitert. Die 310 Armeelisten wurden jenen von DBM angepasst.

nach PB und RBS 2001

Spielzubehör und Massstäbe	3
Truppdefinitionen.....	4
Das Basieren von Modellen.....	7
Gestaltung des Schlachtfeldes	8
Lager und BUA-Besatzungen.....	9
Handlungsablauf.....	10
Kampfbeispiele	16
Kampfergebnisse	17
Armeelisten.....	18
Armeeübersicht	49
Big Battle DBA	50

Diese Übersetzung von DBA 2.1 ist illegal, versteht sich aber als ein Akt von Selbsthilfe und darf somit auf legalem Weg in keiner Weise weiterverbreitet werden. Jeder Besitzer dieses Dokuments ist selber für allfällige Probleme verantwortlich und haftbar. Diese Übersetzung sollte als Vergeltung für die schwache Klassifizierung der meisten deutschen und slawischen Armeen durch die inselenglischen Autoren angesehen werden.

Betroffener Festlandeuropäer

SPIELZUBEHÖR UND MASSSTÄBE

Auswahl des Figurenmassstabs: Diese Spielregeln können mit Miniaturen in jedem beliebigen Massstab verwendet werden. Um die Verbreitung von Tabletop-Spielen im deutschsprachigen Raum zu fördern, ist es sicher sinnvoll, sich auf einen Figurenmassstab zu beschränken. Viele englische Hersteller bieten ein breites Sortiment von 15mm Miniaturen an. Figuren in diesem Massstab sind preisgünstig und gestatten optimale Bemalung und Unterscheidung verschiedener Truppentypen bei relativ geringem Platzbedarf.

Spielfläche und Geländemassstab: Als Schlachtfeld kann ein ebenes, quadratisches Brett verwendet werden mit einer Seitenlänge von 60cm. Darauf werden einzelne Geländeteile gelegt. Auf diesem „Gelände“ entspricht ein Zoll oder 25mm einer Entfernung von 100 Schritten. Die Entfernungen werden jeweils mit Schritten oder p (engl.= pace) angegeben.

Entfernungen können mit Hilfe von Schablonen mit 100-Schritt-Einteilung jederzeit nachgemessen werden.

Armeegrösse und Darstellung der Truppen: Jede Armee besteht aus 12 Elementen, von denen eines stets den (einzigen) Befehlshaber enthält. Hat die Armee weder eine Festung noch mehr als einen Kriegswagen, muss sie auch über ein auf der Spielfläche dargestelltes Lager verfügen, welches entweder von einem der zwölf Elemente oder von einem zusätzlichen Element von Trossknechten bewacht wird, welche es nicht verlassen dürfen.

Ein Element besteht aus einer rechteckigen Basis, auf welcher die Miniaturen aufgeklebt sind. Diese stellen zwischen 6 und 8 Reihen Fussvolk in geschlossener Ordnung, zwischen 4 und 5 Reihen berittener Truppen oder Plänkler, oder eine einzige Reihe Elefanten, Sichelstreitwagen, Artillerie oder Wagen dar.

Die Anzahl der Kämpfer, die ein Element in der Realität darstellt, variiert je nach der darzustellenden Armee, durchschnittlich handelt es sich aber um etwa 1,000 bis 1,200 Mann schwere Fusstruppen in dichter Formation. Eine Zinnfigur kann also etwa 250 bis 300 Mann darstellen.

Zeitmassstab: Das Spiel wird in abwechselnden Runden gespielt, wobei jeder Spieler eine aktive und eine passive Runde durchläuft. Jede Runde stellt ungefähr 15 Minuten Realzeit dar.

Würfel: Alle Würfe werden mit einem normalen, sechsseitigen Würfel durchgeführt.

Taktische Leitgedanken

Die Befehlsstruktur von DBA ist zwar willkürlich, liefert aber ähnliche Resultate, wie komplexere Systeme mit schriftlichen Befehlen und deren Weitergabe durch Boten oder Signale. Reaktionstests und Verluststatistiken werden überflüssig, da sie und die zunehmende Desorganisation einer Armee in der Hitze einer Schlacht im Verhalten der Elemente ersichtlich sind.

Tabletop-Spieler sind versucht, Ausrüstung und Bewaffnung von Truppen überzubewerten. Überlieferte antike Handbücher bezeichneten alle Plänkler zu Fuss als "Psiloi", unabhängig von ihrer Bewaffnung. In diesen Regeln werden alle Truppentypen nach ihrem Nutzen in der Schlacht unterschieden. Unterschiede in Moral und Ausbildung wurden weggelassen, da diese mit der Funktion des Truppentyps zusammenhängen und durch diesen darstellen lassen. Alle Ritter sind somit waghalsig, alle Stammeskrieger ungestüm, aber leicht in die Flucht zu schlagen, und alle Plänkler furchtsam.

Ein realer Befehlshaber erfuhr die Verluste einer bestimmten Einheit nicht vor Anbruch des nächsten Tages, wenn überhaupt, Er war aber meistens in einer Position, von wo aus er unterscheiden konnte, ob seine Einheiten jubelnd vorrückten, einer Attacke standzuhalten versuchten, sich zurückzogen oder bereits völlig aufgelöst waren. Das vorliegende Regelwerk versorgt den Spieler ausschliesslich mit diesen Informationen.

Um ein Spiel zu gewinnen, sollten Elemente als Truppenkörper und nicht als Spielsteine betrachtet werden. Elemente sind ihrem historischen Vorbild entsprechend zu führen. Eine Formation sollte nicht eines kurzfristigen Vorteils wegen aufgelöst werden.

TRUPPENDEFINITIONEN

Truppen werden aufgrund ihrer taktischen Rolle auf dem Schlachtfeld nicht anhand der üblichen Formations-, Bewaffnungs-, Rüstungs- und Moralklassen eingeteilt. Truppentypen werden aufgrund ihrer Kampfweise unterschieden, die sich ausreichend von der anderer Typen abhebt, um von ihrem eigenen oder gegnerischen Befehlshaber als eigenständig behandelt zu werden. Die Zusammenfassung von Truppen unterschiedlicher Rüstungsklassen zu einem Typ führt zwar zu offensichtlichen Unregelmässigkeiten bei deren Einstufung, diese können aber durch das Vorhandensein anderer, ausgleichender Faktoren wie Kampfwillingkeit oder unterschiedliche Ausbildung erklärt werden. Diese Gleichschaltung wird unbedeutend, wenn die Armee gegen Gegner kämpft, gegen die auch ihr historisches Vorbild angetreten ist.

Berittene Truppen: Elefanten(EI), Ritter(Ri), Reiterei(Re), Leichte Reiterei (LR), Sichelstreitwagen(SiS) und Kamelreiter(Km). **Fusstruppen:** Speere (Sp), Piken(Pk), Klingen(KI), Hilfstruppen(Hi), Bogenschützen(Bo), Stammeskrieger(St), Plänkler(Pl), Artillerie (Art) Kriegswagen(Kw), Sänften (Sa) und Horden (Hd). **Trossknechte, Stadtvolk:** sind keine Truppen, kämpfen aber wie Fusstruppen, wenn sie ein Lager verteidigen. **Leichte Truppen:** Plänkler, Hilfstruppen und leichte Reiterei.

Elefanten umfasst Elefanten jeder Gattung und Besatzungsstärke. Diese wurden eingesetzt, um Fussvolk in geschlossener Ordnung anzugreifen oder um berittenen Truppen den Weg zu verstellen, da deren verschreckte Pferde sich ihnen nicht nähern wollten. Piken kämpften gegen sie mit etwa gleichen Chancen, und Plänkler konnten sie in erheblichem Masse stören. Elefanten können von Artillerie oder Salven leichter Geschosse ausgeschaltet werden.

Ritter sind alle Reiter, die bei der ersten Gelegenheit zum Angriff übergingen, ohne Fernwaffen einzusetzen, und dabei den Gegner durch ihre Waffen genauso wie durch die Wucht ihres Angriffes zu durchbrechen und zu vernichten suchten. Dies umfasst Kataphrakten, makedonische Gefährten, Sarmaten, Goten, Normannen und mittelalterliche Ritter, und der Einheitlichkeit halber auch schwere Streitwagen ohne Sichel mit mehr als 2 Pferden oder Besatzungsmitgliedern. Massiert eingesetzte Bögen konnten sie, wie bei Crécy, leicht dezimieren, und Speere oder Piken, die nicht vor ihnen zurückwichen, konnten sie mit einer dichten Schlachtordnung aus Schilden und Speerspitzen zum Rückzug (und erneuten Angriff) zwingen. Andere Fusstruppen wurden im Regelfall von ihnen niedergedrückt. Ritter konnten ihrer Überlegenheit gegenüber normaler Reiterei gewiss sein, plänkelnde leichte Reiter dagegen stellten eine Gefahr für sie dar, da diese früher oder später angegriffen werden mussten, um nicht ständige Verluste durch ihren Beschuss hinzunehmen. Der Angriff endete meist nicht im Kontakt mit diesem Gegner, brachte aber zumindest eine zeitlich begrenzte Erleichterung. Eine übereilte Verfolgung jedoch konnte schnell zu einer Umzingelung und Vernichtung durch die leichte Reiterei führen. Ritter konnten Elefanten oder Sichelstreitwagen nur schwer ausweichen.

Reiterei umfasst die Mehrheit der antiken Reiter, die vorzugsweise mit Wurfspeeren, Bogen oder anderen Fernwaffen ausgerüstet waren, in Kombination mit Schwert und/oder Lanze; sowie leichte Streitwagen mit bis zu 2 Pferden oder Besatzungsmitgliedern. Sie begannen einen Kampf meist mit Fernwaffen auf kurze Distanz und in einer Formation, die es ihnen erlaubte, eine grosse Zahl von Geschossen in kurzer Zeit auf kleinen Raum zu konzentrieren, gingen aber zum direkten Angriff über, wenn sie sich dadurch einen Vorteil versprachen oder einen solchen ausnutzen wollten. Ihr Feuer war intensiver als das der leichten Reiterei. Sie konnten Plänkler oder Hilfstruppen vernichten oder zum Rückzug zwingen und Bogenschützen zu Fuss niederreiten, wenn sie in einer vorteilhaften Situation auf diese trafen, sowie andere Fusstruppen zum Rückzug zwingen oder diese vernichten. Da das Schwergewicht ihrer Attacke nicht so sehr auf der Wucht ihres direkten Angriffs lag wie bei Rittern, konnten sie sich auch zurückziehen, um aus der Reichweite von Fernwaffen zu gelangen oder ihren Pferden eine Pause zu gönnen. Im Nahkampf waren sie Rittern im Regelfall unterlegen, aber sie waren im Gegensatz zu diesen nicht so anfällig gegen Angriffe von leichter Reiterei, Elefanten oder Sichelstreitwagen, da sie beweglicher waren und auch über Fernkampfwaffen verfügten.

Leichte Reiterei umfasst alle leichten Reiter oder Kamelreiter (Km2), die mit Bögen, Wurfspeeren oder Armbrüsten bewaffnet, in lockeren Schwärmen mit dem Gegner plänkelten und diesen nicht direkt angriffen, wenn er nicht bereits demoralisiert war. Dies umfasst Numider, Hunnen, parthische Bogenschützen zu Pferd, spätrömische "Illyrer" oder Equites Sagitarii, Jinetes und ungarische Husaren. Ihre typische Kampfweise bestand darin, in kleinen Gruppen ein- oder zweimal in kurzer Entfernung an ihrem Ziel vorbeizugaloppieren und dieses dabei zu beschossen, um sich danach zurückzuziehen und die Pferde zu wechseln oder diesen eine Pause zu gönnen, während andere Gruppen das Ziel attackierten. Sie griffen nicht direkt an, bis Erschöpfung, Verluste oder Unordnung den Gegner widerstandsunfähig gemacht hatten. Wenn sie angegriffen wurden, wichen sie dem Angriff aus und schossen dabei nach hinten, jederzeit bereit zu wenden und sich einem allzu zuversichtlichen Verfolger zu stellen. Sie hassten Bogenschützen zu Fuss, da sie deren Beschuss erheblich unterlegen waren und Artillerie, die ihre Sammelpositionen gefährden konnte. Leichte Reiterei kann Fussvolk im Regelfall nicht vernichten, falls sie dieses nicht überlappen oder überflügeln kann (also von vorn und auf den Seiten überlappen); aber leichte Reiter können Bewegungen von Fusstruppen in hohem Masse behindern.

Sichelstreitwagen verfügen über 4 Pferde und einen einzelnen Lenker. Ihr Einsatzzweck bestand darin, zu Beginn einer Schlacht in die gegnerischen Formationen zu stossen, um diese aufzubrechen oder zu zerstören. Da die Sichelstreitwagen hierbei im Regelfall zerstört wurden, sprangen die Lenker meist im letzten Moment ab, wodurch dem anvisierten Gegner immer noch eine geringe Hoffnung blieb, dass die Pferde dem beabsichtigten Kontakt ausweichen würden. Sichelstreitwagen waren für Truppen, die nur schwer ausweichen konnten oder ein geschlossenes Ziel boten, sehr gefährlich, weshalb man ihnen in der Schlacht meist Plänkler gegenüberstellte.

Kamelreiter umfasst die kamelberittenen Krieger, die durch ihren Angriff in einen Nahkampf mit dem Gegner gelangten oder die massiert Bögen einsetzten. Nicht davon erfasst werden Truppen, die lediglich plänkelten, oder denen die Kamele nur zum Transport dienten. Ihr Hauptzweck lag darin, die Reiterei eines überlegenen Gegners in Unordnung zu bringen. Sie waren durch Bogenschützen und Fusstruppen, die mit ihnen in den Nahkampf gingen, verletzlich.

Speere sind alle Fusstruppen in geschlossener Ordnung, welche, durch einen soliden Wall von Schilden geschützt, mit Speeren kämpften, wie zum Beispiel Hopliten, afrikanische Fusstruppen der punischen Kriege, byzantinische Skutatoi oder sächsische Fyrd. Durch ihre enge Formation, die dichte Reihe von Speerspitzen und den Schutz, den die grossen, teils überlappenden Schilde boten, war eine Formation dieser Truppen nur schwer zu brechen, so dass ein Kampf zwischen zwei speerbewaffneten Truppenkörpern eine Zeitlang hin- und herwogen konnte, bis eine der Formationen brach. Hierbei konnte es Vorteile bringen, die Tiefe der Formation zu erhöhen, falls man dadurch nicht vom Gegner überlappt wurde. Speerbewaffnete Truppen, die nicht zurückwichen, konnten gegnerische Reiterei meist zurückschlagen, aber Plänkler oder leichte plänkelnde Reiter konnten sie dazu zwingen, stehen zubleiben und einen Schildwall zu bilden, und einen isolierten Truppenkörper sogar umzingeln und zerstören.

Piken sind alle Fusstruppen in geschlossener Ordnung, die in dichter Formation mit beidhändig geführten Piken oder langen Speeren kämpften, wie zum Beispiel Makedonen, Schotten, Flamen oder Schweizer. Durch ihre langen Waffen konnten sie berittenen Truppen noch besser die Stirn bieten als Speerbewaffnete, und sie zwangen anderes Fussvolk meist nieder, wenn ihre eigene Formation ausreichend tief gestaffelt war. Durch ihre langen Waffen fiel es ihnen allerdings schwer, in Formation zu bleiben, so dass Lücken, die durch Bewegungen oder die Hitze des Gefechtes entstanden, besonders durch Klingen oder Stammeskrieger leicht auszunutzen waren.

Klingen umfasst alle Truppen, deren Fertigkeiten vorwiegend im Nahkampf, Mann gegen Mann, mit Schwertern oder schweren Hieb- oder Hieb- und Stichwaffen bestanden, wie zum Beispiel römische Legionäre jeder Periode, Huscarle, abgessene Ritter, chinesische und mittelalterliche Hellebardiere oder Samurai. Sie waren meist besser gerüstet und beschildet als anderes Fussvolk, hatten Waffen, die wirksamer gegen Panzerungen waren, und verfügten vielfach über Fernwaffen als Zweitwaffen oder waren darin ausgebildet, schnell mit dem Gegner in den Nahkampf zu gehen, um nicht dessen Fernwaffen ausgesetzt zu sein. Berittene Truppen waren gefährlicher für sie als für Speere oder Piken, aber sie waren allen anderen Fusstruppen mit Ausnahme von Piken in tiefgestaffelten Formationen überlegen.

Hilfstruppen ist der Sammelbegriff für alle nahkampftauglichen Fusstruppen, deren Kampfweise mehr Betonung auf Beweglichkeit und Manövrierbarkeit legt und weniger auf Operationen in geschlossenen Truppenkörpern. Der Begriff umfasst hellenistische Peltasten, Thureophoroi, Thraker, spanische Scutarii, früh- oder spätkaiserzeitliche römische Auxiliare, japanische Ashigaru, walisische Speerkämpfer oder mittelalterliche irische Bonnachts. Hilfstruppen wurden gegen Plänkler oder auch zu deren Unterstützung eingesetzt, um schwieriges Gelände zu erobern oder zu halten, als Bindeglied zwischen schwereren berittenen oder Fusstruppen oder auch als mobile Reserve. Oft stellten sie auch den grössten Teil der Truppen irgendwelcher Bergstämme. Sie waren durch berittene Truppen verwundbar und anderen Fusstruppen in geschlossener Formation in offenem Gelände unterlegen, machten dies aber durch erhöhte Beweglichkeit und Manövrierbarkeit sowie ungestörte Bewegung in schwierigem Gelände wett.

Bogenschützen sind Fusstruppen, die mit Bogen, Langbogen oder Armbrüsten in geordneten Truppenkörpern kämpften und bei Kämpfen auf Nahdistanz auf dichte Geschosshagel oder leichte Speere, aufgerichtete Pfähle, Pavisen oder Schildträger (8Bo) zur Verteidigung angewiesen waren statt auf Plänklertaktiken oder Ausweichbewegungen. Dieses umfasst ägyptische Bogenschützen, achämenidische "Unsterbliche", indische Fusstruppen, englische Langbogenschützen oder chinesische oder italienische Armbrustschützen. Sie setzten ihre Fernwaffen auf grössere Entfernung ein als Plänkler und schossen oft in Salven auf Kommando. Bogenschützen waren besonders wirksam gegen berittene Truppen, wurden von diesen aber zur Seite gefegt, wenn sie erst einmal im Nahkampf waren, ohne von den Fernwaffen gestoppt worden zu sein.

Plänkler umfasst alle Fusstruppen in offener Formation, die mit Wurfspeer, Schleuder oder Stabschleuder, Bogen, Armbrust oder Handbüchse ausgestattet waren. Sie plänkelten in gelockerten Schwärmen um gegnerische Fusstruppen und belästigten diese mit einem steten Feuer, liefen aber fort, wenn sie angegriffen wurden. Sie fügten ihren Gegnern nur selten ernsthafte Verluste zu, waren aber sehr nützlich, um gegnerische Truppenbewegungen zu behindern und zu verlangsamen, um die Flanken anderer Truppenkörper zu sichern, um schwieriges Gelände zu halten oder dem Gegner streitig zu machen, um mit Reiterei zu kooperieren oder schwerere Fusstruppen durch Feuer aus deren Rücken heraus zu unterstützen, oder um Elefanten oder Sichelstreitwagen zu bekämpfen. Plänkler in offenem Gelände, die nicht von anderen Truppen unterstützt wurden, waren durch gegnerische Reiterei stark gefährdet.

Stammeskrieger sind alle irregulären barbarischen Fusstruppen, die sich mehr auf eine ungestüme wilde Attacke denn auf Waffenfertigkeiten, Geschosse oder das Operieren in zusammengehörigen Truppenkörpern verliessen, wie zum Beispiel Galater, Gallier, Germanen, Daker, Wikinger oder Pruzzen. Gegnerisches Fussvolk, das ihrer allerersten Attacke nicht standhielt, wurde von ihnen weggefegt, aber sie waren länger dauernden Nahkämpfen nur schlecht gewachsen und durch Beschuss von Plänklern oder berittenen Attacken sehr leicht verletzlich.

Horden sind aufgebrachte bewaffnete Volksmassen; Pöbel, zum Kampf gezwungene Bauern, die bei Belagerungen Stollen gruben oder Belagerungsmaschinen bedienten. Meist in dichten Massen, stellten Horden ein leichtes Ziel für Fernkampftruppen oder Artillerie dar, erwiesen sich aber im Nahkampf als standhaft und ungestüm.

Artillerie umfasst Kanonen, Torsions- oder Gegengewichtsgeschütze. Diese konnten den Gegner auf grosse Entfernung belästigen und Kriegswagen, Elefanten oder gegnerische Artillerie durch Beschuss vernichten, waren aber schwerfällig und im Nahkampf leicht zu zerstören.

Kriegswagen umfasst die mit schützenden Seitenplanken ausgestatteten, mit Schützen bemannten Hussiten-Kriegswagen, mobile Belagerungstürme, die standartenführenden Carroccio der italienischen Stadtstaaten oder der Chasaren mit ihren Wächtern, von denen aus während der Bewegung gekämpft werden konnte, sowie in Sänften getragene Herrscher. Sänften verfügen jedoch über keine Fernkampffaktoren. Nicht aber Karren oder Wagen, die zur Befestigung eines Lagers verwendet wurden. Kriegswagen waren sehr widerstandsfähig und konnten eine gegnerische Attacke leicht zum Stehen bringen, konnten aber selbst nicht attackieren und waren durch Artillerie leicht zu zerstören. Da rundum kampffähig, gilt im Nahkampf die zuerst kontaktierte Seite als Front.

DAS BASIEREN VON MODELLEN

Alle Figuren und Modelle müssen in Elementen zusammengefasst sein, die aus mehreren Figuren auf einer rechteckigen Basis aus Pappe, Metall oder ähnlichem bestehen. Die konkrete Basengrösse ist nicht wichtig, solange alle Basen die gleiche (Front)breite haben und beide Armeen nach den gleichen Richtlinien basiert wurden. Aus Gründen der Standardisierung werden aber die folgenden Basengrössen empfohlen:

Basenbreite bei Verwendung von 15mm Figuren: 40mm

Truppen Typ:	DBA	DBM	Basentiefe	Figuren
ELEPFANTEN	EI	EI (S,O,I,X)	40mm	1 Modell
RITTER	3Ri	Kn (S,O,F)	30mm	3
Kataphrakten	4Ri	Kn (X)	30mm	4
	6Ri	Kn (I) DB	60mm	6
Schwere Streitwagen	SSt	Kn (S,O)	40mm	1 Modell
REITEREI	3Re	Cv (S,O,I)	30mm	3
	6Re	Cv (S,O,I)	60mm	6
Leichte Streitwagen	LSt	Cv (S,O,I)	40mm	1 Modell
LEICHTE REITEREI	LR	LH (S,O,I)	30mm	2
Kamelreiter Km2	LR	LH (I)	30mm	2
SICHELSTREITWAGEN	SiS	Exp	40mm	1 Modell
KAMELREITER	3Km	Cm (S,O)	30mm	3
SPEERE	4Sp	Sp (S,O,I)	15mm	4
	3Sp	Ax (X)	20mm	3
	7Sp	Hd (O)	30mm	7-8
PIKEN	Pk	Pk (S,O,I,X)	15mm	4
KLINGEN	4Kl	Bd (S,O,I)	15mm	4
	3Kl	Bd (F,X)	20mm	3
	6Kl	Bd (X)	40mm	6
	4Hi	Reg Ax (S,O,I)	20mm	4
HILFSTRUPPEN, reguläre	4Hi	Reg Ax (S,O,I)	20mm	4
irreguläre	3Hi	Irr Ax (S,O,I)	20mm	3
BOGEN, LB, AB	4Bo	Reg Bw (S,O,I)	20mm	4
	3Bo	Irr Bw (S,O,I)	20mm	3
	8Bo	Bw (X) DB	40mm	8
STAMMESKRIEGER	4St	Wb (S,O)	15mm	4
	3St	Wb (F)	20mm	3
	5St	Hd (S,F)	30mm	5-6
Horden	7Hd	Hd (O)	30mm	7-8
PLÄNKLER	Pl	Ps (S,O,I,X)	20mm	2
ARTILLERIE	Art	Art (S,O,F,I)	40mm	1 Modell
KRIEGSWAGEN	Kw	Wwg (S,O,I)	80mm	1 Modell
Sänften	Sa	Wwg (I)	80mm	7-9
TROSSKNECHTE			20mm	2-4

Da die Autoren annehmen, dass die meisten DBM-Spieler auch DBA spielen, wurde das Basierungssystem der beiden Regelwerke vereinheitlicht. Elemente von DBM-Armeen können nun also auch in DBA-Partien verwendet werden und umgekehrt. **DBA kennt keine Doppelemente**, schreibt aber deren Verwendung in bestimmten Armeen als normales Element vor. Dort wo mehrere Möglichkeiten der Basierung bestehen, wird ein Truppentyp von DBM für die Verwendung mit DBA umgewandelt. Hilfstruppen, 3Hi oder 4Hi und Bogenschützen, 3Bo oder 4Bo, verfügen nach diesen Regeln über identische Faktoren und Basengrössen.

Die Figurenanzahl dieser beider Truppentypen kann nach diesen Regeln vernachlässigt werden (DBACH).

GESTALTUNG DES SCHLACHTFELES

Da zu den wichtigsten Fähigkeiten eines guten Feldherrn sicherlich jene gehören, seine Truppenbewegungen jenen des Gegners anzupassen und die Beschaffenheit des Geländes voll auszunutzen, sollte das Gelände so vielfältig und realistisch wie möglich gestaltet werden. Nur auf diese Weise kann die Wirklichkeitsnähe einer Schlacht nachempfunden werden. Da für Spiele nach diesen Regeln vergleichsweise wenig Zeit aufgewendet werden muss, um Figuren zu bemalen und auch das Gelände relativ klein ist, können die Spieler mehr Zeit mit der optischen Ausgestaltung und Attraktivität des Geländes, wie auch der Figuren einbeziehen.

Der Verteidiger stellt das Gelände auf. Dabei werden, den Regeln entsprechend, einzelne Geländeteile auf eine ebene Fläche, die gutbegehabares Gelände wie, bebaute Felder, Weiden, Steppe oder Wüste darstellt, gelegt. Alternativ dazu können auch vorgefertigte, den Regeln entsprechende Geländeplatten verwendet werden. Die ganze Geländeplatte wird in 4 identische, quadratische Sektoren unterteilt.

Als Geländemerkmale können nur Geländetypen gelegt werden, welche der Topografie des historischen Gebiets des Verteidigers entsprechen. Geländetypen mit vorhandenen und möglichen Geländemerkmale:

Geländetyp	vorhandenes	mögliches Gelände
Ackerland	BUA oder Strasse	Fluss, steile Hügel, sanfte Hügel, Wald, Strasse
Waldland	Wald	Fluss, Marschen, sanfte Hügel
Bergland	steile Hügel	Fluss, Wald, BUA, Strasse
Steppe	sanfte Hügel	Fluss, raues Gelände, BUA.
Wüste	raues Gelände	Dünen, raues Gelände, Oasen, BUA.
Tropen	Wald	Fluss, Marschen, raues Gelände, BUA, Strasse
Küste	Wasserweg	entweder steile Hügel oder Marschen, Wald oder Dünen, BUA

Das Schlachtfeld muss 1 bis 2 vorhandene, sowie weitere 2 bis 3 möglichen Geländeteile enthalten und dazu auch folgende Bedingungen erfüllen:

- Mindestens 3 der Sektoren enthalten mindestens 1 Teil eines Geländemerkmals
- Mindestens 2 der Sektoren enthalten entweder einen Wasserweg oder Fluss oder schweres Gelände
- Nur je 1 Wasserweg, Fluss, Oase, BUA, höchstens je 2 mögliche Geländemerkmale der gleichen Art

Als **Geländemerkmale** gelten: sanfte sowie steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände, Dünen, Oasen und BUA. Diese dürfen nirgends schmaler als 1 Basenbreite ausfallen und müssen in ein gedachtes Rechteck passen, dessen Länge und Breite zusammen 9 Basenbreiten nicht übersteigen. Ausser Marschen oder raues Gelände darf die Länge des Merkmals nicht mehr als dessen doppelte Breite messen. Ausser einer Siedlung (BUA), deren Grundriss auch rechteckig sein darf, müssen alle Geländemerkmale oval gestaltet werden. Geländemerkmale dürfen einander nicht näher liegen als eine Basenbreite.

Steile (nicht aber sanfte) Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände und Oasen gelten als schweres Gelände. Ausser für Kamele sind Dünen für alle Truppentypen schweres Gelände. Ein Element, welches sich teilweise in schwerem Gelände befindet, befindet sich ganz im schweren Gelände. Alle Hügel weisen bis zum Gipfelgrat Steigung auf und geben einem Element, dessen Frontseite sich teilweise höher befindet, als die ganze Frontseite des Gegners, den Höhenvorteil im Nahkampf. Hügelgrate, Oasen und Wald blockieren Beschuss. Truppen, die sich innerhalb von Wald oder Oasen befinden, tragen keine Fernkämpfe aus.

Eine Festung oder Stadt, von nun an als **BUA** bezeichnet (built-up area) kann grosse palisadenbewehrte Siedlungen, Fluchtburgen, ummauerte Städte oder Schlösser darstellen, gilt nicht als schweres Gelände, gibt aber einer 1-Element-Besatzung, oder falls nicht vorhanden, den Bewohnern einen Kampfvorteil. Eine BUA darf sich nicht ausserhalb von 900 Schritt vom Geländerand entfernt befinden.

Lineares Gelände erstreckt sich von einem Geländerand zum gegenüberliegenden, darf höchstens 2 Geländesektoren durchqueren und beinhaltet Wasserwege, Flüsse und Strassen.

Ein **Wasserweg** stellt das Meer oder einen Strom, wie beispielsweise den Nil dar. Er ist unpassierbar, und man sollte seine Truppen nicht dort aufstellen, wo sie in ihn zurückprallen müssten! Ein Wasserweg erstreckt sich zwischen 200 bis 600 Schritt tief entlang eines ganzen Geländerands, wobei sich die halbe Länge nicht über 400 Schritt davon erstrecken darf. Das Ufer kann von einem Strand oder einer Flutebene von 200 Schritt begrenzt sein, welche normales Gelände darstellen.

Die Breite eines **Flusses** darf eine Basenbreite nicht überschreiten, seine Länge kann höchstens $1\frac{1}{2}$ mal jener des Spielbretts entsprechen. Sein Beet darf dem Spielbrettrand nicht näher als 600 s liegen, ausser beim Ein- und Ausfluss. Ein Fluss stellt weder gutes, noch schweres Gelände dar, kann aber ihn überquerende Truppen behindern. Seine Eigenschaft bleibt solange unbekannt, bis das erste Element eine Überquerung ausserhalb einer Strasse versucht und gilt für die Spieldauer aufs gesamte Spielbrett bestehen. Ein Element an Land kann das Ufer verteidigen, wenn seine Front oder beide Frontkanten das Beet berühren.

