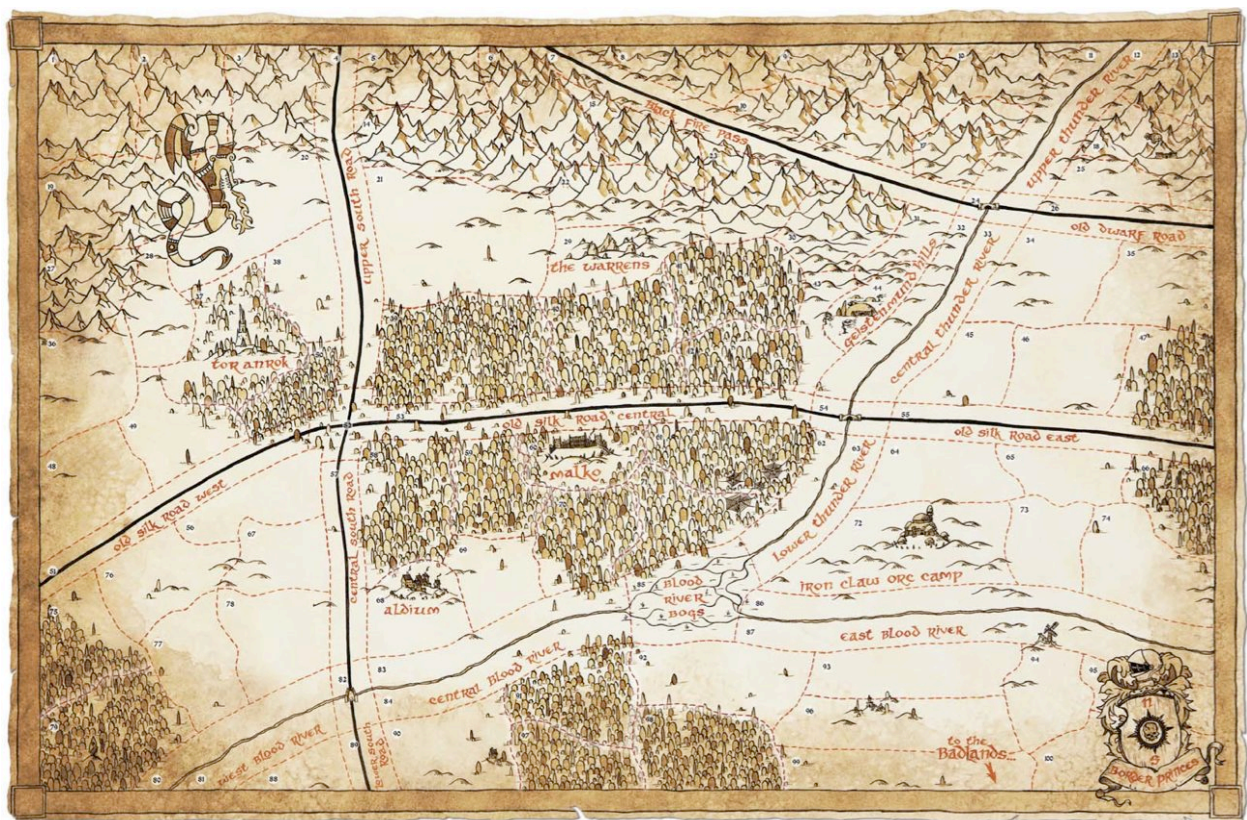


Blut, Gold und Ehre – Die Wahrzeichen des Krieges

*Eine Warhammer-Kampagne für 4+ Spieler
Version 3.0*

*„Pain fades away,
Chicks dig scars
And Glory lasts forever!“*



Credits & Inspiration

Von Mutter

Basierend auf:

Games Workshop – The General's Compendium

Dylan Owen – "The Bloodlands campaign"

Anthony Reynolds – "Path to Glory"

Che Webster – "Warhammer Border Patrol"