Strassen waren einfache Reisewege, die vor allem für den Transport von Handelsware benutzt wurden. Truppen bewegten sich oft mehr längst solcher Wege, da es sich manchmal nur um bessere Trampelpfade handelte. Eine Strasse wird schmaler als eine Elementbreite dargestellt, verbindet möglichst ohne Windungen zwei gegenüberliegende Spielbrettenden miteinander und überquert Flüsse mittels Brücken oder Furten. Wird ein BUA ebenfalls aufgestellt, muss eine Strasse daran vorbei oder hindurch verlaufen. Ein BUA, durch welches eine Strasse verläuft, kann von eigenen Truppen auch dann passiert werden, wenn es eine eigene 1-Element-Besatzung aufweist, dabei wird die interne Strecke zur Bewegungsweite addiert. Die Bewegung kann nicht innerhalb eines bemannten BUA enden.

LAGER UND BUA-BESATZUNGEN

Ein **Lager** stellt den Nachschub einer Armee dar. Verwendet der Spieler ein BUA, oder seine Armee beinhaltet mehr als einen Kriegswagen, wird kein zusätzliches Lager benötigt. Grösse: Die Abmessungen eines Lagers müssen in einem Rechteck Platz finden, dessen Länge und Breite zusammengezählt 4 Basenbreiten (16cm) nicht überschreiten dürfen. Je nach verwendeter Armee kann ein Lager ein schlichter Erdwall oder eine Palisade, ein Wagenlager, ein Hügelort, eine aus Dornensträuchern bestehende Einfassung, eine Ansammlung mittelalterlicher Zelte samt miteinander verknüpften Halteseilen, mongolische Jurten mit angebundenen Ponies, ein Karree knien der Kamele oder sogar das Stück Sand zwischen zwei auf den Strand gezogenen Schiffen sein, und muss sich auf normalem Gelände am Spielbrettrand, oder am Strand oder Ufer befinden. Der Innenbereich eines Lagers sollte so gross sein, dass ein Element darin Platz findet.

Lagerbesatzungen

Im Lager kann 1 Element der eigenen Armee als Bewachung abgestellt werden, welches das Lager jederzeit verlassen kann, oder ein zusätzliches Element Trossknechte, die es aber nicht verlassen dürfen. Wird ein Lager nicht bemannt, oder verlassen, gilt es als unbewacht und kann von gegnerischen Elementen kampflos betreten werden. Eigene Truppen, die ins Lager hineinbewegt werden, welches von Trossknechten bewacht wird, oder dorthin zurückprallen, drängen die Trossknechte hinaus. Diese werden vom Spiel entfernt, gelten aber nicht als Verlust. Trossknechte, die kapituliert haben, werden ebenfalls entfernt.

BUA-Besatzungen

Im BUA kann 1 Element der eigenen Armee als Besatzung abgestellt werden. Es wird ungefähr in die Mitte gestellt, stellt aber bemannte Stadtmauern dar. Wenn keine Besatzung da ist, oder vernichtet wurde, wird das BUA vom Stadtvolk verteidigt, welches aber nicht als Element dargestellt wird.

Ein einzelnes Truppenelement kann jederzeit in ein unbesetztes BUA oder Lager eindringen um es zu verteidigen. Aber nur Fusstruppen, können das BUA bemannt und als Besatzung mit dem zusätzlichen taktischen Faktor verteidigen. BUA oder Lager können jederzeit mit einer taktischen Bewegung verlassen werden, darin befindli-

che ungestüme Truppen aber, setzen dem Gegner nicht nach. Liegt ein BUA an einem Flussufer, addiert dessen Besatzung +1 beim Verteidigen des Ufers, wenn sich der Gegner noch teilweise im Wasser befindet. Die BUA-Besatzung gilt jedoch nie als hügelabwärts kämpfend, da diese Position als Teil der Befestigungsanlage gilt.

Zu Spielbeginn gilt das Stadtvolk dem Verteidiger gegenüber als loyal. Verlässt eine Besatzung das BUA, oder wird durch Beschuss vernichtet, verteidigt das Stadtvolk weiterhin. Wird eine BUA-Besatzung im Nahkampf vernichtet, verteidigt das Stadtvolk nicht weiter. Wird eine BUA-Besatzung oder das Stadtvolk im Nahkampf vernichtet, dringt der Gegner ein und plündert so lange bis der betreffende Spieler einen PIP-Wurf von 5 oder 6 erzielt und kann solange weder schießen noch beschossen werden. Das BUA kann danach bemannt, erst dann den taktischen Faktor für die Besatzung addieren, schießen oder beschossen werden, oder verlassen werden,

Kapituliert Stadtvolk nach erfolgreichen Beschuss durch Artillerie, wird das BUA nicht geplündert (unbesetzt). Das Stadtvolk wechselt die Seiten und läuft zum Angreifer über, da eine Marionettenregierung die Macht an sich gerissen hat. Dringt danach ein entsprechendes Element des Angreifers ein, bemannt es ein BUA automatisch und kann den taktischen Faktor sofort addieren.

Verwendet der ursprüngliche Besitzer eines eroberten BUA, mit einer Marionettenregierung an der Macht, in einer seiner Runden 6 PIP dafür, revoltiert das Stadtvolk erfolgreich gegen seine Machthaber, wechselt abermals die Seiten und verteidigt das BUA wieder für den ursprüngliche Besitzer. Zur Zeit der Revolte darf sich kein gegnerisches Element im BUA befinden.

Wenn das Stadtvolk vernichtet wurde und sich im BUA kein gegnerisches Element befindet, kann ein Element beider Seiten kampfflos eindringen oder durchmarschieren. Ein vom Gegner erobertes Lager oder BUA, welches nicht zurückerobert wurde, oder wenn das Stadtvolk nicht revoltiert hat, wird als unter gegnerischer Kontrolle betrachtet.

Diese Regel, die nicht mit dem Zeitmassstab übereinstimmend scheint, soll Spieler dazu bewegen das BUA zu bemannen. Nicht wenige Belagerungen der Antike und des Mittelalters waren deshalb erfolgreich, weil rivalisierende Verteidigerfraktionen teilweise zum Gegner übergelaufen waren.

HANDLUNGSABLAUF

Aufstellung

Beide Spieler würfeln mit W6 und addieren zur Augenzahl den Aggressionsfaktor der jeweiligen Armee. Der Spieler, der so eine niedrigere Summe erzielt hat, ist der Verteidiger und stellt nun das Gelände auf, welches der Heimat seiner Armee entspricht. Danach benennt der Angreifer, der Spieler der zuvor die höhere Summe erzielt hat, drei Spielfeldkanten mit 1, 2 und 3, seine bevorzugte Kante, die jedoch nicht jenen entsprechen kann, welche dem BUA am nächsten liegen, mit 4, 5 und 6. Sein folgender Würfelwurf legt seine Grundkante fest. Die Grundkante des Verteidigers wird nun die gegenüberliegende. Beide Spieler positionieren ihr Lager, sofern eines benötigt wird, der Verteidiger zuerst. Danach stellt der Verteidiger seine Truppen innerhalb von 600 Schritt, von seiner Grundkante aus gemessen auf, oder, wenn diese von einer Wasserfläche bedeckt ist, deren Ufer entlang. 1 Element Fusstruppen kann verwendet werden um ein BUA zu bemannen, auch dann, wenn dieses ausserhalb des Aufstellungsbereichs liegt. Ausgenommen innerhalb von Lagern oder BUA, dürfen keine Truppen den Seitenkanten näher als 300 Schritt aufgestellt werden. Anschliessend stellt der Angreifer seine Truppen unter den gleichen Bedingungen auf, mit der Ausnahme, dass er über kein BUA verfügt. Danach kann der Verteidiger die Positionen von bis zu 2 aufgestellten Elementpaaren auswechseln. Entspricht das Heimatgelände eines Spielers Küstenland, können bis zu 4 Elementen zurückbehalten werden, um sie in einer Gruppenbewegung in der ersten Runde, die 1 PIP kostet, zusammen irgendwo entlang eines bestehenden Wasserwegs aufzustellen, wobei mindestens 2 davon das Ufer berühren müssen.

Handlungsabfolge

Nach der ersten Runde des Angreifers erfolgen abwechselnde Würfelrunden. Der Ablauf einer Runde:

- I. 1 Würfelwurf um die Anzahl Aktionen (PIPs) festzulegen.
- II. Taktische Bewegungen entsprechend der Anzahl PIP.
- III. Fernkampffähige Elemente, wie Bogenschützen, Artillerie oder Kriegswagen beider Seiten, denen es zur Zeit gestattet ist, die sich auch in Reichweite von beschliessbaren Zielen befinden, schiessen je einmal in der Reihenfolge, die vom Spieler, dessen Bewegungsrunde gerade stattfindet, festgelegt wird. Die vom Beschuss verursachten Reaktionsbewegungen werden sofort ausgeführt.
- IV. Alle Elemente, die sich in frontaler Basenberührung mit gegnerischen Elementen befinden, führen, in der Reihenfolge, die vom Spieler, dessen Bewegungsrunde gerade stattfindet, bestimmt wird, Nahkämpfe aus und bewirken oder erleiden Reaktionsbewegungen.

Bewegungspunkte (PIP = player initiative point)

Am Anfang jeder Runde wird gewürfelt. Durch die erwürfelte Augenzahl wird die Anzahl möglicher Bewegungen in der gegenwärtigen Runde bestimmt. Ungenutzte PIPs können nicht in folgenden Runden genutzt werden und verfallen. Eine taktische Bewegung eines einzelnen Elements oder einer Gruppe von Elementen kostet 1 PIP.

Ausser in beider 1. Runde, kostet eine Bewegung zusätzliche PIPs für jede folgende Situationen, die zutrifft:

- Die Bewegung betrifft Elefanten, Horden, Kriegswagen, Artillerie, Absteigen von Berittenen, Betreten, Verlassen oder innerhalb einer Festung
- Das betreffende Element oder die Gruppe von Elementen beginnt die Bewegung mehr als 1200 Schritt vom Element des Befehlshabers entfernt, oder mehr als 600 Schritt vom Element des Befehlshabers entfernt und zusätzlich ausser Sichtweite, getrennt durch Gelände, oder auf der gegenüberliegenden Seite eines Lagers oder BUA, oder jenseits oder im Wald, Oase, Dünen, oder wenn der Befehlshaber vernichtet wurde.
- Das Befehlshaberelement befindet sich in: Lager, BUA, Wald, Oase oder Marschen(ausser er selbst).

Taktische Bewegungen

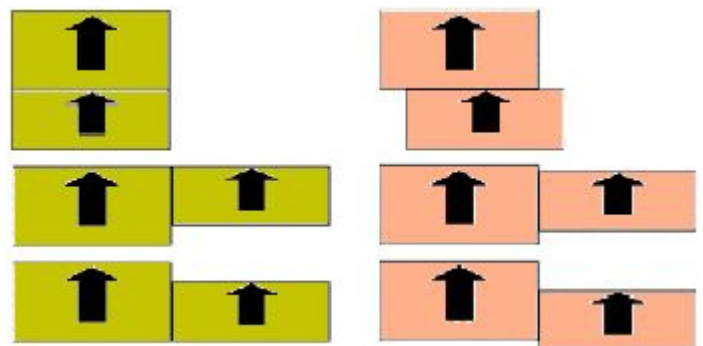
Jede taktische Bewegung ist eine vom betreffenden Spieler beabsichtigte, kann ein einzelnes Element oder die Gruppe von Elementen betreffen, kostet PIPs und ist vor Beschuss und Nahkampf auszuführen. Reaktionsbewegungen im Gegensatz dazu; Zurückprallen, Flucht oder Verfolgung, sind erzwungene Bewegungen, die ausgeführt werden müssen, keine PIPs kosten, direkte Folgen von Beschuss oder Nahkampf darstellen und jeweils ein einzelnes Element betreffen. Ist eine korrekte taktische Bewegung einmal ausgeführt, darf sie nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Eine taktische Bewegung eines einzelnen Elements kann in jede Richtung verlaufen, diagonal oder rückwärts, kann durch Lücken hindurchführen, deren Breite jener der näheren Kante entspricht und kann in eine beliebige Richtung weisend enden.

Um als eine Gruppe von Elementen zu gelten, müssen sich 2 Basen entweder an deren Seitenkanten, oder an einer Front- und einer Rückkante ganz berühren und dazu in dieselbe Richtung weisen. Um als Gruppe bewegt werden zu können, müssen sich alle Elemente parallel zueinander bewegen, dabei dieselbe Strecke zurücklegen, oder dem vorderen nachfolgen und dazu um dieselbe Achse drehen. Kein Element einer Gruppe darf sich zu Beginn einer Bewegung in Nahkampfkontakt mit einem gegnerischen Element befinden.

Elementgruppen bestehen nur zeitweilig. Kann sich eine Gruppe als Ganzes nicht mehr bewegen, kann sie in kleinere Gruppen oder Elemente zerfallen, die so noch bewegt werden können. Andererseits können Einzelelemente eine Gruppe bilden und als solche in der nächsten Bewegung weiterziehen.

Gruppenbewegungen entlang von Strassen, durch schweres Gelände oder einen Fluss, der nicht als seicht gilt, überquerend, können ausschliesslich in einer 1 Element breiten Kolonne erfolgen. Gruppenbewegungen können dazu genutzt werden, eine solche Kolonne zu bilden, um eine enge Stelle von mindestens 1 Elementbreite zwi-



Mögliche Gruppen - keine Gruppen

schen 2 Geländestücken oder Truppen zu passieren, um sich entlang einer Strasse einzureihen, oder um sich bis zu einer halben Elementbreite seitlich zu bewegen, um sich der gegnerischen Front, die sich innerhalb einer Basenbreite entfernt befindet, auszurichten. Ansonsten können Gruppenbewegungen ausschliesslich geradeaus führen, oder sich um eine Vorderkante drehen. Andere Gruppenkörperbewegungen und Ausrichtungen sind nicht gestattet.

Beinhaltet die Bewegung eines Elements oder einer Gruppe das Absteigen von Berittenen, wird die Bewegungsweite der abgestiegenen Truppen verwendet und kann nicht in Kontakt mit dem Gegner enden. Abgestiegene Berittene kämpfen bis zum End der Schlacht als Fusstruppen weiter.

Überqueren von Flüssen

Truppen, die einen Fluss überqueren, können ihre Ausrichtung nicht ändern, bis ihre Front das Flussbeet verlassen hat, ausser um in Nahkampf mit einem Gegner zu gelangen, welcher das gegenüberliegende Ufer verteidigt. Für das erste Element, das versucht einen Fluss zu überqueren, muss gewürfelt werden um dessen Beschaffenheit festzulegen. Ein Würfelerggebnis von 1 oder 2 zeigt an, dass der Fluss zu seicht ist, um Truppen bei der Überquerung zu behindern. Bei 3, 4 oder 5 wird die Bewegung der Truppen verlangsamt und die Uferböschungen gewähren deren Verteidigern Vorteile. Bei 6 handelt es sich um einen reissenden Strom mit steilen Uferböschungen, der das Bewegungstempo jedes einzelnen Elements beeinträchtigt. Für jedes Element, dass versucht einen solchen Fluss, ausser über eine Furt oder Brücke, zu überqueren, muss mindestens eine 3 gewürfelt werden. Bei einem Wurf von 1 oder 2 muss für die Bewegung zwar ein PIP verwendet werden, die Bewegung endet aber unmittelbar am Ufer. Ausserdem kann in dieser Runde kein weiteres Element versuchen den Fluss irgendwo zu überqueren.

Durchdringen eigener Truppen

Berittene können sowohl während einer taktischen Bewegung, als auch bei einer Flucht, nach der vollendeten Rückprallbewegung Plänkler durchdringen. Plänkler können alle eigenen Truppen durchdringen. In beiden Fällen aber nur dann, wenn das durchdrungene Element genau in dieselbe oder entgegengesetzte Richtung weist und genug Platz und Bewegungsweite verfügbar ist, um die Bewegung vollständig auszuführen.

Zurückprallende Elemente können eigenen Elemente solange durchdringen, solange diese in derselben Richtung ausgerichtet sind, unmittelbar nach dem ersten so durchdrungenen Element genug Platz ist, es sich beim zurückprallenden Element um Berittene handelt, sie durch alle eigenen Truppen, ausser Elefanten oder Piken dringen, Klingen, die durch Klingen oder Speere dringen, Piken oder Bogenschützen, die durch Klingen dringen, oder Plänkler, die durch alle eigenen Truppen ausser Plänkler dringen.

Durchqueren der Front eines gegnerischen Elements (ZoK)

Jedes Element verfügt vor seiner Front über eine Kontrollzone (ZoK), deren Abmessungen einem Quadrat mit der Seitenlänge einer Basenbreite entsprechen. Kein Element darf die ZoK eines gegnerischen Elements durchqueren, noch jene um ein gegnerisches Lager oder vom Gegner bemanntes BUA herum, ausser um mit dem gegnerischen Element, in Basenkontakt zu gelangen, oder um das Lager oder BUA anzugreifen. Endet die taktische Bewegung in der ZoK eines Gegners, muss die Front des bewegten Elements dem Gegner zugewandt werden. Befindet sich ein Element in der ZoK eines Gegners, kann es diesen frontal angreifen, sich direkt nach hinten zurückziehen, um ausserhalb der ZoK zu gelangen oder sich dem Gegner weiter zudrehen. Befinden sich beide Frontecken des bewegten Elements innerhalb der gegnerischen ZoK, muss es sich parallel zu dessen Front bewegen. Andere Bewegungen sind nicht erlaubt. Ein Element kann durch einen erzwungenen Reaktionszug in die ZoK eines Gegners geraten. Eine ZoK wird durch ein, auch nur teilweise, dazwischenstehendes Element aufgehoben.

Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner

Artillerie und Kriegswagen dürfen sich nicht in Basenkontakt mit dem Gegner hineinbewegen, noch mit dem vom Gegner bemannten BUA, oder dem gegnerischen Lager. Alle übrigen Truppentypen können als Einzelelemente mit dem Gegner in Basenkontakt gelangen, oder als Teil einer Gruppe von Elementen, wobei zumindest ein Element das gegnerische mit der ganzen Frontbreite an dessen Front- oder Rückbreite berühren muss, oder als Überlappung eines gegnerischen Elements, welches sich schon im Nahkampf befindet. Besteht zwischen gegnerischen

Elementen eine Lücke, schmaler als eine Elementbreite, kann es vorkommen, dass sich die Fronten zweier Elemente zwar berühren, nicht aber exakt Frontbreite an Frontbreite ausgerichtet sind und somit auch kein Nahkampf in dieser Runde zwischen den beiden entbrennt. Plänkler in normalem Gelände und leichte Reiterei, die von einer gegnerischen Gruppe von Elementen kontaktiert werden, müssen sich dem Gegner zudrehen, ausser als Teil einer eigenen Gruppe. Ansonsten dreht sich immer die bewegende Gruppe zu. Elemente welche ein Lager oder BUA angreifen, müssen sich mit diesen in vollem Frontkontakt befinden.

Nahkampfabbruch

Ein Einzelement kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, solange es sich um einen einfachen Frontbasenkontakt mit freien Flanken und Rücken handelt. Das zurückziehende Element darf weder die Richtung ändern, noch auf Gegner stossen, noch auf eigene Elemente, die nicht durchdrungen werden können. Die Abbruchbewegung misst mindestens 200 Schritt und endet ohne Drehung in der Richtung des vorherigen Nahkampfgegners.

Bewegungsweiten

Die Entfernung zwischen dem Ausgangspunkt einer vorderen Frontecke des zu bewegenden Elements, oder einer Gruppe Elemente, und deren Endposition ergibt die Bewegungsweite eines Elements. Massgebend ist immer jene Frontecke, die den weitesten Weg zurückzulegen hat. Die Entfernung wird nicht gemessen, wenn entweder, ein Element aus einer überlappenden Position heraus um 90° gedreht wird, um das zuvor überlappte Element, welches sich im Nahkampf befindet, frontal in der Flanke anzugreifen, oder wenn ein Element von der Mitte des BUA oder Lagers nach aussen bewegt werden soll, wobei die Bewegung unmittelbar ausserhalb in Basenkontakt endet.

Bewegungsweiten	Schritt
Leichte Reiterei in gutem Gelände oder entlang von Strassen	500
Reiterei, Kamelreiter, Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder alle Truppen ausser Leichte Reiterei entlang von Strassen	400
Ritter, Elefanten in gutem Gelände, oder Hilfstruppen, Plänkler nicht entlang von Strassen	300
Übrige Fusstruppen nicht entlang von Strassen, Berittene in schwerem Gelände nicht entlang von Strassen	200
Alle Truppen, solange sich die Frontkante eines Elements im Fluss, der nicht als Rinnsaal gilt, befindet	100
Artillerie und Kriegswagen können nicht in schwerem Gelände bewegt werden, ausser entlang von Strassen	

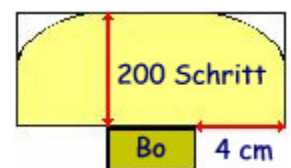
Taktische Folgebewegungen in der selben Runde

Einzelementen und Gruppen die in der laufenden Runde schon bewegt worden sind, ist eine 2te oder folgende Bewegung gestattet, sofern es sich nicht um Berittene handelt, die in der laufenden Runde abgestiegen sind und zu den folgenden zählen:

- Leichte Reiterei, deren 2te oder folgende Bewegung(en) ausserhalb einer Basenbreite von gegnerischen Elementen beginnt und endet
- Plänkler in deren 1. Runde
- Sichelstreitwagen oder Stammeskrieger, deren 2. Bewegung entweder im Front-, Flanken- oder Rückenkontakt mit dem Gegner, oder als Überlappung eines, bereits in Frontkontakt mit eigenen Truppen befindlichen Gegners endet, oder wenn das zu bewegende Element dadurch ein eigenes von hinten im Nahkampf unterstützen kann
- Einzelemente und Kolonnen entlang von Strassen, solange die Bewegung nicht im Basenkontakt mit gegnerischen Elementen endet

Fernkampf

Fernkampffähige Truppentypen sind: Bogenschützen und Kriegswagen, ausser Sänften, und schiessen in der eigenen, wie auch in der gegnerischen Runde 200 Schritt weit. Dazu zählt auch Artillerie, die aber nur in der eigenen Runde, oder selbst unter Beschuss geraten 500 Schritt weit schieisst, aber nur, wenn sie zuvor nicht bewegt wurde. Als mögliches Ziel gilt jedes gegnerische Element in Reichweite, das sich vor der, beidseitig um 1 Basenbreite, verlängerten Front des Schützen befindet. Geschossen werden darf nur, wenn weder Ziel noch Schütze einen Nahkampf ausfechten oder den Nahkampf eines eigenen Elements unterstützen, oder wenn ein



anderes Element auch nur teilweise in der Schusslinie der schießenden Kante (Front- oder Seitenkante) steht. Fernkampffähige Elemente beider Seiten, die sich in Reichweite voneinander befinden, müssen sich gegenseitig beschossen. Wenn 2 oder 3 Elemente zusammen ein Zielelement, Lager oder BUA beschossen, wird 1 Fernkampf ausgetragen mit dem Faktor des dem Ziel am nächsten stehenden Elements. Mehr als 3 Elemente können dasselbe Ziel nicht beschossen. Beschuss von Lager oder BUA wird von und zu dessen Kante gemessen. Ein fernkampffähiges Element aus einem Lager oder BUA, oder Kriegswagen können in einem Radius von 360° schießen.

Nahkampf

Neben dem eigentlichen Handgemenge, dem Kampf mit Nahkampfwaffen, beinhaltet Nahkampf nach diesen Regeln auch den einleitenden oder unterstützenden Beschuss auf kurze Entfernung. Geraten zwei gegnerische Elemente in Basenkontakt, exakt Frontbasenbreite, Flanke oder Rückbasenbreite an Frontbasenbreite, wobei sich zumindest je 1 gegnerische Frontecke berühren müssen, oder wenn sich 2 Gegner noch im Basenkontakt befinden, oder wenn ein Element mit seiner ganzen Front ein gegnerisches Lager oder BUA berührt, wird ein Nahkampf ausgetragen. Wird ein Element von Gegnern sowohl frontal, als auch in der Flanke angegriffen, wird der Nahkampf mit dem Gegner und dessen Kampffaktor ausgetragen, der das eigene Element zuerst berührt hat. Wird ein Element nicht in seiner Front kontaktiert, sondern in seiner Flanke, wird seine Front dem Angreifer zugekehrt. Greift ein Element die Flanken von 2 hintereinanderstehenden Gegnern an, werden beide zugekehrt, wobei das vordere vorne bleibt. Werden auf diese Weise 3 Elemente angegriffen, wird das 3. minimal zurückgeschoben. Ein Element das keinen Gegner vor seiner Front hat, und mit einem Gegner in gegenseitigem rechten oder linken Eckenkontakt steht, überlappt diesen. Gegnerische Elemente, deren Flanken sich gegenseitig berühren, überlappen einander immer. Ein Element kann beidseitig je 1 Gegnerelement überlappen.

Pro Flanke kann entweder eine Überlappung oder ein Flankenkontakt gewertet werden. Im Nahkampf kann ein BUA pro Runde von bis zu 3 gegnerischen Elementen angegriffen werden. Für jedes wird getrennt ausgewürfelt. Werden die Verteidiger dabei vernichtet, erübrigt sich ein allfälliger nächster Nahkampf mit dem BUA. Lager und BUA können Gegner weder überlappen noch selber von ihnen überlappt werden.

Kampffaktoren

Für jedes Element, das sich im Nahkampf befindet, schießt oder welches beschossen wird, erfolgt ein Würfelwurf. Zur geworfenen Augenzahl wird nun der zutreffende Kampffaktor addiert, sowie Faktoren für von hinten unterstützende Elemente, falls vorhanden, dazu alle zutreffenden taktischen Faktoren.

Gegner	Fusstruppen	Berittene
Klingen	+5	+3
Elefanten	+4	+5
Speere, Sichelstreitwagen, oder Artillerie die schießt	+4	+4
Ritter, Piken oder Kriegswagen	+3	+4
Reiterei	+3	+3
Hilfstruppen, Stammeskrieger oder Horden	+3	+2
Bogenschützen oder Kamelreiter	+2	+4
Leichte Reiterei, Plänkler oder Artillerie im Nahkampf	+2	+2
Trossknechte oder Stadtvolk	+1	+1

Faktoren für die Unterstützung der hinteren Reihe

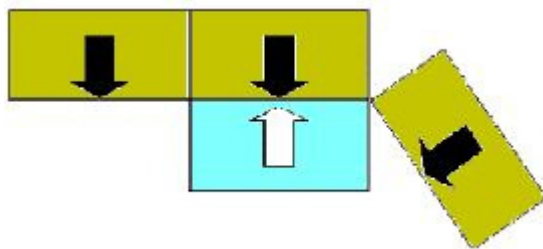
+3 für Piken und +1 für Stammeskrieger in frontalem Nahkampf gegen alle Truppen ausser: Reiterei, leichte Reiterei, Sichelstreitwagen, Bogenschützen oder Plänkler. +1 für Speere in frontalem Nahkampf gegen Ritter oder Speere. Um diese Faktoren addieren zu können, darf sich weder das Front- noch das hintere Element in schwerem Gelände befinden. Beide Elemente müssen vom gleichen Truppentyp sein, exakt hintereinander ausgerichtet und in dieselbe Richtung weisen.

Im Nahkampf gegen berittene Truppen, Stammeskrieger oder BUA addieren; Speere, Klingen und Hilfstruppen +1 für ein von hinten unterstützendes Element Plänkler. Auf die gleiche Weise wird nicht nur das vordere Element, sondern auch das links und rechts benachbarte unterstützt. 1 Plänklerelement kann also bis zu 3 Elemente unterstützen.

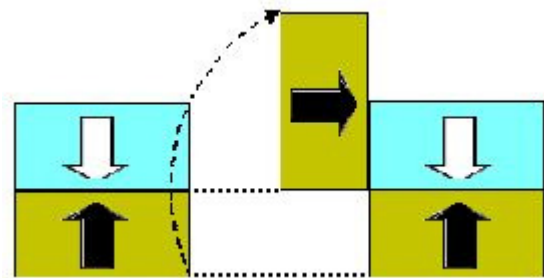
Taktische Faktoren

Alle der folgenden Faktoren, die zutreffen, sind zu verrechnen:

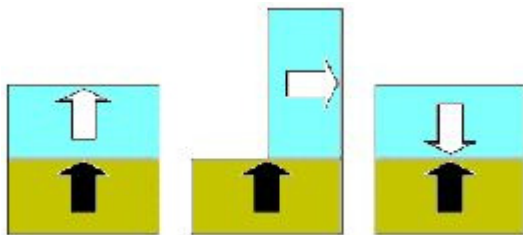
Stadtvolk im BUA, oder Fusstruppen, die es bemannt haben bei Beschuss und Nahkampf	+3
Trossknechte oder Fusstruppen, die das eigene Lager verteidigen bei Beschuss und Nahkampf	+2
Befehlshaberelement bei Beschuss und Nahkampf	+1
Im Nahkampf gegen hügelabwärts stehende Gegner	+1
Verteidigung von Uferbänken nichtseichter Flüsse abseits von Strassen	+1
Für jede Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt	-1
Unter Beschuss für jedes 2. oder 3. schiessende gegnerische Element	-1
Fusstruppen im Nahkampf im schweren Gelände, ausser Hilfstruppen, Plänkler, Bogenschützen oder Stammeskrieger	-2
Berittene im Nahkampf mit Gegnern, die sich im schweren Gelände befinden	-2
Berittene ausser Elefanten, die ein BUA angreifen	-2



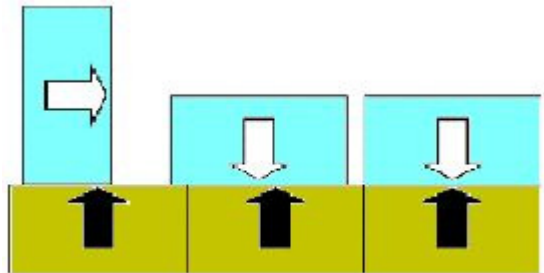
Mögliche Überlappungen



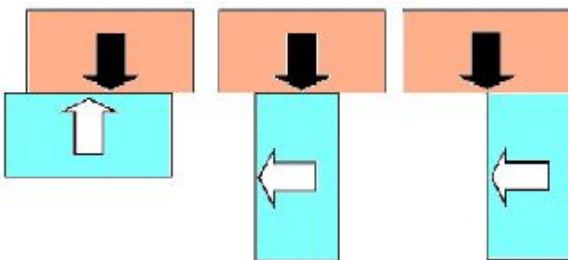
Von der Überlappung in die Flanke



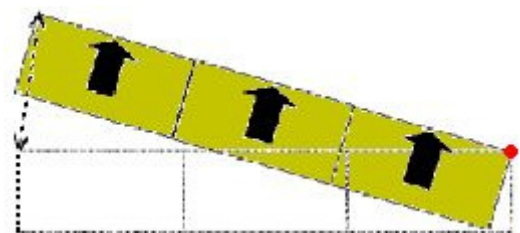
Basenkontakt von hinten, in der Flanke und frontal



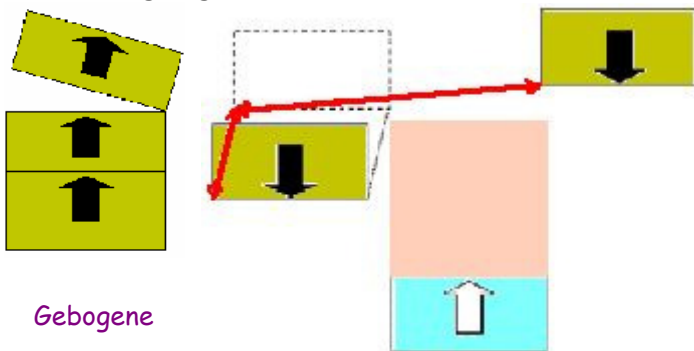
Basenkontakt mit und ohne Nahkampf



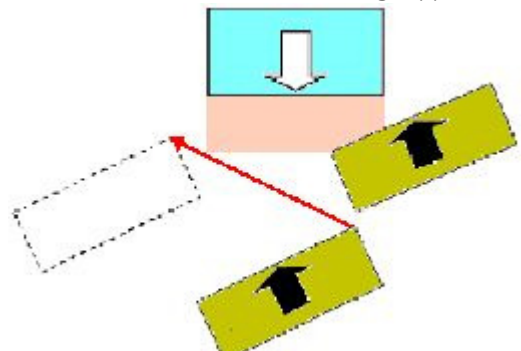
Ungültige Flankenkontakte



Schwenk einer Elementgruppe



Gebogene



KAMPFBEISPIELE

Nahkampf

Vier Elemente römischer Legionäre (KI) auf breiter Front treffen auf eine Doppelkolonne makedonischer Pikenträger (Pk). Die Römer passen sich exakt der gegnerischen Front an. Mit dabei ist der römische Befehlshaber (KI 3).