Gary „silashand“ – „Chalice of Night“

Tarjei Aasen – „Jungle Hell“ & „Gold Rush“

Games Workshop – Mission Based Objectives

Chris Bell – „Hands of the Gods“-campaign

Inhaltsverzeichnis

Blut, Gold und Ehre – Die Wahrzeichen des Krieges	1
Credits & Inspiration	1
Inhaltsverzeichnis	2
Disclaimer	4
Einleitung.....	4
Hintergrund	4
Die Karte.....	5
Spielablauf	5
Der Spielleiter	5
Kampagnen-Beginn	5
Kampagnen-Ende	6
Die Provinzen.....	6
Die Reiche.....	6
Enklaven	7
Unterhalt & Versorgungsgüter	7
Festungen & Außenposten.....	7
Verbündete & Feinde.....	7
Die Hauptstadt.....	8
Verlust der Hauptstadt	8
Der Besitz Besonderer Provinzen	9
Blood River Bog.....	9
Geistenmund Hills	9
Camp der Eisenklauen-Orks	9
Tor Anrok.....	10
Die Warrens	10
Aldium	10
Malko	11
Zugfolge.....	11
Handel	11
Bündnisse	11
Bruch von Bündnissen	12
Beförderungen & Aufbau	12
Feste	13
Söldner	13
Angriffe.....	13
Gleichzeitige Invasionen.....	14
Aufstellung bei Drei-Spieler-Schlachten.....	14
Mehrspieler-Gefechte	15
Invasionen unbesetzter Gebiete.....	15
Überfälle	15
Unterstützung für andere Reiche.....	16
Entsatzkontingente.....	16
Marschkosten für Angriffe & Einsatz.....	17
Die Schlachten	18
Die Truppen	18
Die Offiziere.....	18
Szenarios & Terrain.....	18
Besondere Provinzen	19
Kundschafter	20

Schlacht-Missionen	21
Wetter.....	24
Dichter Nebel	25
Tageszeit des Angriffs	26
Versorgungslücken	27
Außenposten & Festungen	28
Belagerungen	30
Entsatzkontingente.....	31
Die Wahrzeichen des Krieges	31
Ausgang der Schlacht	35
Ergebnisse eines Überfalls	36
Verletzungen	36
Ruhmpunkte	38
Neue Fertigkeiten	38
Ruhestand.....	39
Charakter-Entwicklung.....	39
Der Feldherr & seine Offiziere.....	39
Coup d'état.....	39
Attribute der Offiziere	39
Ruhm.....	40
Fertigkeiten	41
Die Ersatzbank	42
Die Armee.....	43
Beschränkungen	43
Die Armeestandarte	43
Magische Gegenstände	43
Rassenspezifische Regeln	44
Alternative Armeelisten.....	44
Bestien des Chaos.....	44
Bretonnia.....	44
Chaos Sterbliche.....	44
Chaoszwerge	45
Dämonen des Chaos	45
Dunkelelfen.....	45
Echsenmenschen.....	45
Gruftkönige von Khemri.....	46
Hochelfen.....	46
Imperium.....	46
Ogerkönigreiche	46
Orks & Goblins	46
Söldner	47
Skaven.....	47
Vampire.....	47
Waldelfen	47
Zwerge	47
Anhang.....	48
Die Missionen	48
Karte der Grenzgrafschaften	50

Disclaimer

Die *Wahrzeichen des Krieges*-Kampagne basiert lose auf der von Games Workshop im *General's Compendium* veröffentlichten Kampagnensystem. Desweiteren wurde das System indirekt inspiriert durch die unter ‚Credits & Inspiration‘ genannten Autoren.

Im Folgenden ist kurz aufgeführt, welche Teile aus anderen Publikationen übernommen wurde – die Autoren bleiben Besitzer ihrer Texte, und keinerlei gegenteiliger Anspruch ist mit diesen Regeln beabsichtigt.

Die Kampagne ist in allen Belangen inoffiziell und in keinsten Weise durch Games Workshop unterstützt.

- Tabelle der Verbündeten & Feinden: General's Compendium
- Tabelle der Schlacht-Missionen: Basierend auf GW-Online-Szenarios („Battlefield Objectives“), von mir modifiziert
- Versorgungslücken: Basierend auf einer Idee für 40k der kanadischen GW-Seite, ausgearbeitet von mir
- Verletzungs-Tabelle: Basierend auf der 'Kriegerbanden'-Tabelle, angepasst von mir
- Fertigkeiten-Tabelle: Basierend auf 'Kriegerbanden', angepasst von mir

Einleitung

Die folgende Kampagne ist eine Karten-basierte Kampagne, bei der die Spieler in regelmäßigen Abständen Züge auf einer Karte machen und die daraus folgenden Konflikte in Warhammer-Schlachten ausgefochten werden.

Die Armeen jedes Reich werden abstrakt gehalten, d.h. es wird nicht nachvollzogen, was genau für Verluste Armeen hinnehmen müssen und welches Banner sich wo befindet – stattdessen kann jedes Reich pro Zug (Saison) eine Invasion starten und so versuchen, sein Gebiet zu vergrößern.

Detaillierteres Augenmerk wird stattdessen auf die Entwicklung der beteiligten Charaktere gelegt, die Ruhm und Erfahrung sammeln, ihre Attribute und Fertigkeiten verbessern – und vor allem auch verletzt werden können.

Die Regeln versuchen, einen Kompromiss zwischen Detailgetreue und Machbarkeit zu erreichen. Verschiedene Mechanismen wurden eingebracht, die üblichen Schwierigkeiten einer Kampagne (fehlende Züge, mangelnde Zeit, etc.) versuchen zu umgehen, bzw. zu erleichtern.

Hintergrund

Die Grenzgrafschaften sind ein wildes Land – bretonische Raubritter, tileanische Söldner, imperiale Gesetzlose, verlassene Zwergenstädte und hindurchziehende Oger – in den Grafschaften finden sich Vertreter fast jeden Volkes, und sie alle kämpfen einen gnadenlosen Kampf ums Überleben. Das Land ist rau und unwirtlich, und wirft nur geringe Erträge ab. Das Überleben ist nicht leicht, und trotzdem besitzen die Grenzgrafschaften eine wichtige Position als Schnittstelle zwischen Tilea und der Alten Welt.

Zentrale Achse ist die Alte Seidenstraße, und an ihr liegt die schwer befestigte Stadt Malko, die größte und mächtigste Stadt der Grafschaften. Wer sie kontrolliert, kontrolliert zumindest wichtige Teile der Grafschaften. Aber es gibt weitere bedeutende Provinzen wie den geheimnisumwitterte schlanken Turm von Tor Anrok, der vor Urzeiten von Elfen gebaut wurde, oder die Söldnerstadt Aldium, deren Eroberung die Position eines Grenzritters, Räuberbarons oder Söldnergenerals entscheidend stärken können. Aber es gibt Zeichen der Macht, die schwerer wiegen als alle engen Gebirgspässe, Söldnerfestungen und verwunschenen Wälder: *Die Wahrzeichen des Krieges*.

Die Völker, die um die Vorherrschaft in den Provinzen kämpfen, befinden sich alle fern der Heimat. Um den Kontakt zu ihren Wurzeln, und ihrem Glauben nicht zu verlieren, errichten sie die so genannten ‚Wahrzeichen des Krieges‘: Riesige Statuen, Ritualsteine und sonstige Gebilde, die die Macht ihres Volkes, ihrer Götter und/oder ihres Glaubens kanalisieren sollen. Schlachten, die im Schatten solch mächtiger Wahrzeichen stattfinden, unterliegen besonderen Bedingungen.

Die Spieler sind angehalten, sich ein für ihr Volk passendes Wahrzeichen zu bauen, da diese in Schlachten teilnehmen können und entsprechend dargestellt werden müssen. Die Base des Wahrzeichens sollte 5 Zoll im Durchmesser nicht überschreiten. Mehr zum Aussehen der einzelnen Wahrzeichen später im Kapitel zu den Schlachten.

Die Karte

Gespielt wird auf der Karte der Grenzgrafschaften aus dem *General's Kompendium*. Jeder der Spieler sollte eine Kopie der Karte besitzen, auf der er seine Züge planen, die Entwicklung der Reiche festhalten kann, etc.

Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, die Karte elektronisch zu bearbeiten, so dass alle Provinzen eines Reiches farbig angezeigt werden. Die Karte wird mit jedem Zug neu herumgeschickt.