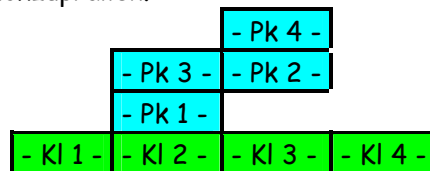


Da der Römer am Zug ist, bestimmt er die Reihenfolge des Nahkampfes. Er beginnt mit (KI 3). (KI 1 und KI 4) befinden sich nicht im Nahkampf, zählen aber als Überlappung. Beide Spieler würfeln.

(KI 3) erzielt 4. Der Kampffaktor gegen Fusstruppen +5 und +1 für den Befehlshaber werden addiert.

(Pk 2) erzielt 3. Der Kampffaktor gegen Fusstruppen +3 und weitere +3 für die Unterstützung aus der hinteren Reihe werden addiert. Wegen der Überlappung von (KI 4) wird aber -1 abgezogen.

Das Kampfergebnis von (Pk 2) fällt geringer aus als jenes von (KI 3), aber mehr als die Hälfte. (Pk 2) ist gezwungen sofort eine eigene Basentiefe zurückzuprallen.



Beide Spieler würfeln nun für (KI 2) und (Pk 1). (KI 2) erzielt 6 und addiert den Kampffaktor von +5.

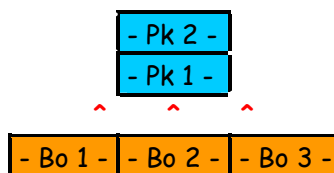
(Pk 1) erzielt 1, addiert den Kampffaktor von +3, weitere +3 für die Unterstützung durch das hintere Element, muss aber für 2 Überlappungen -2 abziehen, da es nun von (KI 1) und (KI 3) überlappt wird.

Das Kampfergebnis von (Pk 1) fällt halb so gross oder kleiner, als jenes seines Gegners aus und gilt daher als vernichtet. (Pk 3) wird nicht vernichtet.

Nun folgt die Runde des Makedoniers. Die restlichen Pikenträger können nun wieder mit den Römern in Basenkontakt bewegt werden, falls genügend PIPs vorhanden sind und sie nicht anderweitig eingesetzt werden.

Fernkampf

Drei Elemente englischer Langbogenschützen (Bo) beschiessen ein schottisches Schiltron (Pk).



(Bo 2) schießt, unterstützt von (Bo 1) und (Bo 3), auf (Pk 1). . Beide Spieler würfeln.

(Bo 2) erzielt 2. Der Kampffaktor gegen Fusstruppen +2 wird addiert.

(Pk 1) erzielt 5, addiert den Kampffaktor von +3. Von (Pk 2) ist gegen Beschuss keine Unterstützung möglich. Da es noch von 2 weiteren Elementen Langbogenschützen beschossen wird, werden -2 abgezogen.

Das Kampfergebnis von (Bo 2) fällt geringer aus als das des Gegners, hat deshalb keine Wirkung, gefährdet aber auch den Schützen nicht, da nicht zurückgeschossen wird.

Wären die beiden Würfe umgekehrt ausgefallen, wäre (Pk 1) vernichtet worden, nicht aber (Pk 2), da gegen Beschuss keine Unterstützung möglich ist.

Im Internet widmet sich die englischsprachige Seite: <http://fanaticus.org/DBA/index.html> ganz diesen Regeln. Regelerläuterungen sind, auch in englisch, unter: <http://www.wadbaq.com/DBAGuide/> zu finden.

Andere Interpretationen neigen oft dazu, Zusatzregeln einzuführen, oder diese Regeln sonst wie zu verfremden.

KAMPFERGEBNISSE

Jenes Element, dessen Kampfergebnis nach Beschuss oder Nahkampf niedriger ausgefallen ist als das des Gegners, ist gezwungen, unmittelbar einen Reaktionszug durchzuführen, der vom Truppentyp beider Beteiligten abhängig ist. Fernkampffähige Elemente, auf die nicht zurückgeschossen wird, werden von allfälligen Reaktionszügen nicht betroffen. Elemente, die von hinten mit +1 (nicht aber mit +3) unterstützt haben, gelten als vernichtet, wenn das Frontelement vernichtet wurde. Elemente aller Truppentypen, welche die Flanke oder Rückseite eines Gegners kontaktiert haben, prallen zurück, wenn das eigene Element, das unterstützt wurde zurückprallt, flieht oder vernichtet wurde.

Eigene und gegnerische Punktzahl gleich gross

Sichelstreitwagen vernichtet

Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte des Gegners

Elefanten	Vernichtet durch Plänkler, Hilfstruppen, leichte Reiterei oder durch Beschuss von Artillerie, sonst Zurückprallen
Sichelstreitwagen	vernichtet
Ritter	Vernichtet durch Elefanten, Sichelstreitwagen oder leichte Reiterei, oder durch frontal angegriffene Bogenschützen in der 1. Runde, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Reiterei + Kamele	Flucht vor Sichelstreitwagen oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Leichte Reiterei	Flucht vor Sichelstreitwagen, durch Beschuss von Artillerie, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Piken + Speere	Vernichtet durch Elefanten, Ritter, leichte Reiterei, oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb von BUA oder Lager, sonst Zurückprallen
Klingen	Vernichtet durch Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb von BUA oder Lager, sonst Zurückprallen
Hilfstruppen	Vernichtet durch Ritter in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Bogenschützen	Vernichtet durch Berittene, sonst Zurückprallen
Plänkler	Vernichtet durch Ritter, Reiterei + Kamele in für diese gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Stammeskrieger	Vernichtet durch Elefanten, Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Horden	Vernichtet innerhalb von BUA oder Lager, durch Elefanten, Ritter oder Sichelstreitwagen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger ausserhalb von BUA oder Lager oder durch Beschuss, sonst keine Wirkung
Artillerie	Vernichtet im Nahkampf, sonst Zurückprallen
Kriegswagen	Vernichtet durch Beschuss von Artillerie, durch Elefanten oder innerhalb von BUA oder Lager, sonst keine Wirkung
Trossknechte + Stadtvolk	Kapitulieren durch Beschuss von Artillerie, vernichtet im Nahkampf, sonst keine Wirkung
Eigene Punktzahl halb oder kleiner	
Reiterei	Flucht vor Piken, Speeren oder Horden in gutem Gelände, oder durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Leichte Reiterei	Vernichtet durch Berittene, durch Beschuss von Artillerie, Bogenschützen oder Plänkler, oder in schwerem Gelände, sonst Flucht
Plänkler	Vernichtet durch Ritter, Reiterei + Kamele oder leichte Reiterei in für diese gutem Gelände, oder durch Bogenschützen, Hilfstruppen oder Plänkler, sonst Flucht
Andere Truppen	Zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet

Ein **zurückprallendes** Element wird die eigene Basentiefe, höchstens aber eine Basenbreite zurückbewegt. Wenn es sich dabei um Elefanten handelt, werden alle eigenen Truppen, die durch die Bewegung berührt werden vernichtet. Das zurückprallende Element eines anderen Truppentyps durchdringt eigene Truppen, wenn diese durchdrungen werden können, oder drängt eigene Truppen, die nicht durchdrungen werden können, zurück. Truppen können nur durchdrungen oder zurückgedrängt werden, wenn sie exakt in die Richtung des zurückprallenden Ele-

ments weisen. Trifft ein zurückprallendes Element auf eigene Truppen, die weder durchdrungen noch zurückgedrängt werden können, oder auf eigene Elefanten oder Kriegswagen, oder auf ein BUA oder Lager, wird es vernichtet. Prallt ein Element, innerhalb eines Lagers oder BUA zurück, wird es vernichtet.

Hat das zurückprallende Element Flanken- oder Rückenkontakt mit der Front gegnerischer Elemente, oder trifft es während der Bewegung auf gegnerische Elemente, oder Gelände, welches es nicht betreten darf, oder durch Beschuss ausschliesslich von hinten, ausser aus einem BUA heraus, wird es vernichtet.

Gegnerische Elemente werden von einem zurückprallenden Element vernichtet, wenn deren Rückfront oder Hinterkante berührt wird, oder deren Flanke durch eine Hinterkante des zurückprallenden Elements.

Ein Element, das zur **Flucht** gezwungen wird, prallt zuerst seine Basentiefe zurück, dreht dann um 180%, und flieht von dort aus seine Bewegungsweite, möglichst geradeaus. Um gegnerischen Elementen, oder eigenen Elementen die es nicht durchdringen kann, einem bemannten BUA oder Lager, unpassierbarem, oder schwerem Gelände, ausser Marschen und Geröllfeldern, auszuweichen, kann das Element seine Fluchtrichtung minimal ändern. Fliessende Plänkler oder leichte Reiterei fliehen auch durch Marschen und Geröllfelder geradeaus weiter. Die Flucht endet, wenn's nirgendwohin weitergeht. Einem Fluss darf nicht ausgewichen werden. Das fliehende Element wird dabei vernichtet, wenn der Fluss nicht zu seicht ist (Beschaffenheit von 3 oder mehr).

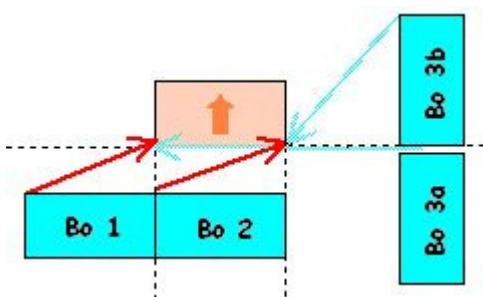
Elemente von Rittern, Sichelstreitwagen, Stammeskriegern oder Horden werden **ungestüm**, wenn sie einen Nahkampf gewonnen haben, ihren Gegner zurückgeprallt, zum Rückzug oder Flucht gezwungen oder vernichtet haben und setzen sofort eine eigene Basentiefe, höchstens aber eine Basenbreite nach. Besetzungen von BUA oder Lagern werden nicht ungestüm und setzen nicht nach. Ungestüme setzen weder in schweres Gelände ausser in Marschen oder Geröllfelder, noch über den Spielbrettrand hinaus nach.

Elemente, die im Nahkampf Besetzungen von BUA oder Lagern vernichtet haben, besetzen diese sofort.

Gewinn oder Verlust einer Schlacht

Jener Spieler, dessen Armee am Ende einer beliebigen Runde entweder das Element des Befehlshabers oder 4 Elemente verloren hat, und gleichzeitig auch mehr Elemente als der Gegner, verliert die Schlacht. Elemente von Sichelstreitwagen und Trossknechten oder Stadtvolk zählen dabei nicht als Verluste. Ein von Gegner erobertes und bemanntes Lager oder BUA zählt als 2 vernichtete Elemente. Elemente die durch Zurückprallen, Flucht oder auf andere Weise den Spielflächenrand überschreiten, gelten als vernichtet.

Erläuterungen



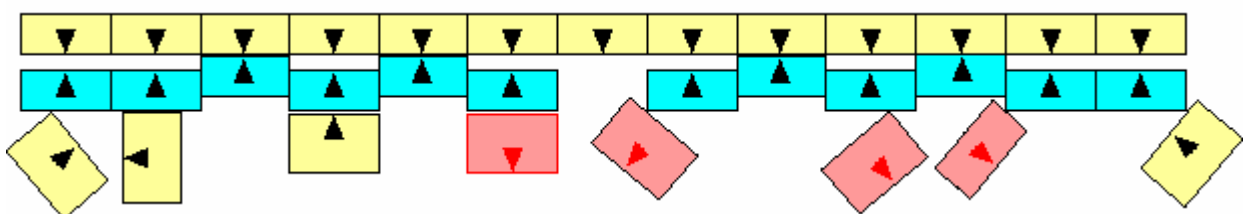
Beschuss ausschliesslich von hinten

Bo 1, 2 und 3a können das Ziel ausschliesslich von hinten beschliessen, da sie sich ganz hinter einer gedachten verlängerten Linie der Basenrückseite des Zielelements befinden. Bo 3b jedoch nicht, da es sich nicht ganz hinter dieser Linie befindet.

In der Runde des Spielers mit dem beschossenen Element kann dieser bestimmen, dass Bo 2, unterstützt durch Bo 1 und Bo 3b, schieisst. Der Beschuss von Bo 3a ist dann ohne zusätzliche Wirkung.

Laut PB kann eine **Kolonne** die Bewegung im gekrümmten Zustand beenden. Entlang einer Strasse kann sie zurückprallen, im übrigen Gelände jedoch nicht.

Verhalten zurückprallender Elemente



ARMEELISTEN

Die folgenden Armeelisten wurden neu überarbeitet. Die Nummerierung entspricht nun jener von DBM. Die meisten Armeen erlauben Varianten in der Aufstellung, nicht aber eine Optimierung nach Gegner. Fremde Söldner und Unterworfene sind in den Listen miteinbezogen, nicht aber Alliierte, die unter eigenen Befehlshabern kämpfen. Die Big Battle Zusatzregeln ermöglichen aber deren Verwendung.

Wettkämpfe (zwischen nichthistorischen Gegnern) können mithilfe die Beliebtheit dieser Regeln zu steigern, gleichzeitig aber mehr und mehr deren Realität beeinträchtigen. Es bleibt zu hoffen, dass sich begeisterte DBA-Spieler von der Turnierhektik nicht beunruhigen lassen und sich des öfteren in Auseinandersetzungen historischer Gegner vertiefen

Jede Armee ist gekennzeichnet nach ihrer Nummer, versehen mit der Zeitepoche in der sie eingesetzt werden kann, mit der Art des Heimatgeländes, dem Aggressionsfaktor (**Ag**), einer Auflistung möglicher historischer Gegner (**G**), möglichen Alliierten (**A**), die in der Big Battle Variante eingesetzt werden können, und nach Anzahl und Art der Truppentypen, aus denen sie zusammengestellt werden kann. Die verwendeten Abkürzungen der Truppentypen entsprechen der Aufstellung auf Seite 7.

Ein „/“ zwischen zwei Nummern bedeutet; entweder oder. Oder „o“ bedeutet die freie Wahl zwischen Truppentypen, die aber an Turnieren, für deren Dauer bindend ist. Zum Beispiel bedeutet „3x4Sp o 3x2PI“, dass entweder 3 Elemente Speere oder 3 Elemente Plänkler eingesetzt werden können. Bei „3x4Sp o 2PI“, ist eine beliebige Kombination der beiden Truppentypen von 3 Elementen erlaubt. Ein „//“ zwischen Truppentypen zeigt an, dass ein Element Berittener gegen ein Element Fusstruppen ausgewechselt werden kann. In den Listen wird ein „oder“ meist durch: „o“ ersetzt; „und/oder“ - „+o“.

I. Streitwagenepoche 3000 bis 500 vZ

I/1 Frühe Sumerer 3000 bis 2334 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/1a,4a,5a,6a (b) I/1b,4a,5ab,6a,9 (c) I/1c,4a,5b,6a,9,11a (d) I/11a

A= (a) I/4a o I/5a o I/6a (b) I/4a o I/5ab o I/6a (c) I/4a o I/5b o I/6a o I/9 (d) I/10

(a) 3000-2800vZ: 1x3KI (Gen), 8x4Bo, 3x2PI

(b) 2799-2500vZ: 1xSSt (Gen), 6x4Pk, 2x4Pk oder 3KI, 3x2PI

(c) 2500-2334vZ: 1x4Pk oder SSt (Gen), 1xSSSt, 6x4Pk, 1x4Pk oder 3KI, 1x3Hi oder 2PI, 2x2PI

(d) 2250vZ: 1x4Pk oder SSt (Gen), 1xSSSt, 4x4Pk, 1x4Pk oder 3KI, 2x7Hd, 1x3Hi oder 2PI, 2x2PI

I/2 Frühe Ägypter 3000 bis 1543 vZ

Küste Ag: 1 G =(a) I/2a,3,6a,7a,9,15,17a (b) I/2b,3,17b

(a) 3000-1640vZ: 1x4KI oder Lit (Gen), 5x4Bo, 2x3KI, 1x3KI oder 3Bo, 1x7Hd, 2x2PI

(b) 1639-1543vZ: 1xLSSt (Gen), 4x4Bo, 3x3KI, 1x3KI oder 3Bo, 1x7Hd, 2x2PI

I/3 Nubier 3000 bis 1480 vZ

Wüste Ag: 1 G =I/2ab,3,7a,22a 1x3Bo (Gen), 2x3St, 9x2PI oder 3Bo

I/4 Zagros + Anatolische Hochländer 3000 bis 950 vZ

Bergland Ag: 3 G =(a) I/labc,4a,5ab,9,11a (b) I/5b,9,11ab (c) I/4c,5cd,12,15,16,19,20ab,21a,24a,25a,31

(d) I/16,24ab,28,31a A= (b) (I/5b + I/10) oder I/9 oder I/11a

(a) Any 3000-2251vZ: 1x3KI oder 3Bo (Gen), 5x3Hi, 6x2PI

(b) Guti 2250-2112vZ: 1xLSSt (Gen), 2x3Hi oder 3Sp oder 4Pk, 3x3Hi, 6x2PI

(c) Humans, Kassiter, Nairi 1780-950vZ: 1xLSSt (Gen), 5x3Hi, 6x2PI

(d) Gasgans 1650-950vZ: 1xLSSt (Gen), 5x3St, 6x2PI

I/5 Frühe Susianer + Elamiter 3000 bis 800 vZ

Ackerland Ag: 3 G =(a) I/1ab,4a,10 (b) I/1bc,4ab,10,11ab (c) I/4c,10,11b,12,15,19,21a,23a (d) I/4c,21ab,23ab,25ab,37a,40a A= (a) I/4a (b) I/4a (c) I/4c oder (I/6a +/oI/10)
(a) 3000-2601vZ: 1x3Bo (Gen), 11x3Bo oder 2PI
(b) 2600-2101vZ: 1x4Bo oder 5St (Gen), 1x3KI oder 3Sp, 2x4Pk, 8x3Bo oder 2PI
(c) 2100-1401vZ: 1x4Bo oder LSt (Gen), 1x3KI oder 4Bo, 10x3Bo oder 2PI
(d) 1400-800vZ: 1xLSt (Gen), 1xLSt, 10x3Bo oder 2PI

I/6 Frühe Beduinen 3000 bis 312 vZ

Wüste Ag: 3 G =(a)I/1abc,2a,6a, 8a, 9,11ab,12,15,17ab,20b,21a,22a (b)I/6b,8abc,19,20ab,21a,22ab,24a,25a,27, 29ab,31a (c)I/6c,8bc,20b,21ab,25b,29b,31ab,34abc,38,44ab,45,46b,51,53,60ac II/7,12,16a,19
A= (a) I/9 o I/11ab o I/12 (c) I/51
(a) 3000-1500vZ: 1x3St oder 3Hi (Gen), 6x3Hi, 5x2PI
(b) 1499-1000vZ: 1x3Hi oder LSt oder 3Km (Gen), 6x3Hi, 5x2PI
(c) 999-312vZ: 1x3Km (Gen), 2x3Km, 1x2Km, 4x3Hi, 4x2PI

I/7 Frühe Libyer 3000 vZ bis 70

Wüste Ag: 4 vor 660vZ, danach 0 G =(a) I/2a,3,17ab,22a (b) I/22ab,28,35b,46b (c)
I/46b,52b,53,56ab,60ac,61ab II/7,20ab,32,40 (d) I/56b II/20cd,40,49,56 A= (b) I/28
(a) 3000-1251vZ: 1x3Hi oder 3St (Gen), 9x3Hi oder 2PI, 2x2PI
(b) 1250-660vZ: 1xLSt (Gen), 3x3St, 3x3Bo, 5x2PI
(c) 659-200vZ: 1xLSt (Gen), 11x2PI
(d) 200vZ-70: 1x2LR (Gen), 11x2PI

I/8 Makkan, Dilmun, Saba, Ma'in + Qataban 2800 bis 312 vZ

Küste Ag: 1 G =(a) I/6ab,8a,10,11a (b) I/6bc,8bc,60ac (c) I/6bc,8bc A= (c) I/6c oder I/21a
(a) 2800-1301vZ: 1x3KI (Gen), 1x3KI oder 3Hi, 6x3Hi, 4x2PI
(b) Makkan 1300-312vZ: 1x3St oder 3Re (Gen), 5x3St, 2x3St oder 3Km, 2x3Bo, 2x2PI
(e) andere 1300-312vZ: 1x3KI oder 3Re (Gen), 2x3Km, 2x3KI, 4x3Hi, 3x2PI

I/9 Frühe Syrer 2700 bis 2200 vZ

Ackerland Ag: 2 G =I/1bc,2a,4ab,6a,9,11a A= I/1bc o I/6a 1x5St o 3KI (Gen), 2x4Pk, 4x3Hi, 5x2PI

I/10 Melukhkan + Vorvedische Inder 2700 bis 1500 vZ

Tropen Ag: 0 G =I/5abc,8a,10,11a,23a 1x3Sp (Gen), 3x3/4Sp, 4x4Bo, 4x2PI

I/11 Akkader 2334 bis 2193 vZ + 3. Dynastie von Ur 2112 bis 2004 vZ

Ackerl. Ag:(a)4 (b)2 G=(a) I/lcd,4ab, 5b,6a,8a,9,10,11a (b) I/4b,5bc,6a,12A= (a) 0-2 von I/1c,I/5b,I/9 (b) I/6a
(a) 2334-2193vZ: 1x5St (Gen), 2x3Sp oder 4Pk, 4x4Pk, 4x2PI, 1x7Hd
(c) 2112-2004vZ: 1xLSt oder 4Bo (Gen), 2x3Sp, 4x4Pk, 2x3Hi oder 2PI, 3x2PI

I/12 Sumerische Nachfolgerstaaten 2028 bis 1460 vZ

Ackerland Ag: 2 G =I/4c,5c,6a,11b,12,15,21a A=I/5c o I/6ab o I/15
1xLSt o 4Bo (Gen), 4x3Sp o 4Pk, 1x3Bo, 2x3Hi, 4x2PI

I/13 Hsia + Shang Chinesen 2000 bis 1017 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/13a,14a (b) I/13b,14a,32a A= (a) I/14a (b) I/14a +/oI/32a Ref: ACA
(a) 2000-1300vZ: 1x4Bo (Gen), 3x4KI, 2x3/4Hi oder 3Bo, 6x3/4Bo oder 2PI
(b) 1299-1017vZ: 1x5St oder LSt (Gen), 3x4KI, 2x3/4Hi oder 3Bo, 6x3/4Bo oder 2PI

I/14 Frühe Nördliche Barbaren 2000 bis 315 vZ

Ackerland Ag: (c) 0, sonst 3 G =(a) I/13ab,14a,32ac,43a II/4ae (b) I/14b,43a II/4c (c) I/14c
(d) I/14d,24ab,26a,33ab (e) I/14e,47 II/11 A= (a) I/32ac
(a) Chinesische Grenzstämme 2000-401vZ: 1x3/4St oder LSt (Gen), 8x3St, 3x2PI
(b) Chinesische Grenzstämme 400-315vZ: 1x3Re oder 2LR (Gen), 1x2LR, 7x3St, 3x2PI
(c) Europa 2000-1401vZ: 1x3/4St (Gen), 9x3Bo, 2x2PI
(d) Europa 1400-701vZ: 1xLSt oder 4KI (Gen), 2x4KI, 1x3Re oder 3Sp, 6x3Sp, 1x2PI oder 3Re, 1x2PI
(e) Europa 700-315vZ: 1xLSt (Gen), 1xLSt, 1x3Re oder 3St, 8x3St, 1x2PI

I/15 Späte Amoriter 1894 bis 1595 vZ

Ackerland Ag: 2 G =I/2a,4c,5c,6a,12,15,16,17a,19 1xLSt o 4Bo (Gen), 4x3KI, 2x4Hi, 2x2PI, 2x3Hi, 1x7Hd o 2PI

I/16 Hethiter, Altes + Mittleres Reich 1680 bis 1380 vZ

Ackerland Ag: 3 G =I/4cd,15,18,19 1xLSt (Gen), 1xLSt o 3Sp, 1x3KI o 3Sp, 6x3Sp, 2x2PI, 1x7Hd o 2PI

I/17 Hyksos 1645 bis 1537 vZ

Küste Ag: 2 G =(a) I/2a,6a,7a,15 (b) I/2b,6a,7a,20b,22a A= (a) I/2ab (b) I/2b
(a) 1645-1591vZ: 1xLSt (Gen), 4x3KI, 1x4Hi, 4x3Hi, 2x2PI
(b) 1590-1537vZ: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 4x3KI, 1x4Hi, 2x2PI, 1x7Hd oder 2PI

I/18 Minoer + Frühe Mykenische Griechen 1600 bis 1250 vZ

Küste Ag: 2 E =I/16,18,24ab 1xSSSt (Gen), 3xSSSt oder LSt, 4x4Pk, 1x3Hi oder 2PI, 3x2PI

I/19 Mitanni 1595 bis 1274 vZ

Ackerland Ag: 3 G =I/4c,5c,6b,15,16,20b,21a,22a,24a,25a A= 0-2 of I/6ab, I/20b, I/24a
1xLSt (Gen), 5xLSt, 2x3Hi, 3x2PI, 1x7Hd

I/20 Kanaaniter + Ugariter 1595 bis 1100 vZ

Küste (a) Ackerland (b) Ag: 2 G =(a) I/4c,6b,20b,22b,24b,25a,27,28 (b) I/4c,6abc,17b,19,20ab,
21a,22ab,24ab,25a,27,28,29a A= (a) I/24b (b) I/19 oder I/22ab
(a) Ugariter 1274-1176vZ: 1xSSSt (Gen), 3xSSSt oder LSt, 1x3KI, 1x3Hi oder 4KI, 3x3Hi, 3x2PI
(b) andere: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 1x4Bo oder 3KI, 4x3Hi, 3x2PI

I/21. Kassiter + Späte Babylonier 1595 bis 747 vZ

Ackerland Ag: 1 G =(a) I/4c,5cd,6abc,12,19,20b,24ab,25a,31a (b) I/5d,6c,25b,42
A= (a) I/31a. (b) I/6c +/- (I/31b oder I/35b).
(a) 1595-890vZ: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 5x3Hi, 3x2PI
(b) 889-747vZ: 1xSSSt (Gen), 1xSSSt, 2xLSt, 1x3Re, 5x3Hi, 2x2PI

I/22 Neues Ägyptisches Reich 1543 bis 1069 vZ

Küste Ag: 2 G =(a) I/3,6ab,7ab,17b,19,20b,24ab,27 (b) I/6b,7b,20ab,24b,27,28,29ab,31a
(a) 1543-1200vZ: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 3x3/4KI, 4x4Bo, 1x2PI
(b) 1199-1069vZ: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 3x3/4KI, 3x4Bo, 1x3St, 1x2PI

I/23 Frühe Inder 1500 bis 512 vZ

Tropen Ag: 2 G =(a) I/5cd, 10, 23a. (b) I/5d, 23b, 25b, 43a, 60ac. , AMPW.
(a) 1500-900vZ: 1xLSt (Gen), 4xLSt, 5x3Bo, 1x3Bo oder 7Hd, 1x7Hd
(b) 899-512vZ: 1xLSt oder SSSt (Gen), 1xEl, 4xLSt, 5x3Bo, 1x7Hd

I/24 Hethiterreich 1380 bis 1180 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/4cd,6b,18,19,20b,21a,22a,24a,25a (b) I/4d,18,20ab,21a,22ab,24b,25a,26ab,28
A= (a) I/19 (a) 1380-1275vZ: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 6x3Sp, 1x2PI, 1x7Hd oder 2PI
(b) 1274-1180vZ: 1xSSSt (Gen), 2xSSSt, 1xLSt, 6x3Sp, 1x2PI, 1x7Hd oder 2PI

I/25 Assyrer + Frühe Neo-Assyrer 1365 bis 745 vZ

Ackerland Ag: 4 G =(a) I/4c,5d,6b,19,20ab,21a,24ab,31a,34ab,37a (b) I/5d,6c,21b,23b,31b,34bc, 35b, 37ab, 38, 39ab, 40a, 4l, 42. A= (b) I/31b

(a) 1365-883vZ: 1xLSt (Gen), 3xLSt, 2x3Kl, 4x3Hi, 2x2PI

(b) 882-745vZ: 1xSSSt (Gen), 1xSSSt, 2xLSt, 2x3Kl, 4x3Hi, 2x2PI

I/26 Späte Mykenische Griechen + Trojanischer Krieg 1250 bis 1190 vZ

Küste Ag: Achäer 3, Trojaner 1 G =(a) I/14d,24b,26ab,28 (b) I/24b,26a,28

(a) Achäer: 1xLSt//4Kl (Gen), 3xLSt//4Kl, 4x4Sp, 2x4Sp oder 4St oder 4Pk, 2x2PI

(b) Trojaner: 1xLSt//4Kl (Gen), 3xLSt//4Kl, 4x4Sp, 1x3Hi, 1x4Sp oder 3Kl, 2x2PI

I/27 Frühe Hebräer 1250 bis 1000 vZ

Bergland Ag: 3 G =I/6b, 20ab, 22ab, 29ab, 31a. 1x3Hi (Gen), 2x3St, 5x3Hi, 4x2PI

I/28 Seevölker 1208 bis 1176 vZ

Küste Ag: 4 G =I/4d,7b,20ab,22b,24b,26ab 1xLSt oder 4Kl (Gen), 2x4Kl, 6x3Kl, 3x3Hi oder 2PI

I/29 Philister 1166 bis 600 vZ

Ackerland Ag: 3 G =(a) I/6b,20b,22b,27,29a (b) I/6bc,22b,27,29b,31ab,34abc,35abc,38,45,46b, 5l, 53

A= (a) I/20b. (b) I/31ab oder I/35abc oder I/38 oder I/46b

(a) 1166-1100vZ: 1xLSt (Gen), 1xLSt, 6x3Kl, 2x3Hi, 2x2PI

(b) 1099-600vZ: 1xLSt (Gen), 1xLSt, 6x4Sp, 2x3Hi, 2x2PI

I/30 Griechen des dunklen Zeitalters 1160 bis 650 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/30a,31a,35a (b) I/30b,31b,33b,35b,41 (c) I/30c,31b,33b,35bc,41,43,48,50,52a

(a) 1160-901vZ: 1xLSt //4St (Gen), 1x3Re, 4x3Kl, 4x3Hi, 2x2PI

(b) 900-725vZ: 1xLSt//4St oder 3Re (Gen), 1x3Re, 7x3Hi, 3x2PI

(d) 724-650vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 7x4Sp, 3x2PI

I/31 Neo-Hethiter + Späte Aramäer 1100 bis 710 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/4cd,6bc,21a,22b,25a,27,29b,30a,31a,34ab,35a (b) I/6c,25b,29b,30bc,31b,34bc,35b, 39ab,41 A= (b) I/34b +/- I/35b (a) 1100:901vZ: 1xLSt (Gen), 5x3Hi, 6x2PI

(b) 900-710vZ: 1xSSSt (Gen), 1xLSt, 1x4Hi oder 4Sp; 4x3Hi, 5x2PI

I/32 Westliche Chou Chinesen 1100 bis 480 vZ

Ackerland Ag: West-Chou bis 770BC 3 sonst 0 G = (a) I/13b,14a,32a (b) I/32bc,49a (c) I/14a,32bc,43a,49

A= (a) I/13b +/- I/14a (c) I/14a

(a) 1100-701vZ: 1xSSSt (Gen), 1xSSSt, 1x3Kl, 5x4Kl, 2x3/4Bo, 1x3/4Hi, 1x2PI

(b) Wu oder Yueh 584-480vZ: 1xSSSt (Gen), 1xSSSt, 1x3Kl, 4x3Sp, 2x3/4Bo, 2x3St oder 3Sp, 1x2PI

(c) andere 700-480vZ: 1xSSSt (Gen), 3xSSSt, 1x3Kl, 4x3Sp, 2x3/4Bo, 1x2PI

I/33 Villanova Italer 1000 bis 650 vZ

Ackerland Ag: 1 G =(a) I/14d,33a,36 (b) I/14d,30bc,33b,36

(a) 1000-800vZ: 1x3Re oder LSt (Gen), 11x3St.