Spielablauf

In jedem Zug schicken die Spieler die Befehle, v.a. Aufbau- und Marsch-Befehle an den Spielleiter. Dieser wertet die Züge aus und gibt die Paarungen für mögliche Schlachten aus. Die Spieler haben dann eine bestimmte Zeit, im Normalfall 10 bis 14 Tage, um ihre Schlachten selbstständig zu schlagen. Die Ergebnisse werden wiederum dem Spielleiter mitgeteilt, der daraus die Endwertung des Zuges zusammenstellt (Besitzerwechsel Provinzen, neue Ressourcen, Verletzungen & Beförderungen von Offizieren, etc.).

Der Spielleiter

Die Kampagne braucht jemanden, der die Züge verwaltet. Um nicht einen Vollzeit-Spielleiter zu benötigen, der selber nicht an den Schlachten teilnehmen kann, ist die Kampagne so aufgebaut, dass dies einer der Spieler übernehmen kann. Wichtig ist dabei, dass der Spielleiter seine Züge **vor** der Zugabgabe der anderen Spieler bereits festschreibt. Falls Misstrauen dagegen besteht, dass der Spielleiter dies nicht tut und seine Position ausnützt, sollte er seine Befehle vor dem Zugabgabe-Termin an eine dritte Person per Mail schicken – diese kann im Streitfall bezeugen, dass die Befehle vorher eingetroffen sind. Dabei muss es sich nicht um jemanden handeln, der Warhammer spielt.

Kampagnen-Beginn

Die beteiligten Spieler würfeln aus, wer sich zuerst eine Startprovinz aussucht.

3-6 Spieler: Als Startprovinz kann jede Provinz genommen werden, die mindestens zwei Provinzen Abstand zum nächsten Spieler besitzt und nicht genau neben einer Besonderen Provinz liegt.

7+ Spieler: Als Startprovinz kann jede Provinz genommen werden, die mindestens zwei Provinzen (eine, falls dies nicht möglich sein sollte) Abstand zum nächsten Spieler hat. Kein Spieler kann sich eine der folgenden als Startprovinz aussuchen: Flussufer, Straße oder Besondere Provinz.

Reihum wählt jeder Spieler eine weitere Provinz und verleibt sie seinem Reich ein. Jede neue Provinz muss dabei an eine Provinz des Reiches angrenzen, es können also keine Provinzen

irgendwo auf der Karte gewählt werden. Falls es einem Spieler nicht möglich ist, angrenzende Provinzen zu wählen, kann er eine andere Provinz irgendwo auf der Karte wählen und so eine Enklave bilden. Weitere gewählte Provinzen müssen nach Möglichkeit an die neue Enklave angrenzen. Diese Prozedur wird so lange fortgesetzt, bis alle Provinzen verteilt sind (bleibt eine Anzahl Provinzen übrig, bleiben diese unbesetzt).

Kein Spieler kann eine Besondere Provinz zu Spielbeginn in Besitz nehmen.

Jeder Spieler kann dann entweder zwei Außenposten **oder** eine Festung in ihrem Reich platzieren (besitzen die Spieler 12+ Provinzen, können zwei Außenposten **und** eine Festung platziert werden). Die Spieler entscheiden selbst, welche Befestigungen sie platzieren möchten – gezwungen werden sie nicht.

Zusätzlich platziert jeder Spieler ein Wahrzeichen seiner Götter auf der Karte – das Wahrzeichen kann in jede Provinz gesetzt werden, die kein anderes Bauwerk besitzt (Hauptstadt, Festung oder Außenposten). Die Wahrzeichen beeinflussen alle Schlachten, die in ihrer Nähe ausgetragen werden, auf besondere Weise – mehr dazu später.

Dann wählt jeder Spieler sein Volk aus und erschafft einen Charakter, der seinen Feldherrn darstellt. Die Art des Charakters (Tiemenschen-Großhauptling, Erzmagier, etc.) kann zunächst nicht geändert werden. Ebenso stehen eventuelle spezifische Fähigkeiten wie Blutlinien, Große Namen oder Chaos-Male fest und können nicht mehr verändert werden. Magische Gegenstände und andere Ausrüstung darf dagegen von Spiel zu Spiel verändert werden.

Die Armeeliste des Reiches steht nicht fest, d.h. es steht Spielern frei, ihre Armeeliste von Spiel zu Spiel zu verändern, auch innerhalb eines Spielzuges.