(b) 799-650vZ: 1x3Re oder LSt (Gen), 1x3Re, 5x4St, 4x3Hi, 1x2PI

I/34 Späte Hebräer 1000 bis 587 vZ

Bergland Ag: 1 G =(a) I/6c,25a,29b,31a (b) I/6c,25ab,29b,31ab,38 (c) I/6c,25b,29b,31b,38,44ab,45,46b,51,53

A= (b)I/31b +/- I/34b (c) I/35bc oder I/38 oder I/46ab oder I/53

(a) 1000-969vZ: 1xLSt (Gen), 1x4Hi, 1x3Hi oder 4Sp, 6x3Hi, 3x2PI

(b) 968-800vZ: 1xLST (Gen), 1xLSt oder 3Hi, 1x4Hi, 1x4Sp oder 3Hi, 6x3Hi, 2x2PI

(c) 799-587vZ: 1xSSSt (Gen), 1xSSSt oder 3Hi, 1x4Hi, 1x4Sp oder 3Hi, 6x3Hi, 2x2PI

I/35 Zyprioten + Phönizier 1000 bis 332 vZ

Küste Ag: 0 G =(a) I/29b,30a,31a,35a (b) I/7b,25b,29b,30bc,31b,45 (c) I/29b,30c,40c,44ab,51,52g,53,60a (d) I/60ac II/7,12 A= (b) I/30c (c) I/30c oder I/52g (d) I/52g
(a) 1000-901vZ: 1xLSt (Gen), 1xLSt, 6x4Hi, 4x2Pl
(b) 900-680vZ: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 1x3Re, 6x4Hi, 3x2Pl
(c) 679-490vZ: 1xSSt oder 4Sp (Gen), 1xSSt, 1x3Re, 6x4Sp, 3x2Pl
(e) 489-332vZ: 1x4Sp (Gen), 1x3Re, 6x4Sp oder 4Hi, 3x2Pl, 1xArt oder 4Sp

I/36 Italische Bergstämme 1000 bis 290 vZ

Bergland Ag: 3 G =I/33ab,36,52i,55abcde,57ab,59 II/8abc,10,13 1x3Re (Gen), 10x3Hi o 10x3St, 1x2Pl

I/37 Mannaian + Bergvölker im Taurus + Zagros Gebirge 950 bis 610 vZ

Bergland Ag: 1 G =(a) I/5d, 25ab, 37a, 39ab, 40a, 42. (b) I/25b, 37b, 39b, 40abc, 41,42, 43a, 44a, 45,51
A= (a) I/6c oder I/25a oder (I/39a +/- I/40a). (b) (I/39b +/-I/40abc) oder (I/43a +/- I/51)
(a) 950-750vZ: 1xLSt (Gen), 2x3Re, 5x3Hi, 4x2Pl oder 3Bo
(b) 749-610vZ: 1xSSt (Gen), 1x3Re, 1x2LR, 5x3Hi, 4x2Pl oder 3Bo

I/38 Libysche Dynastien in Ägypten 946 bis 712 vZ

Küste Ag: 2 G =I/6c,25b,29b,34bc,38,45,46ab 1xLSt (Gen), 2xLSt, 1x3Re, 2x4St, 1x3St, 3x2Pl, 1x4Kl, 1x4Bo

I/39 Urarther 880 bis 585 vZ

Bergland Ag: 3 G =(a) I/25b,31b,37a,40a,41 (b) I/25b,31b,37ab,40abc,41,43a,45,51
A= (a) I/37a (b) I/31b oder I/37ab oder I/40abc oder I/43a
(a) 880-780vZ: 1xLSt (Gen), 1x3Re, 9x3Hi, 1x2Pl
(b) 779-585vZ: 1xSSt (Gen), 2x3Re, 1xLSt, 1x4Hi oder 4Sp, 5x3Hi, 1x2Pl, 1x7Hd

I/40 Meder, Zirkirtu, Andia + Parsen 835 bis 550 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/5d, 25b, 37ab, 39ab, 40a, 42,45,51. (b) I/37b, 39b, 40b, 42, 43a, 44a, 51. (c) I/35c, 37b, 39b, 40c, 43a, 44b, 50, 51, 60a. A= (a) I/43a +/- oder I/51. (b) I/37b oder I/43a. (c) I/43a oder I/44ab
(a) 835-670vZ: 1xLSt oder 3Re (Gen), 4x3Re, 6x3Hi, 1x2Pl
(b) 669-621vZ: 1xLSt oder 3Re (Gen), 3x3Re, 4x4Sp, 4x2Pl
(c) 620-550vZ: 1xLSt oder 3Re (Gen), 3x3Re, 1x2LR oder 3Hi, 4x4Sp, 2x3Bo, 1x2Pl

I/41 Phryger 800 bis 676 vZ

Ackerland Ag: 1 G =I/25b,30bc,31b,37b,39ab,43a,45,48,50,51 A= I/39ab o I/43 1xLSt (Gen) 1x3Re, 8x3Hi, 2xPl

I/42 Neo-Elamiter 800 bis 639 vZ

Bergland Ag:2 G =I/21b,25b,37ab,40ab,43a,44a,45,51 A= I/6c o I/44
1xSSt o LSt//3Bo (Gen), 2xLSt//3Bo, 1x2LR, 7x3Bo, 1x2Pl

I/43 Kimmerier, Skythen oder Frühe Hu 750 bis 50AD.

Steppe. Ag: 4 G =(a) I/14ab,23b,30c,32c,37b,39b,40bc,41,42,43a,44a,45,48,50,51,60ac
II/2,4ace,5i,7,12,15,17,19a,21a,24,25,26 (b) I/43b,48
II/2,3,17,19ab,21a,24,25,26,28b,36a,37,38a,41ab,46ab,48 A= (a) I/14b o I/37b o I/39b o I/48 o I/52g o II/2
(a) 750 vZ bis 301 vZ: 1x3Re oder 2LR (Gen), 8x2LR, (2x2Pl + 1x7Hd oder 3Hi) oder 3x2LR.
(b) 300 vZ bis 50AD: 1x3Ri (Gen), 8x2LR, (2x2Pl + 1x7Hd oder 3Hi) oder 3x2LR

I/44 Neo-Babylonier 746 bis 539BC (& 522 bis 521BC, 482BC).

Ackerland Ag: 1 G =(a) I/6c, 34c, 35c, 37b, 40b, 42, 43a, 45, 51, 53. (b) I/6c, 34c, 35c, 40c, 50,51,53,60a A=
(a) I/6c oder I/40bc oder I/42. (b) I/40c. .
(a) 746-605vZ: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 2x3Re, 1x4Hi, 7x3Bo.
(b) 604-482vZ: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 1x3Re, 1x4Sp, 4x8Bo, 2x7Hd, 1x3Km, 1x2Pl

I/45 Neo-Assyrisches Reich 745 bis 681 vZ

Ackerland Ag: 4 G =I/6c, 29b, 34c, 35b, 37b, 38, 39b, 40a, 4l, 42, 43a, 44a, 46b, 50. A= I/6c oder I/29b oder I/31b oder I/34c oder I/35b oder I/37b oder I/38 oder I/40a oder I/41. .
1xSSt (Gen), 3xSSSt, 2x3Re, 1x4Hi, 1x3Hi, 2x2Pl, 2x7Hd

I/46 Kushitische Dynastien in Ägypten 745 bis 593 vZ

Küste Ag: 3 G =(a) I/38 (b) I/6c,7bc,29b,34c,38,45,5l,53 A= (a) I/38
(a) 745-728vZ: 1xLSt (Gen), 1xLSt, 2x3Re, 2x3Hi, 4x2Pl oder 3Bo, 2x2Pl
(b) 727-593vZ: 1xSSSt (Gen), 1xSSSt o LSt, 2x3Re, 1x3Hi, 2x2Pl o 3Bo, 2x4Sp, 1x3Hi oder 2Pl, 1x4Kl, 1x4Bo

I/47 Ilyrer 700 vZ bis 10

Bergland Ag: 3 G =I/14e,47,48,52cdh,54,63 II/5dei,11,12,15,17,18a,27a,31abcefg hij,33,35,47g,49,52,56
A= I/63 oder II/9 1x2LR (Gen), 9x3Hi, 2x2Pl

I/48 Thraker 700 vZ bis 46

Bergland Ag: 1 G =I/30c, 4l, 43ab, 47,48,50, 52efg, 54, 60a, 63, II/5bi, 1l, 12,15,17, 18a, 19abc, 24, 30a, 33, 35,49,56 A= II/5i oder II/56. 1x3Re (Gen), 3x2LR oder 3Hi, 6x3Hi, 2x2Pl

I/49 Frühe Vietnamesen 700 vZ bis 938

Tropen. Ag: 1 G =(a) I/32bc,49a II/4abd,29 (b) I/49b, II/4de,29,41a (c) I/49c II/41b,63 (d) I/49d, II/63,79b, III/9a, 20ab, 23,39. A= (d) III/23 Khmer + III/23 Cham
(a) 700-207vZ: 1x3St (Gen), 4x3St, 3x3Bo, 1x3Hi, 3x2Pl
(b) 206-111vZ: 1xSSSt (Gen), 2x3/4Sp, 2x4Cb, 3x3St, 2x3Bo, 2x2Pl
(c) 135-247 AD: 1x3Re (Gen), 2x4Sp oder 4Kl, 2x4Cb oder 2Pl, 3x3St, 2x3Bo, 2x2Pl
(d) 248-938AD: 1xEl (Gen), 2x4Sp oder 4Kl, 2x4Cb oder 2Pl, 3x3St, 2x3Bo, 2x2Pl

I/50 Lyder 687 bis 546 vZ

Bergl. Ag:1 G=I/30c,40c,41,43a,44b,45,48,51,52g,60ab A=I/52g 1xLSt o 3Ri(Gen),2x3Ri,2xLR,4x4Sp o 3Hi, 3xPl

I/51 Neo-Assyrer + Späte Sargoniden 680 bis 609 vZ

Ackerland Ag: 4 G =I/6c,29b,34c,35c,37b,39b,40abc,41,42,43a,44ab,46b,50,53
A= I/6b o I/37b o I/40ab o I/42 o I/43a o I/53 1xSSSt (Gen), 1xSSSt, 2x3Re, 2x4Sp, 2x4Hi, 3x2Pl, 1x7Hd

I/52 Frühe Griechische Hoplitzen 680 bis 450 vZ

Bergland (h), Küste (g)+(i), sonst Ackerland Ag: 2 G =(a) I/30c,52bef (b) I/7c,52acdef (c) I/47,52bdh,54 (d) I/47,52bcefh. (e) I/48, 52abd. (f) I/48, 52abd, 60ac (g) I/35c, 48,50, 52g, 60ac, 62. (h) I/47,52cdh, 60 (i) I/36, 52i, 55abc, 57a, 61a A= 0-2 von I/52 aussser I/52g o I/52i o (I/52e + I/52f)
(a) Argive 680-450vZ: 1x4Sp (Gen), 9x4Sp, 2x2Pl
(b) Spartaner 668-450vZ: 1x4Sp (Gen), 10x4Sp, 1x4Sp oder 7Hd.
(c) Thessaler 668-450vZ: 1x3Re oder 2LR (Gen), 3x2LR, 4x4Sp, 4x2Pl
(d) Thebaner 668-450vZ: 1x4Sp (Gen), 1x3Re, 9x4Sp, 1x2Pl
(e) Athener 668-541vZ: 1x4Sp (Gen), 9x4Sp, 2x2Pl
(f) Athener 540-450vZ: 1x4Sp (Gen), 1x3Re o 2LR o 4Sp, 7x4Sp, 1x3Hi o 4Sp, 1x2Pl o 4Bo, 1x2Pl
(g) Anatolische Griechen 668-450vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 9x4Sp, 1x2Pl
(h) Phokier o Aitolier 668-450vZ: 1x4Sp (Gen), 3x4Sp, 8x2Pl
(i) Italien o Sizilien 668-450vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re oder 2LR, 8x4Sp, 2x2Pl

I/53 Saitische Dynastien in Ägypten 664 bis 335 vZ

Küste Ag: 1 G =I/6c,7c,29b,34c,35c,44ab,46b,51,56a,58,60ac II/7 A= I/7c oder I/51 oder I/52f oder I/56a
1xSSSt oder 3Re (Gen), 1x2LR, 6x4Sp, 2x4Bo, 2x2Pl

I/54 Frühe Makedonier 650 bis 355 vZ

Ackerland Ag: 0 G=I/47,48,52c,60a,63 II/5abdi A= I/52a o I/52c 1x3Ri(Gen), 1x3Ri, 2x4Sp o 3Hi, 6x3Hi, 2xPl

I/55 Latiner, Frühe Römer, Frühe Etrusker + Umbrier 650 bis 290 vZ

Ackerland Ag: 2 G =(a) I/36, 52i, 55abcde (b) I/36,52i,55acde,57a (c) I/36,52i,55abe,57a,59

(d) I/36,55abe,57b II/8abc,10,11,13 (e) I/36,55abcd,57ab,59 II/10,11,13

A= (c) I/36 o I/52i (d) I/36 o I/52i o II/8b o II/9 o II/11

(a) Etrusker 650-600vZ: 1xLSt (Gen), 2x3Re, 6x4Sp, 1x4Kl oder 4Sp, 2x2Pl

(b) Römer 650-578vZ: 1x3Re (Gen), 10x4Sp, 1x2Pl

(c) Latiner 650-401vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 7x4Sp, 3x2Pl

(d) Latiner 400-338vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x4Kl, 4x4Sp, 4x2Pl

(f) Umbrier 650-290vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x4Sp, 6x3Hi, 2x2Pl

I/56 Kyrienische Griechen 630 bis 74 vZ

Küste Ag: 0 G =(a) I/7c,53,60ac,61a II/7,12,20a (b) I/7cd,60c,61b II/20bcd A= (a) I/7c o I/61b (b) I/7cd

(a) 630-314vZ: 1xLSt oder 3Re oder 4Sp (Gen), 2xLSt, 2xLSt/ /4Sp, 4x4Sp, 3x2Pl

(b) 313-74vZ: 1x3Ri (Gen), 2x4Pk oder 4Hi, 6x4Sp, 3x2Pl

I/57 Etruskische Liga 600 bis 280 vZ

Ackerland Ag: 3 G =(a) I/36, 52i, 55bce, 59. (b) I/36, 55de, II/8abc, 9,10, 11, 13. A= (a) I/36 oder I/52i oder I/55ce oder I/59 oder II/5g oder II/11. (b) I/36 oder I/55cde oder II/5g oder II/11 oder II/13. .

(a) 600-400vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x4Kl oder 4Sp, 7x4Sp, 1x2Pl, 1x7Hd oder 2Pl

(b) 399-280vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 4x4Kl, 4x4Sp, 1x2Pl, 1x7Hd oder 2Pl

I/58 Meroitische Kushiten 592 bis 350

Wüste Ag:1 G=I/53,60ac II/20abcd,55ab,56,62,64b A=II/55ab 1x3Re o 3Bo o El (Gen),3x3Bo,5x4Sp,2x4Kl,1xPl

I/59 Tullianische Römer 578 bis 400 vZ

Ackerland Ag: 3 G =I/36,55ce,57a II/8abc A= I/36 1x3Re o 4Sp (Gen), 1x3Re, 7x4Sp, 1x4Hi o 2Pl, 2x2Pl

I/60 Frühe Achämenidische Perser 550 bis 420 vZ

Ackerland Ag: 3 G =(a) I/6c,7c,8b,23b,35cd,40c,43a,44b,48,50,52fgh,53,54,56a,58,62,63 II/1,2,3 (b) I/50

(c) I/6c,7c,8b,23b,35d,43a,52fg,53,56ab,58, II/1,2,3,5b,6 A= (a) I/40c o I/43a o I/62 (c) I/62

(a) 550-466vZ: 1xLSt oder 3Re (Gen), 1 x3Re, 1x2LR, 4x8Bo, 1x3Bo, 1x3Hi, 1x2Pl oder 4Sp, 1x2Pl, 1x7Hd

(b) 546vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 1xSCh, 1xKw (Belagerungsturm), 1x3Km, 5x8Bo, 1x3Hi, 1x2Pl

(c) 465-420vZ: 1xLSt oder 3Re (Gen), 1x3Re, 1x2LR, 2x8Bo, 2x4Bo oder 3/4Hi, 1x3Bo, 1x3Hi, 2x2Pl,1x7Hd

I/61 Frühe Karthager 550 bis 275 vZ

Küste Ag: 3 G =(a) I/7c, 52i, 56a. (b) I/7c, 56b, II/5h, 9,15, 27b. A= (a) I/7c oder I/52i oder II/5h. (b) II/5h

(a) 550-410vZ: 1xSSt oder 3Re (Gen), 1xSSt, 1x3Re, 6x4Sp, 1x3Hi, 2x2Pl

(b) 409-275vZ: 1xSSt oder 3Re (Gen), 1xSSt, 1x3Re, 1x2LR oder 3Hi, 4x4Sp, 1x3Hi, 1x4St, 2x2Pl

I/62 Lykier 546 bis 300 vZ

Bergland Ag: 1 G =I/52g,60a II/5b,12,16ab,19a A= I/52g o II/5i 1x3Re (Gen), 8x3Hi, 1x3Kl, 2x2Pl

I/63 Paionier 512 bis 284 vZ

Bergland Ag: 3 G =I/47,48,54,60a II/12,17,18ab,30a A= I/47 oder II/18c

1x2LR oder 3Hi (Gen), 1x2LR, 8x2Pl oder 3Hi, 2x2Pl

II. Klassisches Altertum 500 vZ bis 476

II/1 Republikanische Inder 500 bis 321 vZ

Tropen Ag: 0 G =I/60ac II/1,2,3,15 1xSSt (Gen), 2x3Re, 1x3/4Kl oder 3Lb, 8x3Lb.

II/2 Indische Bergstämme 500 bis 170 vZ

Bergland Ag: 1 G =I/43ab,60ac II/1,2,3,15,19ab,36ab 1x2LR o El (Gen), 2x2LR, 1x4Kl o 3Hi, 4x3Hi, 4x2Pl

II/3 Klassische Inder 500 vZ bis 545

Tropen Ag: 0 G =I/43b,60ac II/I,2,3,15,19ab,36ab,37,42ab,46b,80cd
1xEl (Gen), 2xEl, 2xSSt oder 2LCh oder 3/4Lb, 2x3Re, 1x4Kl oder 3/4Lb oder 2Pl, 4x3/4Lb

II/4 Ch'in Chinesen 480 bis 202 vZ

Ackerland Ag: (a) 3 andere 1 G =(a) I/14a,43a,49a II/4bcde,21a,29,38a (b) I/49a II/4acde (c) I/14b,43a II/4abe,38a (d) I/49ab II/4abe,21a,29 (e) I/14a,43a,49b II/4abcde,21a,38a
(a) Ch'in 350-221vZ: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 1x3Re, 4x4St, 3x4Ab, 1x2Pl oder 2LR, 1x2Pl
(b) Yueh 480vZ bis 333vZ: 1xSSt (Gen), 4x4Sp, 2x4Sp oder 3St, 4x4Ab, 1x2Pl
(c) Chao 307vZ bis 202vZ: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 2x2LR, 4x4Sp, 3x4Ab,1x2Pl
(d) Ch'u 480-202vZ: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 1x3Re o 2LR o 4Sp, 2x4Sp, 2x4Sp o 3St, 4x4Ab, 1x2Pl
(e) andere: 1xSSt (Gen), 1xSSt, 1x3Re oder 2LR oder 2Pl, 1x3Kl, 4x4Sp, 3x3Ab, 1x2Pl

II/5 Späte Griechische Hoplitzen 450 bis 275 vZ (235 vZ in Italien + Sizilien)

Küste bei (b), (g), (h), Bergland bei (e), sonst Ackerland Ag: (a)3 (b)2 andere 1 G =(a) I/54 II/5bcdi,6,7,12,16b,17,27b (b) 1/48,54,60c,62 II/5acdefhi,7,9,12,15,16b,17,18ac,30a (c) II/5abdefi,12,16b,30a (d) I/47,54 II/5abcdef,12,15,17,30a. (e) 1/47 II/5bcdi,15,18abc,30a (f) II/5bcd,12,30a (g) II/5gh,8ab,9,10,13,33 (h) I/61b II/5bgh,9,33 (i) I/43a,47,48,54 II/5abce, 12,15,16b,18c,27a A= 0-2 von II/5 ausser II/5a o II/5g o II/5h
(a) Spartaner: 1x4Sp (Gen), 8x4Sp, 1x4Sp oder 4Hi, 1x4Sp oder 3Re, 1x2Pl
(b) Athener: 1x4Sp (Gen), 1x3Re, 1x2LR, 7x4Sp, 1x4Sp oder 3/4Hi, 1x2Pl
(c) Thebaner: 1x4Sp (Gen), 2x3Re, 6x4Sp, 1x4Sp oder 4Hi, 2x2Pl
(d) Thessalier: 1x3Re (Gen), 3x2LR oder 3x3Re, 6x4Sp, 2x2Pl oder 4Hi
(e) Ätoler o Akarnäer: 1x4Sp (Gen), 3x4Sp, 7x2Pl, 1x2LR
(f) Phokier: 1x4Sp (Gen), 1x4Sp, 4x4Hi, 3x2Pl, 1x3Re, 2xArt oder 2Pl
(g) in Italien 1x4Sp (Gen), 1x3Re oder 2LR, 2x2LR, 7x4Sp, 1x2Pl
(h) in Sizilien 1x4Sp (Gen), 1x3Re, 7x4Sp, 3x2Pl
(i) andere: 1x4Sp (Gen), 1x3Re oder 4Sp, 7x4Sp, 2x4Sp oder 4Hi oder 2Pl, 1x2Pl

II/6 Bithynier 435 bis 74 Vz

Ackerland Ag: 1 G =I/60c II/5a,6,7,12,14,15,16a,17,30a,34,48
1x3Re (Gen), 1x2LR, 7x3Hi, 1x4St oder 3Hi, 2x2Pl

II/7 Späte Achaemenidische Perser 420 bis 329 vZ

Ackerland Ag: 1. G =I/6c, 7c, 35d, 43a, 53, 56a, II/5ab, 6,7, 12. A= I/43a oder 1/62
1xLCh oder 3Re (Gen), 2x3Re, 2x2LR, 1xSiS oder 2Pl, 2x2Pl, 4x4Sp oder 3Hi

II/ 8 Kampanier, Apulier, Lukanier oder Kalabrier 420 bis 203 vZ

Bergland für Bruttier, sonst Ackerland Ag: 1 G =(a) I/36,55d,57b,59 II/5g, 8abc, 10,13,33 (b) I/36,55d,57b,59 II/5g,8ac,10,13,33 (c) I/36,55d,57b,59 II/8ab,10,13,33 A= (a) II/8a o II/10 o II/32 (b) II/13
(a) Kalabrier oder Lukanier: 1x3Re (Gen), 9x4Hi, 2x2Pl
(b) Kampanier: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 4x4Sp, 4x4Hi, 2x2Pl
(c) Apulier: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 7x4Hi, 2x2Pl

II/9 Syraker 410 bis 210 vZ

Küste Ag: 310-307vZ 4 danach 2 G=I/57b,61b II/5bgh,27b,32,33 A=II/32 o 310-307vZ I/7c+(I/56b o II/40)
1x3Re o 4Sp (Gen), 6x4Sp, 1x4Sp o 3St, 1x4Hi o 3Re, 1x3/4Hi o Art, 1x2LR, 1x2Pl

II/10 Römer seit Camilius 400 bis 275 vZ

Ackerland Ag: 1. G =I/36,55de,57b II/5g,8abc,11,13,27b,28b A=II/13
1x3Re (Gen), 1x3Re, 3x4Kl, 5x4Sp, 2x2Pl

II/11 Kelten 400 bis 50 vZ

Ackerland Ag: 3 bis 225, danach 0 G =I/14e,47,48,55de,57b II/10,11,13,32,33,39abc,47abefg,49,52
A= II/39a oder II/47b 1x3/4St oder LSt (Gen), 2xLSt oder 3Re, 8x3St, 1x2Pl

II/12 Alexanders Makedonen 355 bis 320 vZ

Ackerland Ag: 4. G =I/6c,35d,43a,47,48,56a,62,63 II/5abcdfi,6,7 A= II/5d
1x3Ri (Gen), 1x3Re, 1x2LR, 1x4Hi, 6x4Pk, 1x2Pl, 1x4Sp oder 4Hi oder 2Pl oder Art

II/13 Samniter 355 bis 272 vZ

Bergl. Ag:1 G=I/36,55de,57bII/5g,8abc,10,11 A=I/36 o 55e o 57b o II/8bc o 10 o 11 1x3Re (Gen), 11x4Hi

II/14 Kappadokier 330 bis 322vZ & 300vZ bis 17

Bergland Ag: 0 G =II/6,15,17,19abcd,28ab,30abc,33,34,44,48,49,56 A= II/28b
1x3Re (Gen), 2x3Re, 2x2LR, 5x3Hi, 2x2Pl

II/15 Alexanders Reichsheer 328 bis 320 vZ

Ackerland Ag: 4. G =I/43a, 47,48, 61b, II/1,2,3, 5bdei, 6,14. A= II/2 oder II/3
1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x2LR, 6x4Pk, 1xArt oder El, 1x3/4Hi oder 2Pl, 1x2Pl

II/16 Asiatische Diadochen 320 bis 285 vZ

Ackerland bei (a), (c), (d), Küste, bei (b). Ag: 3. G =(a) 1/6c, 62, II/6, 16cd, 17, 18ac, 19a, 20a, 22f (b) I/62
II/5abci, 17,18c, 19a, 20a, 27a. (c) II/16a. (d) II/16a, 18a
(a) Antigonos 320-301vZ: 1x4Pk (Gen), 1x3Ri, 1x3Re, 1x2LR, 5x4Pk, 1xEl, 2x2Pl
(b) Demetrios 315-285vZ: 1x3Ri (Gen), 1x2LR, 6x4Pk, 1x4Hi, 2x4Sp o (1x3Re + 1xEl), 1x4Sp o Kw(Turm) o Art
(c) Alketas 320 vZ: 1x3Ri (Gen), 4x4Pk, 3x3Hi, 4x2Pl
(d) Eumenes 320 316vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 6x4Pk, 2xEl, 2x2Pl

II/17 Lysimachos 320 bis 281 vZ

Ackerland Ag: 2. G =I/43ab, 47,48,63, II/5abd, 6,14,16ab,18c,19a,27a. A= (nur 301vZ) II/18c + II/19a
1x3Ri (Gen), 1x2LR, 4x4Pk, 4x3Hi, 1x2Pl, 1x4Sp

II/18 Makedonische Diadochen 320 bis 260 vZ

Ackerland Ag: 1. G =(a) I/47, 48,63, II/5be, 16, 19a, 20a (b) I/63 II/5e, 16c (c) II/5bei, 16ab, 17, 18b, 27a (d)
II/20a, 30a. (e) II/27b, 30a, 31a. A= (b) II/5e. (e) II/31c + II/31i
(a) Antipatros 320-319vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 6x4Pk, 1x4Hi, 1xEl, 2x2Pl
(b) Polyperchon 319-310vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 6x4Pk, 1x4Sp, 1xEl, 2x2Pl
(c) Kassandros 318-298vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 4x4Pk, 4x4Hi, 1xEl oder 4Sp, 1x2Pl
(d) Ptolemäus Keraunos 280-279vZ: 1xEl (Gen), 1x3Ri, 1x3Re, 6x4Pk, 2x4Hi, 1x2Pl
(e) Antigonos Gonatas: 277-260vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 4x4Pk, 2x4Hi, 2x4St oder 4Hi, 1xEl, 1x2Pl

II/19 Seleukiden 320 bis 83 vZ

Ackerland Ag: 2. G =(a) I/6c, 43ab, 48,62, II/2, 3,14, 16ab, 17, 18a, 20a, 22f, 23a, 28b. (b) I/43b, 48, II/2,
3,14, 19b, 20ab, 22af, 23a, 28b,30ab,34,35,36a (c) 1/48, II/14, 20b, 22af, 23a, 28b, 30b, 33,34,35,37,43
(d) II/14, 19d,20c,22aef,23a,28b,33,34,35,37,43,44,50 A= (c) II/31j (d) (II/37 o II/43 o II/50
(a) 320-280vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x2LR, 4x4Pk, 1xSiS oder 3/4Hi, 2xEl, 2x2Pl
(b) 279-205vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 4x4Pk, 1xSiS oder 3/4Hi, 1xEl, 1x 4Hi, 1x2Pl oder 4St, 2x2Pl
(c) 204-167vZ: 1x3/4Ri (Gen), 1x4Ri, 4x4Pk, 1xSiS, 1xEl, 1x3Km oder 3Re oder 3Hi, 1x2Pl oder 4St, 2x2Pl
(d) 166-8.3vZ: 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 1x2LR oder 3Re, 1x4Kl, 4x4Pk, 1x4Hi oder El, 1x2Pl oder 4Hi, 2x2Pl

II/20 Ptolemäer 320 bis 30 vZ

Küste Ag: 1. G =(a) I/7c, 56a, 58, II/16ab, 18, 19ab. (b) I/7c, 56b, 58, II/19bc. (c) I/7d, 56b, 58, II/19d, 49. (d) I/7d, 56b, 58, II/20d, 49,51. .

(a) 320-275vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x2LR, 6x4Pk, 1x3/4Hi, 1xEl oder 2Pl, 1x2Pl

(b) 274-167vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x2LR, 6x4Pk, 1x4Hi, 1xEl, 1x2Pl

(c) 166-54vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x2LR, 4x4Pk, 2x4Kl oder 4Hi, 1xEl, 1x4Hi, 1x2Pl

(d) 53-30vZ: 1x3Ri (Gen), 1x2LR, 2x4Pk, 2x4Hi, 2x4Kl oder 4Hi, 1x3Re oder 4St, 2x5St oder 4Kl, 1x2Pl

II/21 Ch'iang und Ti 315 vZ bis 417

Bergland Ag: 3. G =(a) I/43ab, II/4e, 21a, 29, 38a, 41ab, 61a, 63. (b) II/21b, 38b, 61abc, 63, 79ab. (c) II/38bc, 61abc, 79ab. A= (a) II/38a. (c) II/38b +/o II/61c.

(a) 315vZ bis 302: 1x3Re oder 2LR oder 3Hi (Gen), 1x2LR oder 3Re, 7x3Hi, 3x3Bo oder 2Pl

(b) 301-417: 1x3/4Ri (Gen), 1x2LR, 7x3Hi, 3x3Bo oder 2Pl

(c) ehemalige Ch'in 351-394: 1x3/4Ri (Gen), 1x3Ri, 1x2LR, 2x4Sp, 2x4Ab, 3x3Hi, 1x3Bo oder 2Pl, 1x2Pl

II/22 Arabo-Arameer 312 vZ bis 240

Bergland bei (a), sonst Wüste Ag: 0 G =(a) II/19bcd,22b,23a,37,43,50,51,56,59 (b) II/22ae,23a,37,43,51,56,59 (c) II/23a,37,64b,69 (d) II/23a,37,64b (e) II/19d,22b,23a,44,56,69 (f) II/16a,19abcd,23a,37

A= (c) II/37. (d) II/23a +/o II/37 (e) II/37

(a) Nabatäer 250vZ-106: 1x3Ri oder 3Re (Gen), 1x2LR, 1x4Kl, 2x3Hi o 2Pl, 2x4Bo, 5x3Bo o 2Pl

(b) Emesa 51vZ-72: 1x4Ri (Gen), 2x2LR, 1x4Hi, 2x3Hi oder 2Pl, 6x3Bo.

(c) Hatra 126vZ-240: 1x4Ri (Gen), 1x2LR, 1x4Kl, 2x3Hi oder 2Pl, 6x3Bo, 1x3Km oder Art.

(d) Characene 126vZ-222: 1x4Ri (Gen), 1x2LR, 1x4Kl, 2x3Hi oder 2Pl, 6x3Bo, 1x2Km.

(e) Edessa, Singara o Adiabene von 126vZ: 1x4Ri (Gen), 2x2LR, 1x4Kl, 2x3Hi oder 2Pl, 6x3Bo.

(f) früher: 1x3Re (Gen), 2x2LR, 1x4Kl, 2x3Hi oder 2Pl, 6x3Bo oder 2Pl

II/23 Späte Vorislamische Araber 312 vZ bis 633

Wüste Ag: 3 bei (a), sonst 0 G =(a) II/19abcd, 22abcdef, 23abc, 37,49,56,62,69, 74ab, III/4ab, 17, 25a. (b) II/23ab, III/25a. (c) II/23a, 56,62,69, III/25a. A= (a) II/69 oder III/17. (b) II/23a. (c) II/69.

(a) Nomen: 1x2LR (Gen), 1x2LR, 1x2Km, 4x3Km oder 4Kl, 3x4Kl, 1x3Bo oder 2Pl, 1x2Pl

(b) Städte: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 1x2Km, 6x4Kl, 2x3Bo, 1x2Pl

(c) Yemeni: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 1x2Km oder 2Pl, 1x4Kl oder 3Hi, 7x3Hi, 1x3Bo oder 2Pl

II/24 Frühe Rhoxolaner 310 vZ bis 100

Steppe Ag:3 G=I /43ab,48 II/25,26,37,48,56 A= I/43a o I/43b 1x3Ri(Gen),7x3Re, 3x3Ri o 3Re o Pl, 1xLR o 3Re

II/25 Ponter, Schwarzmeer-Sarmaten 310 bis 107vZ & 46vZ bis 375

Ackerland Ag: 0 G =I/43ab II/24,25,26,48,56,58,67b A= I/43a o II/26 o II/58

1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 4x4Hi, 1x2Pl, 1x2Pl o Art, 2x2Pl o 3Bw

II/26 Siracaer, Iazygen, Späte Rhoxolaner, Sarmaten 310 vZ bis 375

Steppe. Ag: 3. E= I/43ab, II/24, 25,26,37, 47g, 48,52,56,58, 64a, 65b, 67b, 70b, 78b

A= II/58 o II/67b o II/70b o II/72a. 1x3Ri (Gen), 8x3Ri, 1x2LR oder 3Ri, 2x2Pl oder 3Ri

II/27 Pyrrher 300 bis 272 vZ.

Ackerland Ag: 4. G =(a) I/47, II/5i, 16b, 17,1&. (b) I/61b, II/5a, 9,10, 18e, 31c. .

(a) 300-281vZ: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 6x4Pk, 2x4Sp, 2x2Pl

(b) 280-272vZ: 1x3Ri oder 3Re (Gen), 1x3Re oder 2LR, 1x2LR, 1xEl, 4x4Pk, 2x4Sp, 1x4Hi, 1x2Pl

II/28 Frühe Armenier und Gordyener 300vZ bis 627 .

Bergland Ag:3 bei (a), 1 sonst G=(a) II/14,28d,37,44,49 (b) I/43b II/10,14,19abcd, 28bd,37,44,49,56,58,64b,69 (c) II/28c,58,64b,69,78b,80bd (d) II/28ab,37,69 A= (a) II/28d +/o II/37 (b) II/37 +/o II/58 (c) II/80d .

(a) Tigraner 83-69vZ: 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 2x2LR, 1 x4Kl, 2x4Pk, 3x3Hi, 2x2PI

(b) übrige Armenier 300vZ bis 244: 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 4x2LR, 4x3Hi, 2x2PI

(c) Armenier 245-627 : 1x3Re (Gen), 1x3Re, 4x2LR, 4x3Hi, 2x2PI

(d) Gordyener 147vZ bis 225: 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 4x2LR, 4x3Hi, 1x2PI, 1xArt oder 2PI

II/29. Tien und K'un-ming 295vZ bis 45.

Tropen Ag: 0 G =I/49ab II/4,21a,29,41ab 1x3Re (Gen), 1x4Kl o 2LR o 3St, 2x4Kl, 6x4Pk, 1x4Kl o 3Ab, 1x2PI

II/30 Galater 280 bis 25vZ

Ackerl. Ag:4 vor 189vZ dann 1 G=(a) 1/48,63 II/5bcdef, 6,14,18de,19b (b) II/14,19bc,33,34,48,49 (c) II/14,49

(a) 280-273vZ: 1xLCh oder 4St (Gen), 1xLCh, 1x3Re, 8x4St, 1xSiS oder LCh oder 3Re.

(b) 272-48vZ: 1xLCh oder 3Re oder 4St (Gen), 2x3Re, 8x4St, 1x2PI

(c) 47-25vZ: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 2x4Kl, 6x4St, 1x2PI

II/31. Hellenistische Griechen 275vZ bis 146vZ.

Ackerland Ag: 0. G =(a) 1/47, II/18e, 31cfhij. (b) 1/47, II/31cdefghij. (c) 1/47, II/27b, 31abfhij. (d) II/31bfhij. (e) 1/47, II/31bfghij, 35. (f) 1/47, II/31abcdehij. (g) 1/47, II/31behij, 33. (h) 1/47, II/31abcdeghij. (i) 1/47, II/31abcdeghij, 33. (j)I/47, II/31abcdeghij, 33,35. A= (i) II/33

(a) Bötier 275-246vZ: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 8x4Hi, 2x2PI

(b) Bötier 245-146vZ: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 6x4Pk, 2x4Hi, 2x2PI

(c) Spartaner 275-225vZ: 1x4Sp (Gen), 5x4Sp, 2x4Sp oder 4Hi, 1x3Re, 1x2LR, 2x2PI

(d) Spartaner 224-223vZ: 1x4Pk (Gen), 1x4Pk, 4x4Sp, 1x3Re, 1x2LR, 2x4Hi, 2x2PI

(e) Spartaner 222-149vZ: 1x4Pk (Gen), 5x4Pk, 1x3Re, 1x2LR, 2x4Hi, 2x2PI

(f) Achäer 275-208vZ: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 7x4Hi, 1x3/4Hi, 2x2PI;

(g) Achäer 207-146vZ: 1x3Ri (Gen), 1x2LR, 6x4Pk, 1x4Hi, 1x3/4Hi, 2x2PI

(h) Athener 275-146vZ: 1x3Ri (Gen), 1x2LR, 4x4Sp, 4x4Hi, 2x2PI

(i) Eleer 275-146vZ: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 4x4Sp, 2x4Hi, 4x2PI

(j) Ätolier 275-146vZ: 1x2LR (Gen), 1x2LR, 4x4Hi oder 2PI, 6x2PI

II/32 Späte Karthager 275 bis 146vZ.

Küste Ag: 3 E= I/7c II/9,11,33,39abc,40 A= II/5h oder (II/8a +/o II/8b) o II/9 o II/39ac
1x3Re (Gen), 1x2LR, 3x4Sp, 1x3/4Hi, 3x3St oder 2PI, 1xEl oder 3Re, 1xEl oder 2LR, 1x2PI

II/33 Römer seit Polybius 275 bis 105vZ

Ackerland Ag: 1 vor 202vZ, danach 4. G =1/47,48, II/5gh, 8abc, 9,11,14, 19cd, 30b, 31gij, 32,34,35, 39abc, 40,44, 45a. A= II/11 o (II/31j +/o II/34) o II/39ab o II/40

1x3Re (Gen), 1x3Re, 6x4Kl, 2x4Sp, 2x2PI

II/34 Pergamon 263 bis 129vZ

Ackerl. Ag:1 G=II/6,14,19bcd,30b,33,35 A=II/14 o II/31g 1x3Ri(Gen),1xLR,1x3Re,6x4Hi o 6xPI,2xPI,1x4St o 4Hi

II/35 Späte Makedonen 260 bis 148 vZ

Ackerl. Ag:1 G=I/47,48 II/19bcd,31ej,33,34 A=II/31fg 1x3Re(Gen), 1x2LR, 6x4Pk, 2x4Hi, 1x3Hi o 4St o PI, 1xPI

II/36 Baktrische Griechen 250 bis 130 vZ + Baktrische Inder 170 bis 55 vZ

Steppe(a) Tropen(b) Ag: 1 G=(a)I/43b II/2,3,19b,36ab,37,46a (b)II/2,3,36ab,46a A=(a)I/43b (b)II/3 +/o 46a

(a) Baktr. Griechen: 1x3Ri (Gen),1x3/4Ri, 2xLR, (4x4Pk + 2x3/4Hi + 1x2PI o El + 1x2PI o 3Bw) o (3x3/4Ri + 5xLR)

(b) Baktr. Inder: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 4x4Pk, 2xEl, 2x3Bo, 1x4Kl, 1x2PI oder 3Bw

II/37 Parther 250 vZ bis 225

Steppe bis 126vZ, danach Ackerland Ag: 2 G =1/43b II/3,19cd,22abcd,23a,24,26,28abd,36a,37,44,46ab, 48,49,51,56,58,64b,69 A= I/43b oder II/22ce oder II/23a oder II/26 o II/28b o II/44 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 2x4Ri oder 2LR oder 2Pl, 1x4Ri oder 2LR oder 3Hi, 7x2LR

II/38 Hsiung-nu oder Juan-juan 250vZ bis 555

Steppe. Ag: 2. G =(a) I/43b, II/4ace,21a,38a,41ab,46ab,61a,63 (b) II/21bc,38b,61abc,63,79b (c) II/21c,38c,61abc,63,79a,80d III/8,11b A= (a) II/21a +/o II/41a (c) III/11b
(a) Hsiung-nu 250vZ bis 304: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 8x2LR, 1x2LR oder 2Pl
(b) südl. Hsiung-nu 304-439: 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 6x2LR, 3x3Hi, 1x2Pl
(c) Juan-juan 308-555: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 9x2LR, 1x2LR oder 2Pl

II/39 Spanier 240 bis 20vZ

Ackerland (a)+(c) Bergland (b) Ag:0 G=(a)+(b) II/11,32,33,39,47a,49 (c)II/11,32,33,39,49
(a) Iberer: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 6x3Hi, 4x2Pl
(b) Keltiberer: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 6x3St, 4x2Pl
(c) Lusitanier: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 3x3Hi, 6x2Pl, 1x3St oder 4Kl oder 2Pl

II/40. Numider oder frühe Mauren 215vZ bis 25

Bergland Ag: 1 G =I/7cd II/32,33,40,49,56 A= I/56
1x3Re oder 2LR (Gen), 4x2LR, 5x2Pl o 3Hi, 1x2Pl o El, 1x2LR o 3/4Hi o 4Kl.

II/41 Han Chinesen 202 vZ bis 189

Ackerl. Ag:3 G=(a)I/43b,49bII/21a,29,38a,41a,46ab(b)I/43b,49cII/21a,29,38a,41b,46b,61a A=(b)II/38a+/o61a
(a) 202vZ bis 9: 1x5St oder 3Re (Gen), 2x3Re, 2x2LR, (3x4Ab + 3x4Sp + 1x2Pl) oder (3x3Re + 4x2LR).
(b) 10-189: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 2x2LR, 3x4Ab, 3x4Sp, 1x2Pl

II/42. Tamilische Inder und Singhalesen 175vZ bis 1515.

Tropen Ag: Tamilen 980-1279 3, andere 0. G =(a) II/3, 42ac. (b) II/3, 42bd, III/10ac, II/37a. (c) II/42ac, III/10c. (d) II/42bd, III/9b, II/ /37a, 73. A= (b) II/42d oder III/10c.
(a) TamiI175vZ bis 300: 1xEl (Gen), 2xEl, 1x3Re, 4x3St, 2x3Bo, 2x2Pl
(b) TamiI301-1370: 1xEl (Gen), 2xEl, 1x3Re, 4x3Kl, 2x3Bo, 2x2Pl
(c) Singhalesen 175vZ bis 300: 1xEl (Gen), 1xEl, 2x3St, 6x3Bo, 2x2Pl
(d) Singhalesen 301-1515: 1xEl (Gen), 1xEl, 2x3Kl, 6x3Bo, 2x2Pl

II/43 Makkabäer 168 bis 104 vZ

Bergland Ag: 1. G =II/19cd, 22ab 1x3Ri (Gen), 2x2LR, 4x4Hi oder 4x4Pk, 2x3Hi, 3x2Pl

II/44 Commagenen 163 vZ bis 17 & 38 bis 72

Bergland Ag: 1. G =II/14, 19d, 22e, 28ab, 33,37,49,56,59.
1x4Ri oder 4Pk (Gen), 1x4Ri oder 4Pk, 2x2LR, 2x4Pk, 4x3Bo, 1x3Bo oder 4Hi oder 2Pl, 1x2Pl

II/45 Sklavenrevolten in Italien 135 bis 71 vZ.

Ackerland Ag: 0. G =(a) II/33. (b) II/49. (c) II/49
(a) 1. Sklavenrevolte 135-132vZ: 1x3Hi (Gen), 3x3Hi, 5x5St, 3x2Pl
(b) 2. Sklavenrevolte War 103-99vZ: 1x3Re (Gen), 1x2LR, 2x4Kl, 1x3Hi, 5x5St, 2x2Pl
(c) Spartakus 74-71vZ: 1x3Re oder 4Kl (Gen), 4x4Kl, 5x5St, 2x2Pl

II/46 Kushan 135 vZ bis 477

Steppe(a) Ackerl(b) Bergland(c) Ag: 2 G=(a)I/43b II/36ab,37,38a,41a (b)I/43b II/3,37,38a,41ab,63,69,80cd
(c) II/69,79a,80d A= (a) I/43b. (b) I/43b o II/37 o II/80d
(a) 135-51vZ: 1x4Ri (Gen), 2x4Ri, 4x2LR, 1xEI oder 2LR, 2x4Pk oder 2LR, 1x3Hi, 1x2PI
(b) 50vZ-410: 1x4Ri (Gen), 1x4Ri, 4x2LR, 1xEI, 1x3Re, 2x3Lb, 1x3Hi, 1x2PI
(c) 411-477: 1x4Ri (Gen), 2x4Ri, 6x2LR, 1xEI oder 2LR, 1x3Hi, 1x2PI

II/47 Frühe Germanen 115 vZ bis 250

Küste (c) + (d) sonst Wald Ag: 4 bei (a) + (b) andere 2 G =(a) II/11,39ab,47g,49 (b) II/11,47g,49
(c) II/56 (d) II/47efg (e) II/11,47dfg,56,64a (f) II/11,47deg,56,64a (g) I/47 II/11,26,47abdefg,56,64a,66
A= (a) II/11. (c)II/47g (defg) 0-2 andere II/47defg
(a) Kimbern & Teutonen 113-102vZ: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 9x4St, 1x2PI
(b) Ariovist in 58vZ: 1x4St (Gen), 2x3Re, 8x4St, 1x2PI
(c) Batavier in 69: 1x3Re (Gen), 2x4Hi, 8x3St, 1x2PI
(d) Batavier: 1x3Re (Gen), 9x3St, 2x2PI
(e) Cherusker: 1x3Re oder 3St (Gen), 9x3St, 2x2PI
(f) Tenkterer: 1x3Re oder 4St (Gen), 1x2LR, 9x4St, 1x2PI
(g) andere: 1x3Re oder 4St (Gen), 10x4St, 1x2PI

II/48 Ponter unter Mithridates 110 bis 47vZ

Ackerland Ag: 3. G =I/43b, II/6, 14,24,25,26, 30b, 37,49. A= II/28ab
1x3Re (Gen), 1x3Ri oder 3Re oder 2LR, 1x2LR, (1xSiS + 4x4Pk) oder (5x4Kl), 1x4Hi, 2x3Hi oder 2PI, 1x2PI

II/49 Römer seit Marius 105 bis 25vZ

Ackerland Ag: 3. G =I/7d,47,48 II/11,14,20cd,23a,28ab,30bc,37,39abc,40,44,45bc,47ab,48,49,51,52,53
A= II/6 oder (II/23a +/o II/51) oder II/28b oder II/30bc oder II/40 oder II/49
1x3Re oder 4Kl (Gen), 1x3Re oder 2LR, 8x4Kl, 1x3/4Hi oder 2PI, 1x2PI

II/50 Hasmonäer 103 bis 63vZ

Bergland Ag: 1. G =II/19d, 22a, 50. A= II/22a 1x3Ri (Gen), 1x2LR, 4x4Hi oder 4x4Pk, 1x4Hi, 5x2PI

II/51 Späte Judäer 63vZ bis 6

Bergl Ag:1 G=II/20d,22ab,37,49,51,56 A=II/37,49,56 1x4Ri o 4Hi (Gen), 1x3Re o LR, 4x4Hi o 4Kl, 1x3/4Hi, 5xPI

II/52 Daker 60vZ bis 106 und Carpi 106 bis 380

Bergland Ag: 1 G=I/47 II/11,26,49,52,56,64b,78b A= II/26
1x3/4St o 3Re (Gen), 1x2LR, 6x3St, 1x3Kl, 2x2PI, 1x3Kl o 3Ri o 2PI o Art

II/53 Briten 55vZ bis 75

Ackerl Ag: 0 G=II/49,53,54a,56,60 A=II/56 1xLCh o 3/4St (Gen), 2x2LR, 3xLCh o 2PI o 3St, 5x3St, 1x3St o PI

II/54 Iroschotten 55vZ bis 846

Küste Ag: 3 G =(a) II/53,54a,56,60,64a,68a,78a,81ab. (b) II/54b,68ab,81bcd, III/19a,40ab
(a) 55vZ bis 432: 1xLCh (Gen), 2xLCh, 1xLCh oder 4St oder 3Hi, 6x3Hi, 2x2PI
(b) 433-846: 1xLCh oder 3Hi oder 3St (Gen), 9x3Hi, 2x2PI

II/55 Nobaden Blemyer oder Beia 30vZ bis 1500

Wüste Ag: 2. G =(a) 1/58, II/55a, 56,62, 64b. (b) 1/58, II/55b, 62, 64b, 78b, III/4ab, 12,17, 25b, 3l, 37a. (c) II/55c, 62, III/12, 3l, 37ab, 49,65, II/ /20,45 A= (c) III/12
(a) 30vZ bis 200: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x3Re oder 3Hi, 4x3Bo, 4x4Sp oder 3Hi.
(b) 201-831: 1x3Re (Gen), 2x3Re o 3Hi, 1x2Km, 2x3Km o 4Sp o 3Hi, 2x4Sp o 3Hi, 4x3Bo.
(c) 832-1500: 1x3Re oder 2LR (Gen), 3x2LR, 2x3Km oder 3Hi, 2x3Kl, 3x3Bo, 1x2PI

II/56 Römisches Imperium 25vZ bis 197

Ackerl Ag: 3. G=I/7d,47,48,58 II/14,22abe,23ac,24,25,26,28b,37,40,44,47cefg, 51,52,53,54a,55a, 56,57,58,59,60,64b A= (II/22abe +/- II/44) oder II/28b oder II/47d oder II/51
1x3Re oder 4KI (Gen), 1x3Re, 1x3Re oder 2LR oder 4Bw oder 2PI, 4x4KI, 4x4Hi, 1xArt.

II/57 Mauren 25 bis 696

Bergland Ag: 1. G =II/56, 64a, 78a, 84, III/4ab, 17, 25b, 29,31 1x2LR oder 3xRe (Gen), 5x2LR, 6x2PI

II/58 Alanen 50 bis 1500

Steppe bis 400, danach Ackerland Ag: 1. G =II/25, 26, 28bc, 37,56, 65b, 66, 67b, 69, 78ab, 80bd, III/13b, 14a, 16,31,47,53, 70abc, 73b, 79, II/ /24,31,34,35,46,47,50, 55ab, 60,75,77
1x3Ri oder 2LR (Gen), 5x2LR, 3x2LR oder 3Ri; 2x2LR oder 4KI, 1x2LR oder 2PI

II/59 Jüdische Aufständische 66 bis 70 & 132 bis 135

Bergland Ag: 0 G =II/22ab,44,56,59 1x3/4Hi oder 3St (Gen), 2x4Hi oder 3St, 4x5St o 3Hi, 2x5St, 3x2PI

II/60 Kaledonier 75 bis 211

Ackerland Ag: 1. G =II/53, 54a, 56, 64a 1xLCh oder 3/4St (Gen), 2xLCh, 8x3St, 1x3St oder 2PI

II/61 Hsien-pi, Wu-huan, vordynastische Khitan oder Hsi 90 bis 1000

Steppe (a)(c)(d), Ackerland (b). Ag: 1 Wu-huan, 3 Hsien-pi, 2 Khitan o Hsi G =(a) II/21abc, 38abc,41b,61ab,63,76
(b) II/21bc,38bc,61acd,63,76,79a (c) II/21bc,38bc,61bcd,63,76,79a (d) II/61bcd,76,79a,
III/11b,20ab,39,42ab,55 A= (b) II/21c

- (a) Wu-huan oder Hsien-pi 90-316: 1x3Re (Gen), 10x2LR, 1x2PI
- (b) Mu-jung Hsien-pi 300-431: 1x6Ri (Gen), 2x6Ri, 4x2LR, 2x4Sp, 2x4Ab, 1x2PI
- (c) übrige Hsien-pi 317-431: 1x3/4Ri (Gen), 3x3/4Ri, 7x2LR, 1x2PI
- (d) Khitan oder Hsi 350-1000: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 8x2LR, 1x2PI

II/62 Abessinier & Horn von Afrika 100 bis 1529.

Bergland Ag: 3. G =1/58, II/23ac,55abc, III/12,31,37ab,65 A= (II/23a +/-II/23c) o (I/58 +/-II/55b)
1x2LR oder EI (Gen), 1x2LR oder 3St, 1x3KI, 6x3St, 2x3Bo, 1x2PI

II/63 Ts'in Chinese im Westen 189 bis 316.

Ackerland Ag: 1 G =I/49cd II/21ab,38abc,46b,61abc,63,75,76,77a A= II/21ab o (II/38a +/- II/61a)
1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x2LR, 1x3KI oder 4Ab, 3x4Sp, 2x4Ab, 1x4Hi, 1x2PI, 1xArt oder 2LR

II/64 Römisches Imperium 193 bis 324

Ackerland Ag: 1 (a), 2 (b). G =(a) II/26,47efg,54a,57,60,64ab,66,68a,70a,72abcd,73,78a. (b) I/58, II/22cd,
28bc,3752,55ab,56,64ab,65b,66,69,71,74b,78a A= (a) II/72d (b) (II/23a +/-II/28bc) o II/65b

- (a) West: 1x3Re (Gen), 1x3Re oder 3Ri, 1x2LR, 1x3KI, 3x4KI, 3x4Hi, 1x4Hi oder 4Bw oder 2PI, 1xArt
- (b) Ost: 1x3Re (Gen), 1x3Re oder 4Ri, 1x2LR, 1x3KI, 3x4KI, 3x4Hi, 1x4Hi oder 4Bw oder 2PI, 1xArt o 2LR

II/65 Frühe Visigoten 200 bis 419

Ackerland Ag: 3 G=(a) II/78b. (b) II/26,58,64b,65b,66,67b,71,72d,78ab,80,81c. A=(II/52 +/- 67b) o II/78a

- (a) nur 378: 1x4St (Gen), 2x3Ri, 1x2LR, 7x4St, 1x2PI
- (b) sonst: 1x3Ri oder 4St (Gen), 1x3Ri, 8x4St, 2x2PI

II/66 Vandalen 200 bis 442

Ackerland Ag: 3 G =II/47g,58,64ab,65b,71,72acd,78a,82a,83
A= II/57 o (58 +/- 72c) 1x3Ri (Gen), 9x4St, 1x2LR oder 2PI, 1x2PI

II/67 Ostrogoten, Heruler, Sciren oder Tabeiali 200 bis 493

Ackerland Ag: 3. G =(a) II/78a. (b) II/25, 26,58, 65b, 71, 72d, 78ab, 80, 83ab, III/2

A= (b) (II/52 + 80d) o (II/71 +/- II/72d).

(a) Ragaesus 401 bis 406: 1x3Ri (Gen), 4x3Ri, 1x2LR, 4x4St, 2x2PI

(b) andere: 1x3Ri (Gen), 5x3Ri, 6x2PI

II/68 Pikten 211 bis 846

Küste (a) Ackerland (b) Ag: 3. G =(a) II/54ab,64a,68a,73,78a,81abc. (b) II/54b,73,81cd, III/24ab,40ab

A= (a) II/54a +/- II/73 (a) 211-499: 1xLCh (Gen), 2x2LR, 5x3Sp, 1x3Sp oder 3/4St, 3x2PI

(b) 500-846: 1x3Re oder 3Sp (Gen), 2x2LR, 6x3Sp, 3x2PI

II/69 Sassaniden 220 bis 651

Ackerland Ag: 3. G =II/22ce, 23ac, 28bcd,37,46bc,58,64b,69,74a, 78b, 80abd, 83b, III/4ab, 11b, 16,17, 25ab.

A= II/23b oder II/28c oder II/46b oder II/58 oder II/80bd oder III/11b

1x3Re (Gen), 1x4Ri oder 3Re, 4x3Re, 1x2LR, 1xEl oder 3Re, 1x3Hi oder 3Re, 2x7Hd, 1x2PI

II/70 Burgunder oder Limiganten 250 bis 534

Wald bis 436, dann Ackerland Ag: 3. G =(a) II/64a, 72bcd, 78a, 80a, 82a, III/3, 5a. (b) II/26, 78b.

(a) Burgunder 250-534: 1x3Re (Gen), 9x3St, 2x2PI

(b) Limiganten 250-359: 1x4St (Gen), 1x2LR, 8x4St, 2x2PI

II/71 Gepiden 250 bis 566

Steppe. Ag: 3. G =II/64b,65b,66,67b,71,72acd,80d,83ab III/1c,2,3,4ab,13a A= II/66 o (II/67b +/- 73)

1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 4x4St, 4x2PI

II/72 Franken, Alemannen, Quaden, Sueben, Rugier, Turcilinger 250 bis 506

Wald bis 406, dann Ackerland Ag: 3 G =(a) II/64a,66,71,72d,78ab,80d (b) II/64a,70a,72d,73,78a,83

(c) II/64a,66,70a,71,72d,78a,82a,83a (d) II/64a,65b,66,67b,70a,71,72abcd,73,78a,80,82a,83a III/1c,2,3

(a) Quen 250-406: 1x3Ri (Gen), 10x4St, 1x2PI A=II/26

(b) Alemannen 250-506: 1x3Re oder 4St (Gen), 7x4St, 3x3Bo, 1x2PI A=(II/58 +/- 66)o(67b +/- 70a)o 72

(c) Sueben: 250-584: 1x3Ri (Gen), 8x4St, 2x3Bo, 1x2PI A=II/67b o 78a

(d) andere: 1x3Re oder 4St (Gen), 10x4St, 1x2PI A= II/72b

II/73 Sachsen 250-804, Friesen 250-690, Bayern 250-788, Thüringer 250-531, Angelsachsen 428-617

Ackerland Old Sachsen, Angelsachsen, Küste Friesen, Wald Bayern, Thüringer Ag: 2. G =II/64a,68ab,72bd,73, 78a,81abcd,83a III/1a,2,3,5a,13b,19a,21ab,28 1x4St(Gen), 10x4St, 1x2PI

II/74 Palmyrer 260 bis 273

Wüste Ag: 1 G= (a) II/23a, 69 (b) II/23a, 64b A= (ab) II/23a

(a) 260-271: 1x4Ri (Gen), 2x4Ri, 1x2LR, 3x4Bo, 2x3Bo oder 2PI, 1x3Re, 1x4Kl, 1x4Hi.