Kampagnen-Ende

Vor dem ersten Zug, aber nachdem die Reiche verteilt worden sind, ziehen die Spieler jeder geheim eine Mission (im Anhang). Die Siegbedingung der jeweiligen Mission entscheidet, was jeder Spieler tun muss, um die Kampagne zu gewinnen. Sobald ein Spieler seine Mission erfüllt hat, ist das Spiel beendet. Wenn an Ende eines Zuges mehr als ein Spieler gewonnen hat, wird eine Offene Feldschlacht in einer Ebene ausgetragen, um den tatsächlichen Sieger zu bestimmen. Die Spieler schlagen die Schlacht mit ihrer jeweiligen Armeegröße und ihrem Feldherrn.

Die Provinzen

Die Grenzgrafschaften bestehen aus verschiedenen Provinzen, die alle unterschiedliche Merkmale aufweisen. Es handelt sich dabei um:

- Wälder
- Hügel
- Gebirge
- Straßen
- Flüsse
- Ebenen

Die unterschiedlichen Arten von Gelände haben bestimmte Auswirkungen auf die Marschkosten für Armeen und das Gelände, bzw. die Szenarien, die dort bei Kämpfen gespielt werden.

Die Reiche

Jedes Reich besteht aus einer Hauptstadt, mehreren Provinzen und möglicherweise Außenposten und Festungen. Die Armee des Reiches wird von einem Feldherrn befehligt,

dem wiederum mehrere Offiziere im Stab dienen. Der Feldherr wird zu Beginn des Spieles festgelegt¹, die anderen Offiziere können später ernannt werden.

Enklaven

„Enklaven“ sind die Teile des Reiches eines Spielers, die keine Verbindung zur Hauptstadt besitzen, z.B. weil eine feindliche Invasion Provinzen dazwischen erobert hat. Enklaven produzieren nur Unterhalt und Versorgungsgüter, wenn sich innerhalb ihrer Provinzen eine Festung befindet. Gibt es in der Enklave nur Außenposten, oder gar keine Befestigungen, produzieren alle Provinzen der Enklave weder Unterhalt noch Versorgungsgüter.

Unterhalt & Versorgungsgüter

Jede Provinz im Besitz des Spielers produziert pro Runde einen Punkt Versorgungsgüter. Versorgungsgüter sind Rohstoffe, Nahrung, aber auch gefertigte Waren wie Waffen, Sättel, Wagenräder, etc. Diese Güter werden gebraucht, um Armeen bei ihren Märschen zu unterhalten, Offiziere zu ernennen und neue Befestigungen aufzubauen. Ungenutzte Versorgungsgüter werden am Ende der Runde automatisch in jeweils ein Gold umgewandelt. Spieler können zu Beginn ihres Zuges mit diesem Gold weitere Versorgungsgüter für den Zug kaufen, bezahlen aber für jeden Punkt Versorgungsgüter 3 Gold.

Unterhalt repräsentiert die Nahrung und die Steuern, die das Reich aufbringt – und somit entscheidet die Höhe des Unterhaltes automatisch über die Größe der Armee des Reiches. Durch den militärischen Dienst, den Außenposten und Festungen leisten, zahlen sie weder Unterhalt noch produzieren sie Versorgungsgüter.

Ein Reich mit 13 Provinzen, davon einem Außenposten und einer Festung, hat somit eine Armeegröße von $1500 + 11 \times 50 = 2050$.

Festungen & Außenposten

Invasionen in fremde Provinzen müssen immer aus einer Provinz erfolgen, die die Hauptstadt, eine Festung oder einen Außenposten enthält. Da die Armee für die durchquerten Provinzen zu ihrem Ziel Gold bezahlen muss, um den Unterhalt und den Tross für den Marsch darzustellen, lohnt es sich, später im Spiel neue Außenposten und Festungen näher an der Front zu errichten, um Versorgungsgüter zu sparen.

Eine Provinz, in der eine Befestigung (mit Ausnahme der Hauptstadt) errichtet wurde, produziert keine Versorgungsgüter und zahlt keinen Unterhalt mehr (vergrößert also nicht die eigenen Armee). Befestigungen können später auch wieder abgerissen werden.