(b) 271-273: 1x4Ri (Gen), 3x4Ri, 2x2LR, 4x4Bo, 2x3Bo oder 2PI

II/75 Paekche und Kaya Koreaner 300 bis 660

Bergland Ag: 0 G =II/63,76,77ab,79a III/20ab A= II/76 oder II/77ab oder III/7ab.

1x4Ri oder 3Re (Gen), 1x3Re oder 4Ri, 1x2LR oder 3Re, 4x4Sp, 4x3Bo, 1x2PI

II/76 Koguryo Koreaner 300 bis 668

Ackerland Ag: 0. G =II/61abcd, 63,75, 77ab, 79a, III/20ab. A= II/38b o II/61c o II/75 o II/77ab o III/7b

1x4Ri (Gen), 1x3/4Ri, 1x4Ri oder 2LR oder 3Bw, 2x2LR, 4x4Sp, 2x3Bo, 1x2PI

II/77 Silla Koreaner 300 bis 935

Bergland Ag: 0 G=(a) II/63,75,76,79a III/7a (b)II/75,76,79a III/7ab,20ab,39,54,55,56

A=(a+b) II/75 o 76 (b) o III/20b (a) 300-520: 1x4Ri o 3Re (Gen), 1x4Ri o 3Re, 1x2LR, 4x4Sp, 4x3Bo, 1x2PI
(b) 521-935: 1x4Ri o 3Re(Gen),1x4Ri o 3Re,1xLR,3x4Sp,3x3Bo,2x4Pk, 1xPI

II/78 Römisches Imperium 307 bis 425

Ackerland Ag: 1 (a), 2 (b) G=(a) II/54a,57,58,64ab,65b,66,67ab,68a,70a,72abcd,73,78ab,80d,82a (b) II/26, 28c,52,55b,58,65ab,67b,69,70b,72a,78a,80d A=(a) II/58 o 65b o 72d (b) II/23a o 28c o 65b

(a) Wst: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x2LR, 2x4Kl, 3x4Hi, 2x2PI, 1x4Ri oder Art oder 4Kl.

(b) Ost: 1x3Re (Gen), 2x4Ri, 2x2LR, 3x4Kl, 2x4Hi, 2x2PI

II/79 Chinesische Dynastien 317 bis 589

Ackerl. Ag:2(a) 1(b) E=(a)II/21bc,38c,46c,61bcd,75,76,77ab,79ab III/8,11b (b)I/49d II/21bc,38b,79ab A=(a) II/38c

(a) nord: 1x3/4Ri (Gen), 2x3/4Ri, 2x2LR, (1x3Kl, 3x4Kl oder 4Sp, 3x4Ab oder 2PI) o (2x3/4Ri, 2x3Re, 3x2LR)

(b) süd: 1x3/4Ri(Gen),1x3Re,1xLR,1x3Kl o 4Ab o PI,3x4Kl o 4Sp,3x4Ab o PI,1x3Bo o 2PI,1x3St o 4Kl o 4Sp o EI

II/80 Hunnen 356 bis 570

Steppe (a) + (d), Bergland (b), Tropen (c). Ag: 4 (a) 3 (b) + (d), 1(c) G =(a) II/65b,67b,69,70a,72d,82a,83ab (b) II/28c,58,69,80d,83b (c) II/3,46b III/10c (d) II/3,28c,38,46bc,58,65b,67b,69,71,72,78ab,80bd,83ab, III/8,11b

(a) Attila's Armee 433-453: 1x3Re oder 2LR (Gen), 7x2LR, 1x3Ri, 2x4St, 1x2PI

(b) Sabir 463-558: 1x3Re oder 2LR oder 4St (Gen), 6x2LR, 5x4St

(c) Hephthaliten in Indien 470-570: 1x3Re (Gen), 8x2LR, 1xEI, 2x3Bo

(d) andere 356-553: 1x3Re oder 2LR (Gen), 11x2LR

II/81 Nachrömische Briten 407 bis 945

Ackerland Ag: 1. G =(a) II/54a,68a,73,81a. (b) II/54ab,68a,73,81b. (c) II/54b,65b,68ab,73,81c,82a

(d) II/54b,68b, 73,81d, III/19a, 24ab,40ab,45a. A= (a) II/78a. (b) II/73 oder II/83a. (d) III/40ab

(a) 407-428: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x4Hi oder 2LR, 8x4Hi, 1x2PI

(b) 429-441: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x4Hi oder 2LR, 5x4Hi oder 4Sp, 3x4St (Sachsen) oder 4Hi oder 4Sp, 1x2PI

(c) 442-539: 1x3Ri oder 3Re (Gen), 2x3Re, 1x4Sp oder 2LR, 7x4Sp, 1x2PI

(d) 540-945: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 1x4Sp oder 2LR, 7x4Sp, 1x2PI

II/82 Späte Visigoten 419 bis 720

Ackerland Ag: 1 G=(a) II/66,70a,72cd,78a,80a,81c,82a,83a III/4b,5ab,17 (b) II/82bIII/5b,17,28,31,34a

(a) 419-621: 1x3Ri (Gen), 3x3Re, 4x4St, 4x2PI oder 3Bw A= II/70a o 72c o III/3 o 4b

(b) 622-720: 1x3Ri (Gen), 2x3Re, 1x2LR, 4x4Sp, 2x3Bo oder 2PI, 2x2PI

II/83 Römer unter den Reichsverwesern 425 bis 493

Ackerl. Ag:0(a), 1(b) G=(a) II/66,67b,71,72bcd,73,80,82a,83ab,84 III/2 (b) II/67b,69,71,80abd,83ab,84 III/1c

A= (a) II/58 oder (II/72d +/oII/82a) oder II/80d oder II/81c oder II/83b (b) II/23a oder II/67b

(a) West 1x3Re oder 3Ri (Gen), 1x3Re oder 2LR, 1x4Kl, 2x4Hi, 2x3Ri, 4x4St oder 4Hi, 1x2PI

(b) East 1x3Re oder 3Ri (Gen), 1x3/4Ri, 1x3Ri, 2x2LR, 2x4Kl, 2x4Hi, 2x4St oder 4Hi oder 2PI, 1x2PI

II/84 Vandalen 442 bis 535

Küste Ag: 3 G =II/57,83ab III/4a A= II/57 1x3Ri (Gen), 10x3Ri, 1x2LR oder 3Ri

III Frühes Mittelalter 476 bis 1071

III/1 Slawen 476 bis 1218

Küste zu (a), Ackerland zu (b), Wald zu (c) Ag: 1 G =(a) II/73, III/40abcd, 52, 62ab, IV/13a (b) III/28, 30b, 52, 62a, 67a (c) II/71, 72d, 83b, III/2,4ab,5a,13ab,14abc,16,17,21a,26ab, 28,29,30ab,32,40a,47,48,52,62a
(a) Wenden 580-1218: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 7x3Hi, 1x4Kl o 3Re o 3Ri, 2x2Pl o 3Bo A=II/73
(b) Böhmen 830-1003: 1x3Re (Gen), 1x3Re oder 3Ri, 8x4Sp, 2x2Pl oder 3Bo A= III/30b o 47
(c) andere 476-985: 1x3Re oder 3Hi (Gen), 9x3Hi, 2x2Pl A=II/73

III/2 Frühe Langobarden 489 bis 584

Ackerland Ag:2 G=II/67b,71,72d,73,83a III/1c,2,3,4ab,5a,13ab,17 A=II/72c o 73 o (III/5a +/o 13b) o III/14a
1x3Ri (Gen), 6x3Ri, 2x3Ri oder 4St, 3x3Bo oder 2Pl

III/3 Italienische Ostrogoten 493 bis 561

Ackerl. Ag:0 G=II/70a,71,72d,73 III/2,4ab,5a A=II/70a o III/5a1x3Ri (Gen), 5x3Ri, 2x3Ri o 4Sp, 4x2Pl o 3Bo

III/4 Frühe Byzantiner 493 bis 578

Ackerland Ag:3 G=(a)II/23a,55b,57,69,71,84 III/1c,2,3,5a (b)II/23a,55b,57,69,71,82a III/1c,2,3,5a,13ab, 14a
A=(a)II/23a (b)III/2 (a) 493-549: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 5x2LR o 5x3Re, 1x3Ri o 2LR o 3Hi, 2x4Kl, 2x2Pl
(b) 550-578: 1x3Re (Gen), 1x2LR o 3Re, 5x3Re, 1x3Ri / /4Sp o 3Hi o 4St, 2x4Kl, 2x2Pl

III/5 Franken 496 bis 639

Ackerland Ag: 3 G=(a) II/70a,73,82a III/1c,2,3,4ab,5ab,13ab,17,18,21a (b) II/82ab, III/5a,18,21a
(a) Austrasier o Burgunder: 1x3Ri o 3Re (Gen), 1x3Ri o 3Re, 6x4St, 3x4Sp o 3St, 1x2Pl A= II/70a o 82a
(b) Neustrier o Aquitanier: 1x3Ri o 3Re (Gen), 1x3Ri o 3Re, 6x4Sp, 3x4Sp o 3St, 1x2Pl A= II/82a

III/6 Emishi 500 bis 1100

Bergland Ag:0 G=(a) III/7ab (b) III/7b,54 (a) 500-699: 1x3Bo(Gen), 11x2Pl o 3Bo
(b) 700-1100: 1x2LR o 3Re (Gen), 9x2LR, 2x2Pl o 3Bo o 2LR

III/7 Japaner 500 bis 900

Ackerland Ag: 3 G =(a) II/77ab III/6a,7a,20ab (b) II/77b III/6ab,7b,20b
(a) 500-644: 1x3Re oder 4Bo(Gen), 2x3Re, 6x3Bo, 1x3Bo oder 2Pl, 2x3Hi
(b) 645-900: 1x3Re oder 4Bo (Gen), 3x3Re, 6x4Bo, 1x4Hi, 1xArt

III/8 Zentralasiatische Stadtstaaten 500 bis 1000

Steppe Ag: 0 G =II/38c, 79a, 80d, III/8, 11b, 15, 20ab, 25b, 3l, 39, 43c A= III/11b o 3l
(1x3Ri (Gen) + 5x3Ri) o (1x3Re (Gen) + 5x3Re), 1x2LR, 4x3Bo oder 2Pl, 1x7Hd oder 2Pl

III/9 Burmesen 500 bis 1526

Tropen Ag: 2 G =(a) 1/49d, III/9a,15,20ab,23,36,59 (b) II/42d, III/9b,10c,23,59, IV/40,48,73 A= (b) IV/48
(a) 500-1043: 1xEl (Gen), 1x3Re, 6x3Hi, 4x3Ab
(b) 1044-1526: 1xEl (Gen), 2xEl, 1x3Re, 5x3Hi, 3x3Ab

III/10 Hindus in Indien 545 bis 1510

Tropen Ag: 2 G =(a) II/42b, III/10c (b) III/10bc,15,31,38,43ab,63ab IV/8,36a (c) II/42bc,80c III/9b,10abc,
15,31,37a,38,43b IV/36ab,75 A= (b) III/10c (c) II/42b o II/80c o (III/10b +/o III/38) o III/15 o IV /36a
(a) Harsha 606-647: 1xEl (Gen), 2xEl, 2x3Re, 1x3Kl, 3x3Bo, 3x4Sp
(b) Rajputen 747-1300: 1xEl oder 3Ri (Gen), 3x3Ri, 2x3Kl, 4x3Bo, 2x2Pl
(c) Andere: 1xEl (Gen), 1xEl, 2x3Re, 1x3Kl, 4x3Bo, 2x2Pl, 1xEl oder Art

III/11 Turkvölker in Zentralasien 550 bis 1330

Steppe Ag: 3 G=(a) III/1b, 15,39, 42ab, 44,55,66, IV/15,35,48,52 (b) III/13c, 61d, 69, 79a, 80d, III/8, 11ab, 13b, 14a, 15,16, 20ab, 31,32, 37a, 43abc, 44,47, 63a, 73b, 79, IV/8,15,24,35

(a) Uiguren 860-1330: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 3x2LR, 3x3Bo o 2PI, 3x4Sp A=III/11b o 15

(b) andere: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 6x2LR, 1x2PI o 2LR, 2x7Hd o 2LR A=(III//8 +/o 14a) o 15 +/o 31) o 55

III/12 Christliche Nubier 550 bis 1500

Wüste Ag:1 G=II/55,62 III/12,25b,31,37,49,65,68 IV/20,45 A=II/55bc 1x3Re(Gen),2x3Km,2xLR,4x3St,3x3Bo o PI

III/13 Avaren 553 bis 826

Steppe Ag: 3 G=(a)II/71 III/1c,2,4b,5a,14abc,17,21ab,26ab,28 (b)II/58,73 III/1c,2,4b,5a,11b,14a,17,21a,26ab

(a) 553-558 & 631-826: 1x3Re (Gen), 9x3Re, 2x2LR oder 3Re A= III/14b

(b) 558-631: 1x3Re (Gen), 4x3Re, 2x2LR, 4x3Hi, 1x2PI A= II/69

III/14 Frühe Bulgaren 559 bis 1018

Steppe Ag: 1 vor 675, danach 3 G=(a) II/58, III/1c, 4b, 11b, 13ab, 16,17, 26a, 29, 30a (b) III/1c, 13a, 16, 26a, 29, 30ab (c) III/c, 13a, 26a, 29, 30b, 47,48,64, 67a A= (c) III/47

(a) 559-674: 1x3Re (Gen), 1x3Re oder 2LR, 10x2LR

(b) 675-812: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 4x2LR, 4x3Hi, 1x2PI

(c) 813-1018: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 4x2LR, 4x4Sp, 1x2PI

III/15 Tibetaner 560 bis 1065

Bergland Ag: 3 G=III/8, 9a, 10bc, 11ab, 15, 20b, 31, 36, 37ab, 39, 6l, 66 A= III/8 oder III/11b oder III/36 1x4Ri (Gen), 7x4Ri, 1x4Ri oder 314Sp, 1x4Ri oder 3Bo oder 2PI oder 2LR, 2x2LR oder 3Re

III/16 Khazaren 568 bis 1083

Steppe Ag: 1 G =II/58,69, III/1c,11b,14ab,25b,29,30a,31,32,37ab,43abc,47,63ab,70a A= III/11b 1xKw (Gen), 2x3Re, 4x2LR, 2x7Hd, 2x2PI, 1xArt oder 2LR

III/17 Byzantiner unter Maurikios 575 bis 650

Ackerland Ag: 1 G =II/23a,55b,57,69,82ab III/1c,2,5a,13ab,14a,21a,25ab,26ab,27 A= II/23a o 57 o 69 o III/16 1x6Re (Gen), 3x6Re, 3x2LR, 1x3Ri, (2x6Re + 2x2LR) oder (2x4KI + 2x2PI)

III/18 Bretonen 580 bis 1072

Ackerl Ag:1 G=III/5,28,40ab,51 A=III/28,40ab 1x3Re(Gen),5x3Re,3xLR,1xLR o PI,2x3Re o 2x7Hd o (1x4St+1x7Hd)

III/19 Waliser 580 bis 1420

Bergland Ag: 1 G=(a) III/54b,73,81d, III/19a,24ab,40ab,51,71, IV/3 (b) III/19bc,40b, IV/3,23

(c) III/19bc,40b IV/3,9,23,62 A= (a) III/40ab o 46 o 71 (b) III/46 o IV/23 (c) III/46 o IV/23 o 64b

(a) 580-1099: 1x3Re oder 3St (Gen), 9x3St, 2x2PI

(b) 1100-1294 (südl): 1x3Re oder 3Ri (Gen), 2x3St, 8x3Lb, 1x2PI

(c) 1100-1420 (nördl): 1x3Re oder 3Ri (Gen), 8x3Sp, 3x3Lb oder 3Sp oder 2PI

III/20 Sui und Frühe T'ang Chinesen 581 bis 755

Ackerland Ag: 3 G=(a) I/49d, II/61d, 75,76, 77b III/7a, 8, 9a, 11b, 20ab, 23 (b) I/49d, II/61d, 75,76, 77b, III/7ab, 8, 9a, 11b, 15, 20ab, 23,31,36, 37a A= (a) III/1b (b) III 61d oder III/77b oder III/8 oder III/11b

(a) Sui 581-623: 1x314Ri (Gen), 1x314Ri, 1x3Re, 1x2LR, 2x4Sp oder 8Bo, 2x4Bo oder 2PI, 4x7Hd

(b) T'ang 618-755: 1x3Re(Gen),1x3/4Ri o 3Re,2x3Re,2xLR,(1x4Ab + 3x4Sp o 8Bo + 2x4Bo o PI)o(2x3Re + 4xLR)

III/21 Italienische Langobarden 584 bis 1076

Ackerland Ag: 1 G=(a) II/73, III/1c, 5ab, 13ab, 17,28,29 (b) II/73 III/13a,21b,28,29,30b,33,51,52,64,75

(a) 584-774: 1x3Ri (Gen), 7x3Ri, 3x3Bo oder 2PI, 1x3Ri oder 4Sp A= III/1c o 13b

(b) 775-1076: 1x3Ri (Gen), 4x3Ri, 4x4Sp, 2x3Bo oder 2PI, 1x7Hd A= III/33 o 51 o 52

III/22 Maya 600 bis 1546

Ackerland bis 987 dann Tropen Ag: 0 G =(a) III/22a (b) III/22b,58 (c) III/22c IV/19,63 (d) III/22d, IV/63
(a) 600-987 : 1x3Hi (Gen), 10x3Hi, 1x2Pl
(b) 988-1282: 1x4Kl (Gen), 1x4Kl, 9x3Hi, 1x2Pl
(c) 1283-1461: 1x4Kl (Gen), 1x4Kl, 8x3Hi, 1x4Bo, 1x2Pl
(d) 1462-1546: 1x3Hi (Gen), 8x3Hi, 3x2Pl

III/23 Khmer and Cham 605 bis 1400

Tropen Ag: 2 G =I/49d, III/9ab, 20ab, 23,36,39,59, IV/37ac, 40,48 A= III/9ab oder III/23 oder III/59
1xEl (Gen), 1xEl, 1x3Re, 4x4Hi, 2x4Bo, 2x2Pl, 1xArt oder 3Kl oder 3Hi

III/24 Angelsachsen 617 bis 1014

Ackerland Ag: 2 G =(a) II/68b,81d III/19a,24a (b) II/68b,81d III/19a,24b,40ab,45a A= (a)III/19a (b)III/40b
(a) 617-700: 1x4St (Gen), 1x4St, 6x4Sp, 2x4Sp oder 7Hd, 1x2Pl, 1x3Re oder 4St
(b) 701-1014: 1x4Sp (Gen), 8x4Sp, 2x4Sp oder 7Hd, 1x2Pl

III/25 Frühe Moslems 622 bis 660

Wüste Ag: 4 G =(a) II/23abc, 69, III/17 (b) II/55b, 57,69, III/8, 12,16,17,27,29
(a) 622-638: 1x3Re oder 4St (Gen), 2x2LR, 7x4St, 2x3Bo oder 2Pl
(b) 639-660: 1x3Re (Gen), 4x3Re, 1x2LR, 4x4St, 2x3Bo oder 2Pl

III/26 Frühe Serben 627 bis 1089 oder Kroaten 627 bis 1180

Ag: 1 G=(a) III/1c,13ab,14abc,17,26b,29,64,67ab,75 IV/1ab (b) III/1c,13ab,17,26a,28,29,64,67a,72a,75
(a) Serben Bergland Ag:1: 1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 7x3Hi, 1x3Bo, 1x2Pl
(b) Kroaten Küste: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 8x3Hi, 1x2Pl

III/27 Rshtuni Armenier 639 bis 717

Bergland Ag: 0 G =III/17, 25b, 29,31 A= III/25b o 29 o 31 1x6Re (Gen), 2x6Re, 2x2LR, 5x3Hi, 2x2Pl

III/28 Karolinger 639 bis 888

Ackerland Ag: 3 G =II/73,82b III/1bc,13a,18,21ab,26b,28,29,33,34ab,35a,40ab A= II/73 o III/1c o III/21b
1x3Ri (Gen), 5x3Ri, 4x4Sp, 1x2Pl, 1x2Pl oder 2LR oder 7Hd

III/29 Byzantiner der Themenordnung 650 bis 963

Ackerland Ag:0 bis 744 dann 1 G =II/57 III/1c,14abc,16,21ab,25b,26ab,27,28,31,33,37ab,47,48,50,52
A= II/40 oder III/1c 1x3Re (Gen), 3x3Re, 3x2LR, 2x6Re, 2x4Pk oder 3Re, 1x2Pl oder 4Bo

III/30 Magyaren 650 bis 997

Steppe Ag: 3 G =(a) III/1c, 14ab, 16,47,48 (b) III/1bc, 14bc,21b,48,52 A= (b) III/1b
(a) 650-895: 1x3Re(Gen), 1x3Re, 10x2LR
(b) 896-997: 1x3Re (Gen) 1x3Re, 5x2LR, 3x4Sp, 1x3Hi, 1x2Pl

III/31 Umayyden 661 bis 750

Wüste Ag: 3 G =II/55bc, 57,58,62, 82b, III/8, 10bc, 11b, 12,15,16, 20b, 27,29,31, 37a A= II/57 o III/8 o 15
1x3Re (Gen), 3x3Re, 1x2LR, 1x4Hi oder 2LR, 3x4Bo oder 2Pl, 3x4Sp

III/32 Volga-Bulgarenen 675 bis 1237

Wald Ag: 1 G =III/1c, 11b, 16,47,48,78,79 IV /35 A= III/791x3Re (Gen), 4x3Re, 3x2LR, 2x3Bo, 2x7Hd

III/33 Frühe Muslime in Nordafrika & Sicilien 696-1160

Küste Ag: 1 G=III/21b,28,29,33,34ab,35ab,37a,49,51,52,65,69,72a,74 IV/4ab,5a A=III/33 o 34b o 64
1x3Re (Gen), 1x3Re, 3x2LR, 3x2Pl, 3x2Pl oder 3Hi oder 4Sp, 1x2Pl oder 4Sp

III/34 Andalusier 710 bis 1172

Ackerland Ag: 3 bis 765 dann 1 G =(a) II/82b III/28,33,34a,35a (b) III/28,33,34b,35ab,40ab,51,74
A= III/35ab o 74 (a) 711-765: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 1x2LR, 8x2PI
(b) 766-1172: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x2LR, 6x2PI, 2x4Sp

III/35 Spanier der Feudalzeit 715 bis 1340

Ackerland Ag:2 G=(a) III/28,33,34ab,35a (b) III/33,34b,35b,51 IV/4ab (c) III/35c,72b,74 IV/4b,5c,3S,39ab
(a)715-950: 1x3Ri oder 4KI (Gen), 3x3Ri, 1x2LR, 2x4Sp, 5x2PI
(b) 951-1200: 1x3Ri oder 4KI (Gen), 3x3Ri, 1x3Re, 1x2LR, 2x4Sp, 4x2PI A= III/34b
(c) 1201-1340: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 2x2LR, 1x3/4Ab, 2x4Sp, 1x3Hi oder 2PI, 2x2PI A= III/74 o IV/38

III/36 Nan-chao 728 bis 1253

Bergland Ag: 3 G =III/9a, 15, 20b, 23,39, 61, IV /35 A= I/49d o III/9a o III/15 o III/20b
1x3Re (Gen), 2x3Re, 1x4Ab, 3x4Bo oder 2PI, 4x4Pk, 1x3St

III/37 Abbasiden 747 bis 945

Ackerland Ag: 1 G =(a) II/55bc,62 III/10c,11b,12,15,16,20b,29,31,33,37a,38 (b) II/55c,62 III/12,15,16,29,
37b, 43b, 49,50,53, 57a A= (b) III/53
(a) 747-835: 1x3Re (Gen), 3x3Re, 3x3Bo oder 2PI, 3x4Sp, 1x3St oder 3Re, 1x4Hi oder 2LR
(b) 536-945: 1x3Re (Gen), 3x3Re, 3x8Bo, 2x8Bo o (1x4Bo o 2PI + 1x4Sp), 1x2LR, 1x3St o 3Re, 1x4Hi o 2LR

III/38 Indische Moslemstaaten 751 bis 1206

Tropen Ag: 3 G =III/10bc, 37a, 38, 43bc, 63ab, IV/8, 36a 1x3Re (Gen), 3x3Re, 2x4Sp, 3x2PI, 1x3KI, 2x3Bo

III/39 Späte T'ang Chinesen 755 bis 979

Ackerland Ag: 1 G =I/49d II/61d,77b III/8,11a,15,23,36,39,42a,44,55,56,59,61 A= II/61d o (III/11a +/o 15) o
36 o 42ab o 55 1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x4Ab, 2x3/4KI, 3x4Sp, 3x4Bo o 2PI, 1x3St o 2LR o 7Hd

III/40 Wikinger und Leidang 790 bis 1280

Küste Wikinger Ag: 4 Leidang Ag:1 G =(a) II/54b, 68b, 81d, III/1ac, 18, 19a, 24b, 28, 34b, 40ac, 45a, 46 (b)
II/54b, 68b, 81d, III/1a, 18, 19abc, 24b, 2S, 34b, 40bcd, 45ab, 46, 51, 52,71,77,78, IV /9, 13ab, 16,27,28 (c)
III/1a,40abc,52 IV /13a (d)III/1a,40bd,52 IV/13ab,27,28 A= (b)III/18 o (45b + 71) o 46 (c)III/1a (d)IV/13ab
(a) Wikinger 790-849: 1x4KI (Gen), 2x4KI, 8x3KI, 1x3KI oder 3St oder 2PI
(b) Wikinger 850-1280: 1x4KI (Gen), 10x4KI, 1x3KI oder 3St oder 2PI oder 3Bo
(c) Leidang 790-1070 : 1x4KI (Gen), 8x4KI oder 3Hi, 2x2PI oder 3Bo, 1x3St oder 7Hd
(d) Leidang 1070-1280: 1x3Ri (Gen), 8x4KI oder 3Hi, 2x2PI oder 3Bo, 1x4Sp oder 7Hd

III/41 Puebloulturen 500 bis 1500

Wüste Ag: 3 G =III/41, 58, IV /10,11, 19,53,63 1x2PI oder 3Bo oder 3St (Gen), 1x3St, 8x2PI oder 3Bo, 2x2PI

III/42 Sha-t'o Türken 508 bis 951

Steppe bis 883, danach Ackerland Ag: 3 G =(a) II/61d, III/11a, 39, 42a, 44 (b) II/61d, III/11a, 42b, 44,55
(a) 808-883: 1x3Re (Gen), 3x3Re, 4x2LR, 4x3Bo oder 2PI A= III/44
(b) 884-951: 1x3Re(Gen), 2x3Re, 3x2LR, 1x3/4KI, 1x4Sp, 1x4Ab, 3x3Bo o 2PI A= III/44 o III/55

III/43 Khurasanen 821 bis 1003

Wüste Ag: 1 G =(a) III/10b,11b,16,43ab (b) III/10bc,11b,16,37b,38,43abc (c) III/8,11b,16,38,43b,57ac,63a
(a) Tahirids 821-873: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x2LR, 3x4Sp, 3xBo o 2PI, 1x4Hi, 1x3St A= III/37b
(b) Saffarids 861-1003: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x2LR, 2x4Sp, 2x4Bo o 2PI, 2x3St, 1x4Hi o 3KI, 1x3Bo A= III/38
(c) Samanids 900-999: 1x3Re(Gen),2x3Re,1xLR,1xEl,3x4Sp,3x4Bo o PI,1x4Hi A= (III/11b +/o 57c)o 38 o 43b o 63a

III/44 Nomadisierende Mongolen 840 bis 1218

Steppe Ag: 2 G =III/11ab,39,42ab,44,55,61,66 IV/14ab,15,35 A= IV//15 1 x3Re (Gen), 1x3Re o 2LR, 10x2LR

III/45 Frühe Schotten 846 bis 1124

Ackerland Ag: 1 G =(a) II/81d III/24b,40ab,45a,71 (b) III/40b,45b,51,71,77 IV/13 A= (a) II/81d o III/71
(a) 846-1051: 1x3Re oder 4St (Gen), 1x2LR, 1x4St, 5x3Sp, 2x3Sp oder 3St, 2x2Pl
(b) 1052-1124: 1x3Re oder 3Ri (Gen), 1x2LR, 1x4St, 5x3Sp, 2x3Sp oder 3St, 2x2Pl

III/46 Iren 846 bis 1300

Küste Ag: 1 G =III/40ab,46,51,77 IV/3,16,21a A= III/40b o IV/13 1x3Hi (Gen), 5x3Hi, 4x2Pl, 2x3Hi o 4Kl

III/47 Petschenegen 850 bis 1122

Steppe Ag:2 G=II/58 III/1c,11b,14c,16,29,30a,32,47,48,64,67,75,78,79 IV/1a 1x3Re (Gen), 9x2LR, 2x3Bo o Kw

III/48 Russen 860 bis 1054

Wald Ag: 3 G =III/1c,14c,29,30ab,32,47,48,62a,64,67a,75,78 A= III/14a o III/40ab o III/47 o III/62a
1x4Kl oder 3Re (Gen), 7x4Sp, 2x2Pl oder 4Sp, 2x4Sp oder 3/4Kl oder 2LR

III/49 Tuluniden oder Iqshididen in Ägypten 868 bis 905 & 935 bis 969

Küste Ag: 1 G =II/55c, III/12, 33, 37b, 53,64,65 1x3Re (Gen), 3x3Re, 1x2LR, 4x8Bo, 1x8Bo oder 2LR, 2x2Pl

III/50 Armenien unter den Bagratiden 885 bis 1045

Bergland Ag: 1 G =III/29, 37b, 50,53, 57a, 60,64, 70a, 75 A= III/29 oder III/70a
1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 2x3Re, 2x2LR, 2x4Sp, 2x4Sp oder 5St, 2x2Pl

III/51 Westfranken oder Normannen 888 bis 1072

Ackerland Ag: Franken 2, Normannen 3 G =III/18,19a,21b,33,34b,35b,40b,45b,46,51,52,64,65,71,72a,75,76
A= III/18 o 33 o /40b 1x3Ri (Gen) 5x3Ri, 1x3Ri oder 3Re oder 2LR, 1x3Ri oder 3Re, 2x4Sp, 2x2Pl oder 3Bo

III/52 Ostfranken 888 bis 1106

Ackerland Ag:3 G=III/1,21b,29,30b,33,40bcd,51,52,62a,64,67a,72a,75 IV/1a,4a A=III/1c,21b,51,62a,72a,76
1x3Ri (Gen) 3x3Ri, 2x3Ri//4Kl, 1x3Ri o 3Re, (2x4Sp + 2x4Sp o 7Hd + 1x2Pl) o 5x3Ri

III/53 Beduinen 890 bis 1150

Wüste Ag: 1 G =II/58, III/37b, 49,50,53, 57ac, 60,64,65, 70abc, 73b, 75, IV/1a A= III/60
1x3Re (Gen), 1x3Re, 5x2LR, 1x2Km, 1x4Kl oder 7Hd oder 8Bo, 2x2Pl, 1x4Hi oder 2LR

III/54 Frühe Samurai 900 bis 1300

Bergland Ag: 1 G =II/77b, III/6b, 54,56,61, N 148 1x3Re oder 4Bo (Gen), 3x3Re, 3x3Bo oder 3Kl, 5x3Hi

III/55 Khitan-Liao 907 bis 1125

Steppe Ag: 2 G =II/61d, 77b, III/11a, 39, 42b, 44, 56, 61,66, IV/14a A= III/39 oder III/44 oder III/66
1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 3x3Re, 3x2LR, (1x3/4Kl + 1x4Ab + 2x7Hd) oder (1x3Ri + 1x3Re + 2x2LR)

III/56 Koderyo Koreaner 918 bis 1392

Bergland Ag: 1 G =n/77b, III/39, 54,55, 61 IV/14ab, 35,48, 59a A= IV/14b oder IV/48
1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x2LR, 4x4Sp, 4x3/4Bo, 1x3Re oder 3Sp oder Art oder 2Pl

III/57 Buyiden & Dailanti Dynastien 927 bis 1090

Bergland Ag: 3 G =(a) III/37b, 43c, 50, 53, 57bc, 60 (b) III/57ac (c) III/43c, 53, 57ab, 60, 63ab, 70a
(a) Baghd 946-975: 1x3Re oder 4Hi (Gen), 4 x3Re oder 5St, 4x4Hi, 2x2Pl, 1x3Kl A=III/53 o 60
(b) Dailamirebellen: 1x3Hi (Gen), 6x3Hi, 3x2Pl, 2x3Hi oder 2Pl
(c) andere: 1x3Re oder 3/4Hi (Gen), 1x2LR, 6x3/4Hi, 1x3Re oder El, 3x2Pl A=III/43b o 60

III/58 Tolteken 930 bis 1168

Ackerland Ag: 2 G =III/22b, 4l, 58 1x4Kl (Gen), 10x4Kl, 1x4Kl oder 2Pl

III/59 Vietnamesen 939 bis 1527

Tropen Ag: 2 G =III/9ab, 23,39, 6l, IV/40,48,73 A= III/23
1xEl oder 3Re (Gen), 1xEl, 1x3/4Kl, 1x4Ab, 4x3/4Hi, 3x2Pl, 1x3St oder 3Hi oder Art

III/60 Kurden 950 bis 1085

Bergland Ag: 1 G =III/50, 53, 57ac,60,73b A= III/57ac 1x3Re (Gen), 8x3Re, 1x2LR o 3Re, 2x5St o 7Hd o 2LR

III/61 Sung Chinesen 960 bis 1279

Ackerland Ag: 3 vor 1126, danach 0 G =III/15, 36,39,44,54,55,56,59,66, IV/14ab, 35,48 A= II/61d
1x3Re (Gen), 1x3Re oder Art, 1x3Kl oder 2Pl, 4x3/4Ab, 2x4Kl, 2x4Kl oder (1x3Bo + 1x7Hd), 1xArl

III/62 Frühe Polen 960 bis 1335

Wald Ag: 2 G =(a) III/1abc, 48,52,67ab,78 IV/13a,18 (b) III/1a,67b,78 IV/13ab,18,28,30,35,43a,44a,47,54d
(a) 960-1200: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 4x4Sp, 4x3Bo, 1x2Pl A= III/1c o 40b o 48 o 67b o IV/13a
(b) 1201-1335: 1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 1x2LR, 3x4Sp, 1x4Kl, 3x3Bo, 1x2Pl A= III/67b o IV/13a o 30

III/63 Ghaznaviden 962 bis 1186

Wüste Ag: 3 G =(a) III/10b,11b,16,38, 43c, 57c (b) III/10b, 16,38, 57c, 73b, IV/8 A= (b) III/10b oder III/11b
(a) 962-1001: 1x3Re (Gen), 5x3Re, 1xEl oder 3Re, 1x2LR, 2x4Sp oder 4Bo, 1x4Hi oder 3Sp, 1x2Pl
(b) 1002-1186: 1x3Re o El (Gen), 1xEl, 3x3Re, 1x2LR, 2x4Sp o 4Bo, 1x4Hi o 2LR o El, 1x3Kl o 2Pl, 2x3Bo

III/64 Byzantiner unter Nikephoros 963 bis 1042

Ackerland Ag: 4 G =III/14c, 21b,26ab,47,48,49,50,51,52,53,64,65,67a,70
A= III/48 o (III/50 +/- III/53) o III/70a 1x3Re (Gen), 1x6Ri, 4x3Re, 1x2LR, 3x8Bo, 1x8Bo oder 4Kl, 1x2Pl

III/65 Fatimiden 969 bis 1171

Wüste Ag: 1 G =n/55c, 62, III/12, 33,49, 5l, 53,64, 73b, 74,75, IV/6,7,17 A= IV/6 oder IV/17
1x3Re (Gen), 3x3Re, 1x2LR, 3x8Bo, 1x4Hi oder 4Kl oder 3/5St, 2x3Re oder 3Bo, 1x2Pl

III/66 Hsi-Hsia 982 bis 1227

Steppe Ag: 2 G =III/11a,15,44,55,61 IV/14ab,35 A= III/15 o IV/14b
1x4Ri (Gen), 2x3Ri, 2x2LR, 3x4Kl, 3x3Bo o 2Pl, 1x2LR o 7Hd

III/67 Frühe Ungaren 997 bis 1245

Steppe Ag: 2 G =(a) III/1b,14c,26ab,47,48,52,62a,64,72a,75,78 IV/1a (b)III/26a,47,62ab,72ab,78,79 IV/1,
13ab,22,25,35 (a) 997-1102: 1x3Ri (Gen), 1x3Re, 5x2LR, 2x4Sp, 2x3Hi oder 3Bo, 1x2Pl
(b) 1103-1245: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x3Re, 3x2LR, 3x4Sp, 2x3Hi o 3Bo, 1x2Pl A= III/62a o 79

III/68 West Sudanesen 1000 bis 1591

Steppe Ag: 0 G =III/12,68,69,74 A= III/69
1x3Ri o 3Kl (Gen), 2x3Re o 2LR, 2x3Bo, 5x3Bo o 5x3Hi, 1x3Hi o 4Sp o 3Kl o 2Pl, 1x2Pl

III/69 Tuareg 1000 bis 1880

Wüste Ag: 1 G =III/33, 68,69,74 1x3Km (Gen), 8x3Km, 1x2/3Km, 2x3St oder 3Km oder 2Pl oder 3Hi

III/70 Georgier 1008 bis 1683

Bergland Ag: 2 G =(a) II/58, III/16, 50,53, 57c, 64, 70a, 73b, 75 (b) II/58, III/53, 70b, 73b, IV/6 (c)
II/58, III/53, 70c, 73ab, IV/6,20,24,34,35,47,49,67,75,77 A= (c) III/53
(a) 1008-1089: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 2x2LR, 3x4Sp, 3x2Pl oder 3Bo
(b) 1090-1120: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 4x2LR, 2x4Sp, 2x2Pl oder 3Bo
(c) 1121-1683: 1x3Re (Gen), 3x3Re, 4x2LR, 2x4Sp, 2x2Pl oder 3Bo

III/71 Anglo-Dänen 1014 bis 1075

Ackerland Ag: 1 G = III/19a, 40b, 45ab, 51, 71 IV/3 A = III/19a o 40b o 45ab 1x4Kl (Gen), 2x4Kl, 8x4Sp, 1x2Pl o 4Sp

III/72 Italienische Stadtstaaten 1029 bis 1320

Ackerland Ag: 2 G = (a) III/26b, 33, 51, 52, 67ab, 72a, 76 IV/4ab, 5ab, 13a (b) III/35c, 67b, 72b, 76 IV/4b, 5bc, 13ab

A = (a) III/52 oder III/72a oder IV/13a (b) III/72b oder IV/13ab

(a) 1029-1199: 1x3Ri (Gen), 1xKw, 1x3Ri, 5x4Sp, 2x4Ab o 2Pl, 2x7Hd

(b) 1200-1320: 1x3Ri (Gen), 1xKw, 1x3Ri, 1x3/6Ri o 2LR, 2x4Sp, 2x4Sp o 4Hi, 2x4/8Ab o 2Pl, 2x7Hd

III/73 Seldschuken 1037 bis 1276

Steppe Ag: 3 G = (a) III/70c, 73b IV/1b, 2, 6, 20, 24, 26, 31, 32, 34, 35 (b) II/58 III/11b, 53, 60, 63b, 65, 70, 73ab, 75, 79

IV/1ab, 2, 6, 7, 8, 15, 17, 20, 24, 45, 46, 47, 49, 50, 51a A = (a) IV/24 (b) III/11b o 47 o (III/63b +/o IV/8) o IV/46

(a) Rum 1200-1243: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 1x3Ri, 6x2LR, 1x4Sp, 1x3/4Bo oder 2Pl, 1x2Pl oder 3Bo oder 3Hi

(b) andere: 1x3Re (Gen), 1x3Re oder 2LR, 8x2LR, 1x2Pl o 3Bo oder 3Hi oder 2LR, 1x2Pl oder 3Bo oder 3Hi o 2LR

III/74 Berber 1039 bis 1529

Ackerland Ag: 4 G = III/33, 34b, 35c, 65, 68, 69, 74, IV/5abc, 38, 68ab A = III/34b

1x3Re o 2LR (Gen), 3x2LR, 3x4Sp, 3x2Pl, 2x2LR o 3Km o (1x3Ri + 1x3Ab)

III/75 Konstantinian Byzantiner 1042 bis 1071

Ackerland Ag: 1 G = III/21b, 26ab, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 65, 67a, 70a, 73b, 75 A = III/70a

1x3Re (Gen), 2x3Re, 1x3Ri, 1x2LR, 1x4Sp, 3x8Bo, 2x2Pl, 1x2LR oder 4Bo oder Art

III/76 Vatikan 1049 bis 1320

Ackerland Ag: 3 G = III/51 72ab IV/5abc 13ab A = III/21b o 51 o 52 o (72a +/o 72a) o (72b +/o 72b) o 75

1x3Ri oder 4Sp (Gen), 2x3Ri, 3x4Sp, 2x4Ab, 3x2Pl, 1x7Hd

III/77 Schottische Inseln und Hochland 1050 bis 1493

Küste Ag: 3 G = III/40b, 45b, 46, 77 IV/16, 58 A = III/40b 1x4Kl (Gen), 8x4Kl, 3x4Kl o (2x3Bo + 1x3/5St)

III/78 Russen 1054 bis 1246

Wald Ag: 0 G = III/32, 40b, 47, 48, 62ab, 67ab, 78, 79, IV//18, 27, 28, 30, 35 A = III/62ab o III/67ab o III/79

1x3Re (Gen), 4x3Re, 2x2LR, 2x4Sp, 2x2Pl, 1x7Hd oder 3Hi oder 3/6Ri

III/79 Kumanen 1054 bis 1394

Steppe Ag: 3 G = II/58 III/11b, 32, 47, 67b, 73b, 78 IV/1ab, 15, 24, 25, 35, 44ab, 47 A = II/58

1x3Re (Gen), 9x2LR, 1x2LR o 3Re, 1 x2LR o 7Hd o 2Pl

IV Hochmittelalter 1071 bis 1500

IV/1 Byzantiner unter den Komnenen 1071 bis 1204

Ackerland Ag: 1 G = (a) III/26a, 47, 52, 53, 67ab, 73b, 79 IV/2, 5a, 7, 17 (b) III/26a, 67b, 73ab, 79 IV/2, 6, 17, 20 A =

(a) III/73b +/o III/79 (b) III/73b o IV/17

(a) 1071 bis 1149: 1x3Re o 3Ri (Gen), 1x4Kl, 3x3Re, 3xLR, 1x3Ri o LR, 2xPl o 4Bo, 1x4Sp o 4Bo o 3Hi

(b) 1150 bis 1204: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 4x2LR, 3x2Pl oder 4Bo, 1x4Sp oder 4Kl

IV/2 Armenier in Kilikien 1071 bis 11375

Bergland Ag: 1 G = III/73ab IV/1ab, 6, 7, 17, 20, 26, 45, 46, 49, 55ab, 67, 75 A = III/73a o IV/7 o IV/17 o IV/46

1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 6x3Hi oder 4Sp, 3x2Pl

IV/3 Anglo-Normannen 1072 bis 1181

Ackerland Ag: 2 G = III/19abc, 45b, 46, 71 IV/3, 4ab, 16, 39a A = III/19c oder IV/4

(1x3Ri//4Sp (Gen) + 3x3Ri//4Sp) o (1x3Ri//4Kl (Gen) + 3x3Ri//4Kl), 4x4Sp, 3x2Pl o 3Bo, 1xKw o 3Re o 3Sp

IV/4 Franzosen 1072 bis 1330

Ackerland Ag: 1 G =(a)III/33,35b,52,72a IV/3,4a,13a (b)III/33,35bc,72ab IV/3,4b,5c,13ab,20,23,39ab,57a,62
(a) 1072 bis 1150: 1x3Ri (Gen), 4x3Ri, 4x4Sp, 2x2Pl, 1x7Hd
(b) 1151 bis 1330: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 1x3Ri o 3Re, 1x4Ab, 3x3/4Sp, 2x2Pl, 1x7Hd A= III/35c o 72b o IV/17

IV/5 Sizilianer 1072 bis 1442

Küste Ag: 3 G =(a) III/33,72a,74,76 IV/1a,13a (b) III/72ab,74,76 IV/13 (c) III/35c,72b,74,76 IV/4b,13bc,61
(a) 1072 bis 1194: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 6x2Pl, 1x3Hi oder 4Sp, 1x4Ab oder 2LR
(b) 1195 bis 1235: 1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 1x2LR, 5x2Pl, 1x8Ab, 1x7Hd
(c) 1236 bis 1442: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 2x6Ri, 1x2LR, 1x8Ab, 6x3Hi oder 2Pl A= III/35c o IV/17 o 68a

IV/6 Syrische Emirate 1092 bis 1286

Ackerland Ag: 1 G =III/65,70bc,73ab IV/1b,2,6,7,17,20,24,35,45,46 A= IV/7 oder IV/17 oder IV/24
1x3Re (Gen), 3x3Re, 3x2LR, 1x3St, 1x2LR oder 3St oder 3Hi, 2x2Pl, 1x7Hd

IV/7 Frühe Kreuzfahrer 1096 bis 1128

Ackerland Ag: 4 bis 1100, danach 1 G =III/65,73b IV/1a,2,6 A= III/53 oder IV/1a oder IV/2 oder IV/6
1x3Ri (Gen), 3x3Ri oder 4Kl, 5x4Sp, 1x2Pl oder 3Bo, 1x2Pl oder 3Ab, 1x5St oder 2Pl

IV/8 Ghuriden 1100 bis 1215

Bergland Ag: 3 G =III/10b,11b,38,63b,73b IV/15,24 1x3Re (Gen), 6x3Sp oder 4Pk, 3x3Bo oder 2Pl, 2x2LR

IV/9 Waldlandindianer 1100 bis 1620

Waldland Ag: 1 G =III/19c(Kolonisten),40b(Vinländer) IV/9,10 1x3St (Gen), 8x3St, 3x2Pl

IV/10 Mississippikulturen 1100 bis 1701

Ackerland Ag: 1 G =III/4l IV/9,10,11,63 1xLit (Gen), 1x4Kl, 4x3Bo, 2x2Pl oder 3Bo, 4x5St

IV/11 Indianer der Pazifikküste 1100 bis 1770

Küste Ag: 2 G =III/4l IV/10,11,12c,63,71 1x3Bo (Gen), 9x3Bo, 2x2Pl

IV/12 Polynesier oder Melanesier 1100 bis 1785

Küste Ag: 1 G =(a) IV/12abc (b) IV/12abc,37d (c) IV/11,12abc (d) IV/12d

- (a) Polynesier: 1x3Kl (Gen), 9x3Kl, 2x2Pl
- (b) Melanesier: 1x3Sp (Gen), 9x3Sp, 2x2Pl
- (c) Hawaii: 1x3Kl (Gen), 2x4Pk, 6x3Kl, 3x2Pl
- (d) Maori: 1x3Kl (Gen), 11x3Kl

IV/13 Heiliges Römisches Reich Deutscher Nationen 1106 bis 1519

Ackerland Ag: 1 G =(a) III/1a,40bcd,62ab,67b,72ab,76 IV/4ab,5ab,13a,26,43a (b) III/40bd,62b,67b,72b,76
IV/4b,5bc,13b,41,43ac,54ab,57abc,61,64abc,66,76,79,80,82a (c) IV/5c,13c,43c,54b,55b,57c,61,66,76,79,80,82,
84 (d) IV/13d,43c,54b, 55b,61,66,79,82b A= (a) III/40d o III/62ab o III/72 (b) III/72b o IV/41 o IV/43a
(a) 1106 bis 1235: 1x3Ri (Gen), 4x3Ri/ 4Kl, 1x4Ab, 2x4Sp, 2x3Hi oder 4Sp oder 4Pk, 2x2Pl
(b) 1236 bis 1450 : 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 2x6Ri, 1x4Ab, 1x4Kl, 2x4Sp, 2x3Hi oder 4Sp oder 4Pk, 2x2Pl
(c) 1450 bis 1478: 1x6Ri (Gen), 2x6Ri, 1x3Re, 2x4Pk, 2x3/4Sp, 1x4Ab oder 2Pl, 2xKw oder 4Ab, 1xArt
(d) 1479 bis 1519: 1x4Pk oder 3Ri (Gen), 1x3Ri, 2x6Ri, 1x3Re, 3x4Pk, 1x2Pl, 2xKw, 1xArt

IV/14 Jurchen 1114 bis 1214

Waldland bis 1125, danach Ackerland Ag: 3 G =(a) III/44,55,56,61,66 (b) III/44,56,61,66 IV/35 A= (b) III/44
(a) 1114 bis 1125: 1x3Re (Gen), 9x3Re, 1x4Ri, 1x2LR.
(b) 1126 bis 1234: 1x3Re (Gen), 5x3Re, 2x3/4Kl, 2x4Bo, 1x7Hd, 1xArt.

IV/15 Qara-Khitan 1124 bis 1211

Steppe. Ag: 2 G =III/11ab,44,73b,79 IV/8,24,35 A= III/11ab III/44 oder IV/24
1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 3x3Re, 4x2LR, 1x2LR oder 7Hd, 1x2LR oder 2PI

IV/16 Schotten 1124 bis 1512

Ackerland Ag: 3 G =III/40b,46,77 IV/3,16,21abc,23,58,62,83a
1x3Ri (Gen), 6x4Pk, 2x4Pk oder (1x3Bo + 1x5St), 2x4Pk oder 3St, 1x2PI

IV/17 Späte Kreuzfahrer 1128 bis 1303

Küste Ag: 1 G =III/65,73b IV/1ab,2,6,20,24,45,46 A= III/65 o IV/1b o IV/2 o (IV/4a + IV/13a) o IV/6
1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 1x3Re oder 3Ri, 5x4Sp, 2x3/4Ab, 1x3Bo

IV/18 Litauer oder Samogiten 1132 bis 1435

Waldland Ag: 2 G =III/62ab,78 IV/18,27,28,30,44ab,47,55b,65,66 A= IV/30 o IV/44ab o IV/47 o IV/66
1x3Re oder 2LR (Gen), 1x3Re oder 2LR, 6x2LR, 2x3Hi, 2x2PI

IV/19 Tarasken oder Chichimeken 1168 bis 1521

Bergland Ag: 1 G =III/22c,41 IV/19,63 1x4Kl (Gen), 2x4Kl, 7x3Bo, 1x2PI, 1x3St oder 3Bo

IV/20 Ayyubiden 1171 bis 1250

Wüste Ag: 2 G =II/55c III/12,70c,73ab IV/1b,2,4b,6,17,24 A= IV/6 oder IV/24
1x3Re (Gen), 5x3Re, 2x2LR, 1x3Hi oder 3St oder 7Hd, 2x4Bo oder 2PI, 1x2LR oder 2PI

IV/21 Angloiren 1172 bis 1489

Ackerland Ag: 1 G =(a) III/46 IV/16 (b) IV/16,58 (c) IV/16,58
(a) 1172 bis 1300: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 4x4Lb, 1x4Kl oder 3Hi, 3x3Hi, 2x2PI
(b) 1301 bis 1394: 1x3Ri oder 3Re (Gen), 1x3Ri oder 2LR, 2x3Re, 2x4Lb, 1x4Kl, 3x3Hi, 2x2PI
(c) 1395 bis 1489: 1x3Ri oder 3Re (Gen), 2x3Re, 2x4Lb, 2x4Kl, 3x3Hi, 2x2PI

IV/22 Serbisches Reich 1180 bis 1459

Bergland Ag: 1 G =III/67b IV/25,33,43ac,50,55b,69 A= IV/55b oder IV/69
1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 2x3Ri oder 2LR, 4x2PI oder 3Bo, 1x4Sp oder 3Hi, 1x7Hd oder 2PI

IV/23 Engländer der Feudalzeit 1181 bis 1322

Ackerland Ag: 3 G =III/19bc IV/4b,16,23,39a A= III/19c oder III/35b oder III/46
1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 4x3Bo, 1x3/4Sp, 2x7Hd, 1x3Re/ /3Sp oder 2PI oder 4Ab

IV/24 Khwarizmier 1186 bis 1246

Ackerland Ag: 1 G = II/58 III/11b,70c,73ab,79 IV/6,8,15,17,20,35 A= III/11b oder IV/15
1x3Re (Gen), 3x3Re, 4x2LR, 1x2LR oder El, 1x3Bo, 1x3Re oder 7Hd, 1x5St oder 2LR

IV/25 Späte Bulgaren 1186 bis 1395

Ackerland Ag: 2 G =III/67b,79 IV/22,31,32,33,43a,50,55 A= IV/22 oder IV/47
1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 6x2LR, 1x4Sp oder 2LR, 1x2PI oder 2LR

IV/26 Zyprioten 1192 bis 1489

Küste Ag: 2 G =III/73a IV/2,13a,45,49,61 A= IV/45
1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x3Re oder 3Ri oder 2LR, 4x4Ab, 2x4Sp, 2x2PI, 1x7Hd oder 2LR

IV/27 Esten 1200 bis 1227

Waldland Ag: 3 G =III/40bd,78 IV/18,27,28,30,54abd A= III/78 1x4Wb (Gen), 9x3St, 2x2PI

IV/28 Pruzzen 1200 bis 1283

Waldland Ag: 1 G =III/40bd,62b,78 IV/18,27,28,30,54d A= III/62b
1x3Re (Gen), 1x3Re, 4x3St, 4x3St oder 3Hi, 2x2Pl

IV/29 Tupi 1200 bis 1601

Tropen Ag: 2 G =IV/29,68b,72 1x3St (Gen), 6x3Bo, 5x3St

IV/30 Deutscher Orden 1201 bis 1522

Ackerland Ag: 4 G =III/62b,78 IV/18,27,28,35,44ab,54abcd,66 A= III/62b oder IV/13abcd
1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 1x3Re, 2x2LR, 2x4Ab, 1x4Sp, (1x3Hi + 1x2Pl) oder 2x7Hd

IV/31 Byzantiner 1204 bis 1261

Ackerland Ag: 1 G = II/58 III/73a IV/25,32 A= III/73b oder III/79 oder IV/25 oder IV/33
1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x3Ri, 4x2LR, 1x4Sp, 1x4Bo, 2x2Pl

IV/32 Franken in Siebenbürgen 1204 bis 1311

Ackerland Ag: 1 G =III/73a IV/25,31,32,33,50,51a,60 A= III/73b oder IV/33 oder IV/60
1x3Ri (Gen), 4x3Ri, 1x3Re, 1x3Ab, 1x4Sp, 4x2Pl

IV/33 Epirot 1204 bis 1340

Ackerland Ag: 1 G =IV/22,25,32,50,60,69 A= IV/5c oder IV/32 oder IV/50
1x3Re (Gen), 2x3Re, 2x3Ri, 2x2LR, 1x2LR oder 6Ri oder 2Pl, 1x4Sp oder 2Pl, 3x2Pl oder 3/4Bo

IV/34 Trapezunt 1204 bis 1461

Küste Ag: 1 G =II/58 III/70c,73a IV/49,55ab,75 A= III/70c oder IV/49
1x3Re(Gen), 1x3Re, 2x2LR, 1x4Sp, 3x2Pl, 2x3Hi, 2x3Bo

IV/35 Mongolisches Reich 1206 bis 1266

Steppe Ag: 4 G =II/58 III/11ab,32,36,44,56,61,62b,66,67b,70c,73a,78,79 IV/6,14b,15,24,30,35,36a,44a,46,48
A= III/56 oder III/61 1x3Re (Gen), 2x3Re, 8x2LR, 1x2LR oder Art

IV/36 Mogul - Indien 1206 bis 1526

Tropen Ag: 2 G =(a) III/10bc,38 IV/35,36a,46 (b) III/10c IV/36b,75
(a) 1206 bis 1315: 1x3Re (Gen), 3x3Re, 2xEl, 1x2LR, 1x3Kl, 3x3Bo, 1x7Hd oder 2Pl
(b) 1316 bis 1526: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 1x3Re oder 3Ri, 2xEl, 1x2LR, 1x3Kl, 2x3Bo, 1xArt, 1x7Hd

IV/37 Indonesier oder Malayen 1222 bis 1511

Küste Ag: 1 G =(a) II/42bd III/23 IV/37abcd,40,68b,73 (b) IV/37abcd,68b (c) III/23 IV/37abcd,48,68b,73
(d) IV/12b, 37abcd,68b A= (a) II/42d oder IV/37c oder IV/73 (c) III/23 oder IV/37a
(a) Malayen oder Sumatrer: 1xEl (Gen), 1xEl, 6x4Wb, 2x3Bo, 1x2Pl, 1x2LR
(b) Moluken: 1x3St (Gen), 8x3St, 2x3Bo, 1x2Pl
(c) Javanesen: 1xLCh oder El (Gen), 7x4Wb, 2x3Bo, 1x2Pl, 1x2LR
(d) andere: 1x3St (Gen), 7x3St, 2x3Bo, 1x2Pl, 1x2LR

IV/38 Granadiner 1232 bis 1492

Ackerland Ag: 0 G =III/35c,74 IV/38,68a A= III/74 1x3Ri o 3Re (Gen), 4x2LR, 2x4Sp, 1x4Ab, 4x2Pl oder 3Ab

IV/39 Navarresen 1234 bis 1430

Bergland Ag: 1 G =(a) III/35c IV/3,4b,23,62 (b) III/35c IV/4b,62,64ab,68a (c) IV/51b,55b,60,61,69
(a) 1234 bis 1327 : 1x3Ri (Gen), 6x3Hi, 1x3Ab, 1x3Sp, 3x2Pl
(b) 1328 bis 1378: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 3x3Hi, 2x3Hi oder 4Lb, 1x3Ab, 1x3Sp, 3x2Pl
(c) 1379 bis 1430: 1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 4x3Hi, 2x4Ab, 1x4Ab oder 2LR, 2x2Pl

IV/40 Siamesen 1238 bis 1518

Tropen Ag: 3 G =III/9b 23,59 IV/37a,40,48,73 A= III/9b +/- IV/37a
1xEl (Gen), 1xEl, 1x3Re, 1x4Hi, 6x3St oder 6x3Hi, 2x2Pl oder 3Bo

IV/41 Frühe Schweizer 1240 bis 1400

Bergland Ag: 1 G =IV/13b,41,61,76 1x6Kl (Gen), 1x2LR oder 2Pl, 8x6Kl, 2x2Pl

IV/42 Perser 1245 bis 1393 & 1499 bis 1520

Wüste Ag: 0 G =IV/42,46,52,55a,67,75,77 1x3Re (Gen), 7x3Re, 1x2LR, 2x3Bo, 1x7Hd

IV/43 Späte Ungarn 1245 bis 1526

Steppe Ag: 2 G =(a) III/62b IV/13ab,22,25,43a,61,65,66 (b) IV/55b (c) IV/13bcd,22,55b,61,65,66,80
A= (a) IV/13b +/- IV/65) oder IV/47 oder IV/66 (b) IV/64b (c) IV/22 oder IV/66

(a) 1245 bis 1395: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 7x2LR, 1x4Sp, 2x2Pl oder 3Bo

(b) 1396: 1x3Ri (Gen), 2x3Ri, 1x6Ri, 4x2LR, 1x4Ab, 1x4Sp, 2x2Pl oder 3Bo

(c) 1397 bis 1526: 1x3Ri (Gen), 2x6Ri, 3x2LR, 1x4Ab, 1x4Sp o 4Kl o 5St, 2x2Pl o 3Bo, 2x2Pl o Kw

IV/44 Russen nach dem Mongolensturm 1246 bis 1533

Waldland Ag: 1 E= (a) III/62b,79 IV/18,30,35,44a,47,66 (b) III/79 IV/18,30,44b,47,66 A= (a) IV/18+/- IV/47

(a) 1246 bis 1380: 1x3Re (Gen), 8x3Re, 1x4Sp, 1x3Bo, 1x3Re oder Kw

(b) 1381 bis 1533: 1x3Re (Gen), 5x3Re, 2x2LR, 1x4Sp, 1x3Bo, 1x2Pl, 1x3Re oder Kw

IV/45 Mamaluken 1250 bis 1517

Wüste Ag: 2 G =II/55c III/12,73b IV/2,6,17,26,45,46,49,55b,56a,67,75,77 A= IV/6
1x3Re (Gen). 6x2Re, 2x2LR, 1x2Pl, 1x2Pl oder 3St oder 3Hi, 1x7Hd oder 2LR

IV/46 Ilkhamiden 1251 bis 1355

Steppe Ag: 3 E= II/58 III/73b IV/2,6,17,35,36a,42,45,47,49,52,67 A= IV/2 oder (IV/6 +/- IV /47).
1x3Re (Gen), 1x3Re, 9x2LR, 1x3Hi oder Art oder 2LR oder 3Ri

IV/47 Goldene Horde & Nachfolger 1251 bis 1556

Steppe Ag: 2 G =II/58 III/62b,70c,73b,79 IV/18,44,46,47,52,65,66,75 A= IV/44ab oder IV/55b
1x3Re (Gen), 3x3Re, 6x2LR, 1x3Bo, 1x4Bo oder 4Ab oder 3St oder 2LR

IV/48 Yuan Chinesen 1260 bis 1368

Ackerland Ag: 2 G =III/9b,11a,23,54,56,59,61 IV/35,37c,40,52,73 A= III/11a o III/56 o IV/35 o IV/37c
1x3Re (Gen), 4x3Re, 2x2LR, 1x3Kl, 1x4Ab, 1x2Pl, (2x3Hi oder 5St) oder (1x4Kl oder 8Bo + 1x3Ab)

IV/49 Turkmenen in Anatolien 1260 bis 1515

Ackerland Ag: 2 G =III/70c,73b IV/2,26,34,45,46,49,50,55ab,56a,60,61,67,77 A= IV/34 o IV/45 o IV/55b
1x3Re (Gen), 6x2LR, 2x3Hi, 2x2Pl oder 3Bo, 1x7Hd

IV/50 Byzantiner unter den Paläologen 1261 bis 1384

Ackerland Ag: 1 G =II/58 III/73b IV/22,25,32,33,49,55ab,60 A= II/58 o IV/22 o IV/47 o IV/49 o IV/55
1x3Re (Gen), 1x2LR, 1x4Hi, 1x3Ri, 4x3Re, 1x4Sp, 1x4Bo, 2x2Pl

IV/51 Byzantiner in Morea 1262 bis 1460

Ackerland Ag: 1. G =(a) III/73b IV/32,60,69 (b) IV/39c,55b,60,69 A= (a) IV/49 o IV/50 (b) IV/55b

(a) 1262 bis 1346: 1x3Re (Gen), 2x3Re, 1x4Sp, 2x4Bo, 5x2Pl, 1x3Hi oder 2Pl

(b) 1347 bis 1460: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x2LR, 1x4Sp, 1x4Bo, 1x3Hi, 5x2Pl

IV/52 Mongolische Nomadenstämme 1266 bis 1508

Steppe. Ag: 3. G =III/11a, IV/42,46,47,48,52,73,75,78. A= IV/42 oder IV/46
1x3Re (Gen), 4x3Re oder 2LR, 6x2LR, 1x7Hd oder 2LR

IV/53 Mixteken oder Zapoteken 1280 bis 1523

Bergland Ag: 1. G =III/41 IV/53,63 A= IV/19 1x3/4Hi (Gen), 2x3/4Hi, 6x3Hi, 3x2Pl

IV/54 Mittelalterliche Skandinavier 1280 bis 1523

Küste Ag: 3 bei (a)+(b), 1 bei (c)+(d). G =(a) IV/13b,27,30,54d. (b) IV/13bcd,27,30,54cd (c) IV/30,54cd
(d) III/62b IV/27,28,30,54abc A= (b) IV/13bcd (d) IV/13

(a) Dänen 1350 bis 1390: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 2x3Kl, 1x4Ab, 4x4Sp, 2x2Pl, 1xArt

(b) Union 1391 bis 1523: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x6Ri, (1x3Kl + 1x3Ab) o (2x4Pk), 2x3Kl, 1x4Ab, 2x4Sp, 1x2Pl, 1xArt

(c) Schweden 1391 bis 1523: 1x3Ri (Gen), 5x4Kl, 5x3Ab, 1xArt oder 2Pl

(d) andere: 1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 1x3Re, 6x4Kl, 3x3Bo oder 2Pl

IV/55 Osmanisches Reich 1281 bis 1512

Ackerland Ag: 4 G =(a) II/58 IV/2,25,34,42,49,50,60,61 (b) II/58 IV/2,13cd,18,22,25,34,39c,43bc,45,49,50,
51b,56ab, 60,61,65,66,69,75,77 A= (b) IV/22 o IV/47 o IV/49 o IV/65 o IV/69

(a) 1281 bis 1361: 1x3Re (Gen), 1x3Re, 7x2LR, 1x3Hi oder 4Sp oder 7Hd oder 2LR, 2x2Pl.