Verbündete & Feinde

Bei den Kämpfen, die in den Grenzgrafschaften stattfinden, können sich Spieler alliieren und gegenseitig unterstützen. Damit die Truppen eines Reiches durch verbündete Provinzen marschieren können oder ein Spieler Einsatz in Form von Truppenkontingenten schicken kann, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein.

Unabhängig von dem diplomatischen Status, den zwei Herrscher zwischen ihren Reichen aushandeln, gibt es grundlegende Beziehungen zwischen den Völkern, die diese Beziehungen verändern.

Ewige Feindschaft (E)

Zwei Völker, die sich ewige Feindschaft geschworen haben, können niemals auf derselben Seite in einer Schlacht kämpfen oder alliiert sein. Zusätzlich darf kein Volk einen Alliierten unterstützen, wenn dieser gleichzeitig Einsatz von einem Feind erhält. Sie können sich aber

¹ Spezielle Charaktere sind nicht erlaubt.

gegenseitige Durchmarschrechte gewähren, wenn sie zeitweilig Frieden schließen. Durch die Provinzen von Feinden zu marschieren, ist allerdings relativ teuer.

Misstrauen (M)

Wenn sich zwei Völker misstrauen, können sie zwar alliiert sein, erleiden jedoch einige Nachteile. In der Schlacht erleiden alle Truppen in der Nähe (6 Zoll) von Alliierten, denen sie misstrauen, einen Abzug von -1 auf den Moralwert.

Durch die Provinzen eines Volkes zu marschieren, dem Deine Truppen misstrauen, ist teurer als durch eigene oder befreundete Reiche zu marschieren.

Freundschaft (F)

Keine Einschränkungen.

	B	CH	DE	SÖ	ZW	IM	HE	EX	OK	O&G	S	KH	V	WE
Bretonen	F	E	E	M	F	F	F	F	M	E	E	E	E	F
Chaos ²	E	F	M	F	E	E	E	E	F	F	M	M	M	E
Dunkelelfen ³	E	M	F	F	E	E	E	E	M	M	M	M	M	E
Söldner	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
Zwerge	F	E	E	F	F	F	M	F	F	E	E	M	E	M
Imperium	F	E	E	F	F	F	F	F	F	E	E	M	E	M
Hochelfen	F	E	E	F	M	F	F	F	M	E	E	M	E	F
Echsenmenschen	F	E	E	F	F	F	F	F	M	E	E	M	E	F
Ogerkönigreiche	M	F	M	F	F	F	M	M	F	F	F	M	F	E
Orks & Goblins	E	F	M	F	E	E	E	E	F	F	F	E	M	E
Skaven	E	M	M	F	E	E	E	E	F	F	F	M	E	E
Gruftkönige	E	M	M	F	M	M	M	M	M	E	M	F	E	M
Vampire	E	M	M	F	E	E	E	E	F	M	E	E	F	E
Waldelfen	F	E	E	F	M	M	F	F	E	E	E	M	E	F

Die Hauptstadt

Die Provinz mit der Hauptstadt kann von anderen Reichen normal angegriffen werden, allerdings kann sie nur über eine Belagerung erobert werden.

Verlust der Hauptstadt

Falls ein Spieler seine Hauptstadt verliert, sollte er so schnell wie möglich versuchen, diese zurück zu erobern. Da nur Provinzen, die in Verbindung mit der Hauptstadt oder einer Festung stehen, Unterhalt und Versorgungsgüter produzieren, wird er zunehmend ein Problem bekommen.

Falls es der Spieler nicht schafft, aus eigener Kraft oder mit Entsatz-Kontingenten seine Hauptstadt zurück zu erobern, kann er sich einem anderen Spieler als Vasall andienen. Dieser kann nun versuchen, die Stadt für den ersten Spieler zu erobern. Gelingt ihm dies, übergibt er die Stadt an seinen Vasallen. Dieser bekommt wie gehabt Unterhalt und Versorgungsgüter, aber von nun an entscheidet der Lehnsherr darüber, wo das Vasallenreich angreift, wem es Entsatz schickt, etc.