(b) 1362 bis 1512: 1x3Re (Gen), 3x3Re, 4x2LR, 1x4Bo, 2x2Pl, 1xArt

IV/56 Johanniter 1291 bis 1522

Küste Ag: 1 G =(a) IV/45,49,55b (b) IV/55b A= (a) IV/2

(a) 1291 bis 1450: 1x3Ri oder 4Kl (Gen), 1x3Ri oder 4Kl, 2x4Ab, 2x4Sp, 2x3Ab, 4x2Pl.

(b) 1451 bis 1522: 1x3Ri oder 4Kl (Gen), 1x3Ri oder 4Kl, 2x4Ab, 1x4Kl, 1x4Sp, 1x3Ab, 5x2Pl

IV/57 Niederländer 1297 bis 1478

Ackerland Ag: 0 G =(a) IV/4b,13b (b) IV/13b,57b,64ab,76 (c) IV/13bc,64bc,76,84

(a) 1297 bis 1329: 1x3Ri oder 4Pk (Gen), 1x3Ri oder 4Pk, 1x4Ab, 6x4Pk, 1x3Kl oder 4Pk, 1x3Kl, 1x2Pl

(b) 1330 bis 1410: 1x3Ri oder 4Pk (Gen), 1x3Ri oder 4Pk, 1x4Ab, 5x4Pk, 1x3Kl, 1x5St, 1x2Pl, 1xArt

(c) 1411 bis 1478: 1x3Ri oder 4Pk (Gen), 1x3Ri oder 4Pk, 1x4Ab, 6x4Pk, 1x4Kl oder 4Pk, 1x2Pl, 1x4Pk oder Art

IV/58 Mittelalterliche Iren 1300 bis 1487

Waldland. Ag: 1. G =III/77, IV/16,21bc,58

(1x2LR (Gen) +1x2LR oder 3Re + 1x4Kl) oder (Schotten 1x3Ri (Gen) + 2x4Pk), 1x4Kl oder 2LR, 4x3Hi, 4x2Pl

IV/59 Samurai nach dem Mongolensturm 1300 bis 1542

Bergland Ag: 0 G =(a) III/56 IV/59a,73,78 (b) IV/59b,73,78

(a) 1300 bis 1464: 1x3Re oder 4Kl (Gen), 1x3Re, 6x4Kl, 3x3Hi, 1x3Bo

(b) 1465 bis 1542: 1x3Re oder 4Kl (Gen), 1x3Re, 5x4Kl, 1x3Sp, 4x5St oder 4x7Hd oder 4x3Sp

IV/60 Katalanische Kompanie 1302 bis 1388

Ackerland Ag: 4 G =II/58 IV/32,33,39c,49,50,51ab,55ab,61 A= II/58

1x3Ri (Gen), 1x2LR, 6x4Hi, 2x2Pl, 2x4Hi oder 2LR

IV/61 Italienische Stadtstaaten 1320 bis 1495

Küste bei Venedig oder Genua, sonst Ackerland Ag: 1 G

=IV/5c,13bcd,26,39c,41,43ac,49,55ab,60,61,64bc,69,74,79,82

A= IV/61 oder IV/69 oder IV/74 oder IV/79

1x3Ri (Gen), 4x3Ri, 1x2LR, 2x8Ab oder 2Pl, 2x4Sp oder 4Pk, 1x4Ab oder 4Hi oder 3Kl oder 2LR, 1x2Pl oder Art

IV/62 Engländer im 100jährigen Krieg 1322 bis 1455

Ackerland Ag: 3 G =III/19c IV/4b,16,39ab,64abc,68ab,76,82a
1x3Ri//4Kl (Gen), 2x3Ri//4Kl, 6x4Lb, 1x3Sp oder 2Pl, 1x4Lb oder 4Kl, 1x3Ab oder Art

IV/63 Azteken 1325 bis 1521

Ackerland Ag: 3 G =III/22cd,41 IV/10,11,19,53,63 A= IV/19
1x4Kl (Gen), 1x4Wb, 2x4Kl, 6x5St, 1x2Pl, 1x3St oder 4Bo oder 2Pl

IV/64 Mittelalterliche Franzosen 1330 bis 1445

Ackerland Ag: 1 G =(a) IV/13b,39b,57b,62,64a (b) IV/13b,39b,57bc,61,62,64b,74,76,79
(c) IV/13b,57c,61,62,64c,76,79 A= (c) IV/16

(a) 1330 bis 1345: 1x3Ri (Gen), 5x3Ri, 3x3Bo oder 4Ab, 2x3Sp, 1x3Sp oder 7Hd
(b) 1346 bis 1418: 1x3Ri//4Kl (Gen), 5x3Ri//4Kl o 5x5St, 1x4Kl o 4Ab, 1x3Re o 4Ab, 2x4Ab, 2x3Sp o 3Bo o 7Hd
(c) 1419 bis 1445: 1x3Ri//4Kl (Gen), 4x3Ri//4Kl, 1x4Kl, (4x4Pk Schotten - wenn nicht A) o (2x3Sp + 2x4Ab),
1x4Ab, 1x3Sp o 7Hd o Art

IV/65 Wallachen oder Moldavien 1330 bis 1504

Waldland Ag: 1 G =IV/18,43ac,47,55b,65,66 A= IV/43ac o IV/47 o IV/55ab o IV/65 oder IV/66
1x3Re (Gen), 3x2LR, 2x3Bo, 5x2Pl, 1x5St

IV/66 Späte Polen 1335 bis 1510

Waldland Ag: 1 G =IV/13bcd,18,30,43ac,44ab,47,55b,65,66,80 A= IV/18 oder IV/43ac
1x3Ri (Gen), 3x3Ri, 4x3Re, 1x2LR, 1x3Kl oder 2LR, 1x8Ab, 1xKw oder 8Ab

IV/67 Jalayiriden 1336 bis 1432

Steppe Ag: 1 E= III/70c IV/2,42,45,46,49,75,77 A= III/70c o IV/77 1x3Re (Gen), 2x3Re, 8x2LR, 1x7Hd o 2LR

IV/68 Mittelalterliche Spanier oder Portugiesen 1340 bis 1485

Ackerland Ar: 3 G =(a) III/74 IV/38,39b,62,68ab,74,82 (b) III/74 IV/29,37abcd,62,68
(a) Spanier: 1x3Ri (Gen), 2X:3Ri, 1x3Ri//4Kl oder 4Lb oder 2LR, 2x2LR, 1x4Sp, 2x3Hi, 1x4Ab, 2x2Pl
(b) Portugiesen:1x3Ri//4Kl (Gen), 3x3Ri//4Kl, 1x2LR, 1x4Sp, 2x3Hi, 2x2Pl oder 4Ab, 2x4Lb oder 4Ab

IV/69 Albaner 1345 bis 1430 & 1443 bis 1479

Bergland Ag: 1 G =IV/22.33,39c,51ab,55b,61 A= IV/61
1x2LR (Gen), 4x2LR, 4x2Pl, 1x3Ab, 1x3Hi, 1x4Kl oder 5St oder 3/6Ri

IV/70 Chanca 1350 bis 144)

Bergland Ag: 3. G =IV/71,81. 1x3Sp oder Sa (Gen), 5x3Sp, 2x3Sp oder 3St, 1x3Sp oder 3Hi, 3x2Pl

IV/71 Chimu 1350 bis 1464

Wüste Ag: 1 G =IV/11,70,81 1x3St (Gen), 8x3St, 3x2Pl

IV/72 Amazonier 1350 bis 1662

Tropen Ag: 0 G =IV/29,81 1x3Bo (Gen), 9x3Bo, 2x2Pl

IV/73 Chinesen der Ming Dynastie 1356 bis 1598

Ackerland Ag: 2 G =II/42d III/9b,59 IV/37ac,40,48,52,59ab,73,78 A= III/9b o IV/52 oder IV/78 Ref: MCA
1x3Re (Gen), 1x3Re, 2x2LR, 1x3Kl oder 2Pl, 2x4Kl, 2x3Bo, 1x3Hi oder 3Re, 2xArt

IV/74 Armagnaken 1357 bis 1410 & 1444

Ackerland Ag: 4 G =IV/6l,64b,68a,79
1x3Ri (Gen), 3x3Ri//4Kl, 2x3Ri//4Kl oder 3Ri//4Sp oder 3Sp, 1x3/6Ri, 4x4Lb, 1x4Ab oder 2Pl oder Art

IV/75 Timuriden 1360 bis 1506

Steppe Ag: 4 G =II/58 III/10c,70c IV/2,34,36b,42,45,47,52,55b,67,77 A= IV/52 oder IV/77
1x3Re (Gen), 5x3Re, 2x2LR, 1xEl oder 4Bo, 1x3Bo, 1x2Pl, 1x3Sp oder 3Hi

IV/76 Frühe Burgunder 1363 bis 1471

Ackerland Ag: 2 G =IV/13bc,4l,57bc,62,64bc,82
1x3Ri oder 4Kl (Gen), 5x3Ri//4Kl, 1x3Ri//4Kl oder 3Re, 2x4Pk oder 4Lb, 1x4Ab, 1x4Lb, 1xArt

IV/77. Turkmenen 1378 bis 1504

Steppe Ag: 2 G =II/58 III/70c IV/42,45,49,55b,67,75,77 A= III/70c o IV/34 o IV/49 o IV/77
1x3Re (Gen), 5x3Re, 2x2LR, 2x3Bo, 1x2Pl oder 2LR, 1x7Hd

IV/78 Koreaner der Yi Dynastie 1392 bis 1598

Bergland Ag: 0 G =IV/52,59ab,73 A=IV/73 1x3Re (Gen), 2x3Re, 2x2LR, 2x4Bo, 2x4Pk, 1x7Hd, 1x2Pl, 1xArt

IV/79 Späte Schweizer 1400 bis 1522

Bergland Ag: 3 G =IV/13bcd,61,64bc,74,84
1x4Pk (Gen), 1x6Ri oder 6Bd, 7x4Pk, 2x2Pl, 1x2LR oder Art

IV/80 Hussiten 1419 bis 1434 & 1464 bis 1471

Ackerland Ag: 1 G =IV/13bc,43c,66,80 1x3Ri oder 4Kl (Gen), 1x2LR, 5xKw, 4x4Kl, 1xArt

IV/81 Inkas 1438 bis 1534

Bergland Ag: 2 G =IV/70,71,72,81 1x5a (Gen), 4x4Hi, 2x3/4Hi, 3x2Pl, 2x5St

IV/82 Französische Ordonanzen 1445 bis 1503

Ackerland Ag: 2 G =(a) IV/13bc,6l,62,68a,76,83a (b) IV/13cd,61,68a,76,83a,84 A= (a) IV/61 (b) IV/61 o IV/79
(a)1445 bis 1464: 1x3Ri//4Bo (Gen), 4x3Ri//4Kl, 1x4Ab, 1x4Bo, 2x3Bo, 1x4Kl oder Art, 1x2Pl, 1xArt
(b)1465 bis 1503: 1x3Ri (Gen), 4x3Ri, 1x3Re//4Bo, 1x4Ab, 2x4Pk (Schweizer wenn nicht A) o 3Bo, 2x2Pl,1xArt

IV/83 Engländer während den Rosenkriegen bis 1487

Ackerland Ag: 1 G =(a) IV/16 82ab,83a (b) IV/83b A= IV/16
(a) 1455 bis 1485: 1x3Ri oder 4Kl (Gen), 1x3Ri oder 3Re oder 4Kl, 3x4Kl, 6x3/4Lb, 1xArt oder 3Sp.
(b) 1487: 1x3Ri o 4Kl(Gen), 1x3Ri o 3Re o 4Kl, 2x4Kl, 1x4Kl o 3Lb, 1xArt o Pl, 6x3/4Lb o (2x4Pk + 2x3Hi + 2xPl)

IV/84 Späte Burgunder 1471 bis 1477

Ackerland Ag: 4 G =IV/13c,57c,79,82b A= IV/83a
1x3Ri (Gen), 1x3Ri, 3x3Ri//4Kl, 2x4Lb, 1x4Ab, 2x4Pk oder 8Bo, 1x2Pl, 1xArt

ARMMEÜBERSICHT

Abbasiden	III/37	Diadochen	II/16-18	Kaledonier	II/60
Abessinier	II/62	Elamiter	I/5, 42	Kampanier	II/8
Ägypter	I/2,22,38,46,53	Emishi	III/6	Kanaaniter	I/20
Akkader	I/11	Esten	IV/27	Kappadokier	II/14
Alanen II/58		Etruscer	I/55, 57	Karthager	I/61 II/32
Albaner	IV/69	Fatimiden	III/65	Kassiter	I/21
Alemannen	II/72	Flamen	IV/57	Katalanische Kompanie	IV/60
Amoriter	I/15	Franken II/72 III/28,51,52 IV/32		Khazaren	III/16
Andalusier	III/34	Franzosen	IV/4,64,82	Khitaner	II/61 III/55 IV/15
Angelsachsen II/73 III/24		Friesen	II/73	Khmer	III/23
Anglo-Normannan	IV/3	Galater	II/30	Khurasanen	III/43
Apulier	II/8	Gallier	II/11	Khwarizmier	IV/24
Araber	II/22,23 III/31,37,38	Georgier	III/70	Kimmerier	I/43
Aramäer	I/31 II/22	Gepiden	II/71	Kommagenen	II/44
Armagnaken	IV/74	Germanen	II/47,65-67,70-73	Koreaner ... II/75-77 III/56 IV/78	
Armenier	II/28 III/27, 50	III/2,3		Kreuzfahrer	IV/7,17
Assyrer	I/25, 45, 51	Ghaznaviden	III/63	Kroaten	III/26
Avaren	III/13	Ghuriden	IV/8	Kumanen	III/79
Ayyubiden	IV/20	Goldene Horde	IV/47	K'un-Ming	II/29
Azteken	IV/63	Goten	II/65,67,82 III/3	Kurden	III/60
Babylonier	I/21, 44	Granadiner	IV/38	Kushan	II/46
Bajuwaren	II/73	Griechen I/30,52,56 II/5,31,36		Kushiter	I/46,58
Baktrier	II/36	Hasmonäer	II/50	Langobarden	III/2,21
Barbaren	I/14	Hebräer	I/27,34 II/51,43,59	Latiner	I/55
Beduinen	I/6 III/53	Heiliges Römisches Reich IV/13		Leidang	III/40
Beja	II/50	Heruler	II/67	Libyer	I/7
Berber	III/74	Hethiter	I/16,24,31	Limiganter	II/70
Bithynier	II/6	Hsi	II/61	Litauer	IV/18
Blemyer	II/50	Hsien-Pi	II/61	Lucanier	II/8
Bretonen	III/18	Hsi-Hsia	III/66	Lyder	I/50
Briten II/53, 81 IV/23, 62, 83		Hsiung-Nu	II/38	Lykier	I/62
Bruttier	II/8	Hu	I/43	Lysimachiden	II/17
Bulgaren	III/14, 32, IV/25	Hunnen	II/80	Ma'in	I/8
Burgunder	II/70 IV/76, 84	Hussiten	IV/80	Magyaren	III/30
Burmesen	III/9	Hyksos	I/17	Makedonen I/54 II/12,15,18,35	
Buyiden	III/57	Ilkhaniden	IV/46	Makkabäer	II/43
Byzantiner III/4,17,29,64,75		Illyrer	I/47	Makkan Dilmun	I/8
IV/1,31,33,34,50,51		Inder..... I/10,23II/1-3,36,42,46		Malayen	IV/37
Cham	III/23	III/10,38 IV/36		Mameluken	IV/45
Chanca	IV/70	Indianer	III/41 IV/9-11,72	Mauren	II/40, 57
Ch'iang	II/21	Indonesier	IV/37	Mayas	III/22
Chichimeken	IV/19	Inkas	IV/81	Meder	I/40
Chimu	IV/71	Iqshididen	III/49	Melanesier	IV/12
Chinesen I/13,32 II/4,41,63,79		Iren	II/54 III/46 IV/21,58	Minoer	I/18
III/20,39,61 IV/48,73		Italer	I/33,36	Mitannen	I/19
Dailami	III/57	Italiener	III/72 IV/61	Mixteken	IV/53
Daker	II/52	Jalayiriden	IV/67	Moldavier	IV/65
Dänen	III/71	Japaner III/6,7 III/54 IV/59		Mongolen ... III/44 IV/35,47,52,75	
Deutsche Staaten	IV/13	Johanniter	IV//56	Moslems..... III/25,31,33,37,38	
Deutscher Orden	IV/30	Jurchen	IV/14	IV/36,42	

Mykenen I/18, 26	Rugier II/72	Thraker I/48
Nan-Chao III/36	Russen III/48, 78 IV/44	Thüringer II/73
Navarresen IV/39	Saba I/8	Ti II/21
Nobaden II/50	Sachsen II/73	Tibetaner III/15
Normannen III/51 IV/3, 5	Samniter II/13	Tien II/29
Nubier I/3 III/12	Samogiden IV/18	Timuriden IV/75
Numider II/40	Samurai III/54 IV/59	Tolteken III/58
Paionier I/63	Sargoniden I/51	Tuareg III/69
Palmyrer II/74	Sarmaten II/24-26	Tuluniden III/49
Parsen I/40	Sassaniden II/69	Tupi IV/29
Parther II/37	Schotten III/45, 77 IV/16	Türken III/11,42,73 IV/55
Pergamon II/34	Schweizer IV/41, 79	Turkomannen IV/49, 77
Perser I/60 II/7 IV/42	Seevölker I/28	Ugariter I/20
Petchenegen III/74	Seldschuken III/73	Uiguren III/11
Philister I/29	Seleukiden II/19	Umayyaden III/31
Phönizier I/35	Serben III/26 IV/22	Umbrier I/55
Phryger I/41	Siamesen IV/40	Ungarn III/67 IV/43
Pikten II/68	Sizilianer II/45 III/33 IV/5	Urarter I/11,39
Polen III/62 IV/66	Skandinavien I/14 III/71 IV/54	Vandalen II/66,84
Polynesier IV/12	Skiren II/67	Vatikan III/76
Ponter II/48	Sklavenrevolten II/45	Vietnamesen I/49 III/59
Portugiesen IV/68	Skythen I/43	Vikinger III/40
Pruzen IV/28	Slaven III/1	Waliser III/19
Ptolemäer II/20	Spanier II/39 III/35 IV/38,39,68	Wallachen IV/65
Pyrrher II/27	Sueben II/72	West Sudanesen III/68
Qataban I/8	Sumerer I/1, 12	Wu-huan II/61
Römer I/55, 59 II/10, 33, 49	Susianer I/5	Zagros Hochlandstaaten I/4,37
Römisches Imperium	Syrakusaner II/9	Zapoteken IV/53
..... II/56, 64, 78, 83	Syrer I/9 IV/6	Zentr. Asiat. Stadtstaaten III/8
Roxolaner II/24, 26	Tarasken IV/19	Zyprioten I/35 IV/26

BIG BATTLE DBA

Diese Variante gestattet den Spielern grössere Armeen auf einem grösseren Gelände ins Feld zu führen, ohne im Detail auszuarten. Neben den folgenden Zusatzregeln werden die üblichen DBA-Regeln verwendet:

Armeezusammenstellung

Eine Armee besteht aus 36 Elementen. Wird nur 1 Liste verwendet, wird die dreifache Anzahl Elemente benötigt. Jedem der 3 Befehlshaber wird, der Liste entsprechend, eine Befehlsgruppe, bestehend aus mindestens 6 Elementen, zugeteilt. Eine Armee kann aber auch Alliierte enthalten, die derselben Zeit entstammen, von einer anderen Liste oder von derselben, aber unter einem anderen Buchstaben. Alliierte Befehlsgruppen bestehen aber immer aus ganzen 12-Elemente-Armeen. Wird 1 Alliierte eingesetzt, werden von der Hauptliste doppelt so viele Elemente benötigt. Werden 2 Alliierte eingesetzt, müssen sie verschiedenen Listen entstammen. Die Hauptarmee entspricht dann einer üblichen DBA-Armee. Von den 3 Generalen wird einer als Oberbefehlshaber bestimmt. Alliierte Generale werden nie Oberbefehlshaber einer vereinigten Streitmacht. Oberbefehlshaber und Alliierte Generale entsprechen immer dem in der Liste vorgesehenen Truppentyp. Der Truppentyp der Befehlgruppenführer darf in der entsprechenden Liste frei ausgesucht werden, ausser; Sichelstreitwagen, Plänkler oder Artillerie.

Schlachtfeldgrösse und Gelände

Die Breite des Schlachtfelds wird verdoppelt, die Länge bleibt gleich, also: 120 x 60cm. Das Gelände soll 1 bis 3 vorhandene Geländemerkmale und 3 bis 4 mögliche enthalten. Keine Geländeform darf mehr als dreimal verwendet werden. Nur je 1 Wasserweg, Fluss, Oase oder BUA darf aufgestellt werden.

Lager

Für jede alliierte Befehlsgruppe wird auch ein eigenes Lager benötigt. Entspricht die ganze Streitmacht exakt derselben Liste, und verfügt sie weder über ein BUA oder enthält sie lediglich einen Kriegswagen, genügt ein Lager der üblichen Grösse.

Aufstellung

Nachdem der Verteidiger das Gelände aufgestellt hat, wählt der Angreifer eine Längsseite als seine Grundseite. Jene des Verteidigers liegt gegenüber. Nun stellt der Verteidiger seine gesamte Streitmacht auf. Danach stellt der Angreifer alle seine Truppen auf. Befehlsgruppen dürfen nicht vermischt aufgestellt werden. Der Verteidiger kann die Position von 2 Elementpaaren verschiedener Befehlsgruppen vertauschen, solange es sich nicht um Verbündete Truppen handelt.

Würfel

Für jede Befehlsgruppe wird ein eigener Würfel benötigt. Alle Würfel eines Spielers sollten identisch sein, ausser jenen für alliierte Befehlsgruppen, die andersfarbig zu sein haben und stets für dieselbe Befehlsgruppe verwendet werden. Nach der Aufstellung des Geländes und nachdem feststeht, welche Grundseite wer einnimmt, legt jeder Spieler verdeckt fest, welcher nicht alliierter Befehlsgruppe jeweils die höchste, und welcher jeweils die geringste Punktzahl seiner Würfel zugeteilt wird. Diese Einteilung gilt für die Dauer einer Schlacht und wird unmittelbar nach dem ersten PIP-Wurf offen gelegt.

Für jede Befehlsgruppe wird solange gewürfelt, solange noch deren Elemente auf der Schlachtfeld stehen.

Kampf

Einmal während der Schlacht darf zum Kampfwurf des Oberbefehlshabers +1 addiert werden.

Verluste

Ein Element gilt als verloren, wenn es entweder im Kampf vernichtet wurde oder den Spielfeldrand überschritten hat, nicht aber wenn es demoralisiert ist. Das Lager eines Alliierten zählt als 2 verlorene Elemente, solange es vom Gegner besetzt gehalten wird. Wird das Hauptlager oder BUA vom Gegner besetzt gehalten, zählt es als 2 verlorene Elemente für jene nicht alliierte Befehlsgruppe.

Demoralisierung

Hat eine Befehlsgruppe ihren Befehlshaber verloren oder einen Drittel ihrer Anfangsstärke eingebüsst, wobei Sichelstreitwagen, Stadtvolk und Trossknechte nicht mitgezählt werden, gilt sie in der nächsten Runde als demoralisiert. Taktische Bewegungen dieser Befehlsgruppe können nur noch dazu verwendet werden, um Einzelelemente zu drehen und zu halten oder um Gruppen von Elementen zu halten. Elemente die sich nicht im Nahkampf befinden und solche, die nicht mit PIPs gehalten werden, fliehen direkt der eigenen Grundseite entgegen. Bei dieser Bewegung prallt ein Element nicht zurück, wird aber gedreht, falls erforderlich. In jeder folgenden eigenen Runde wird erneut ermittelt welche Elemente fliehen oder gehalten werden, wobei zuvor Geflohene auch später gehalten werden können. Elemente die weder BUA noch Lager verteidigen, erleiden im Nahkampf einen Abzug von -2.

Gewinn und Verlust

Eine Armee die am Ende einer beliebigen Runde mindestens die Hälfte ihrer Elemente verloren hat, Sichelstreitwagen, Stadtvolk und Trossknechte nicht mitgezählt, oder deren Befehlsgruppe des Befehlshabers demoralisiert ist, und auch mehr Elemente als der Gegner eingebüsst, hat die Schlacht verloren.

Bewegungsweiten in Schritt						
Gelände	Berittene			Fusstruppen		
	El Ri SSt	Re LSt	LR	Hi Pl	Kl Sp Pk	Art Kw Sa
		Km SiS			Bo St Hd	
Gut	300	400	500	300	200	200
Schwer	200	200	200	300	200	-
Strassen	400	400	500	400	400	400
Fluss	100	100	100	100	100	100

Gegner	Fusstruppen	Berittene
Klingen	+5	+3
Elefanten	+4	+5
Speere, Sichelstreitwagen, oder Artillerie die schiesst	+4	+4
Ritter, Piken oder Kriegswagen	+3	+4
Reiterei	+3	+3
Hilfstruppen, Stammeskrieger oder Horden	+3	+2
Bogenschützen oder Kamelreiter	+2	+4
Leichte Reiterei, Plänkler oder Artillerie im Nahkampf	+2	+2
Trossknechte oder Stadtvolk	+1	+1

Quick Kill - vernichtet bei einfachem Mehr			
alle gegen Art, SiS + Hd, Kw in BUA oder Lager			
Quick Kill	gegen	Im Gelände - gut	schwer
Bo	Ri ¹		Ri
El	Ri, Bo, Kw	Pk, Sp, St, Hd	
Hi	El		Ri
Kl			Ri
LR	El, Ri, Bo	Pk, Sp	
Pk, Sp			Ri
Pl	El		Ri
Re, Km	Bo	Pl	Ri
Ri	Bo	Pk, Sp, Kl, Hi, Pl, St, Hd	
SiS	Ri, Bo	Pk, Sp, Kl, St, Hd	
St ²	Pk, Sp, Kl, Hd		Ri
Beschuss	Art	SiS, El, Kw, Hd	
	Bo, Kw	Hd	

¹ durch frontal angegriffene Bogenschützen in der 1. Runde

² Stammeskrieger innerhalb von BUA oder Lager vernichten keine Gegner

Elefanten	Berittene	Klingen	Piken	Bogen	Plänkler	andere	prallen in
beide weg	vernichtet	vernichtet	vernichtet	vernichtet	vernichtet	vernichtet	Elefanten
vernichtet	prallt	prallt	prallt	prallt	durchdringt	prallt	Piken
vernichtet	durchdringt	vernichtet	vernichtet	vernichtet	durchdringt	vernichtet	Kriegswagen
vernichtet	durchdringt	durchdringt	durchdringt	durchdringt	durchdringt	prallt	Klingen
vernichtet	durchdringt	durchdringt	prallt	prallt	durchdringt	prallt	Speere
vernichtet	durchdringt	prallt	prallt	prallt	prallt	prallt	Plänkler
vernichtet	durchdringt	prallt	prallt	prallt	durchdringt	prallt	andere