De facto übernimmt das Lehnreich die Kontrolle über den Vasallenstaat, der aber immer noch seine Schlachten selber schlägt und seine Offiziere befiehlt.

² Betrifft alle Arten von Chaos: Sterbliche, Tiermenschen, Dämonen

³ Cult des Slaneesh-Armeen zählen für andere Slaneesh-Armeen als befreundet.

Der Besitz Besonderer Provinzen

Die Besonderen Provinzen sind eigenartiger und sehr unterschiedlicher Natur. Sie geben dem sie besitzenden Reich unterschiedliche Boni.

Keine der Besonderen Provinzen kann befestigt werden. Damit ein Reich die Vorteile einer Besonderen Provinz genießen kann, darf diese nicht im Exil liegen (d.h. dass z.B. Tor Anrok keine zusätzlichen Sprüche liefert, solange die Provinz nicht Teil des Hauptreiches oder einer Enklave ist).

Blood River Bog

Die Sümpfe sind eine der unwirtlichsten Gegenden in den Grenzgrafschaften. Sie wimmeln von Mücken, und es gibt kaum einen Weg durch das tödliche Labyrinth aus schlammigen Gruben, Gasblasen und Gräben.

Nur die abgemagerten Sumpfbewohner, ärmliche Kreaturen, die in den Salzlachen der Sümpfe ihr Dasein fristen, sind in der Lage, kleine Trampelpfade durch das Gebiet zu finden. Ein findiger General, der die Sümpfe erobert, kann diese Wesen als Kundschafter einsetzen. In einer Schlacht pro Zug kann ein Regiment als Flankenstreitmacht eingesetzt werden. Die Sumpfbewohner führen es um die Schlacht herum, um dem Feind in die Flanke zu fallen. Zu Beginn des 2. Spielzuges kann der General einen W6 werfen: Bei 3+ taucht die Einheit an einer der Längsseiten des Tisches auf, als hätte sie einen Gegner vom Tisch verfolgt. Bei 1-2 kommt die Einheit noch nicht, und der Spieler kann zu Beginn seines nächsten Zuges erneut würfeln.

Die Sümpfe produzieren weder Unterhalt noch Versorgungsgüter.

Geistenmund Hills

Die Geistenmund Hills sind durchsetzt von Grabhügeln aus vergangenen Zeiten, in denen die kriegerischen Herrscher der Grafschaften ihre Toten bestattet haben, während sie sich genauso bitter bekämpften wie es jetzt die Spieler tun. Es ist so viel Blut in den Hügeln geflossen, und so viele Seelen haben sich dort versammelt, dass zu jeder Zeit schimmernde Schatten und neblige Schemen auf und zwischen den Hügeln zu stehen scheinen. Die ruhelosen Geister der Toten überqueren die Schwelle zum Schattenreich immer wieder, und tauchen in der Welt der Lebenden auf.

Eine Armee des Reiches, das die Hügel kontrolliert, wird von diesen geisterhaften Schemen begleitet. Es ist manchmal schwierig für gegnerische Betrachter zu unterscheiden, wer tot, und wer lebendig ist.

Nach Beendigung der Aufstellung kann der Besitzer der Hügel in einer Schlacht pro Runde eine Einheit innerhalb der Aufstellungszone neu positionieren.

Die Hügel produzieren weder Unterhalt noch Versorgungsgüter.

Camp der Eisenklauen-Orks

Die Grünhäute, besonders die Goblins, die in den ärmlichen Camps in den Hügeln leben, sind für ihre geschickten Diebstähle bekannt. Mit ein wenig Druck kann ein kluger Herrscher diese Geschicklichkeit für sich nutzen.

Ein Offizier aus dem Reich, das das Camp kontrolliert, kann einen magischen Gegenstand für eine beliebige Punktzahl aus dem Armeebuch eines an der Kampagne beteiligten Volkes wählen⁴. Die Punkte dafür müssen bezahlt werden, und der Gegenstand zählt zum Limit des Charakters dazu. Sobald sich der Spieler für einen Gegenstand entschieden hat, kann dieser

⁴ Dies verhindert nicht, dass es den Gegenstand zweimal geben kann – einmal bei dem ursprünglichen Besitzer, und einmal bei den Herren der Eisenklauen-Orks.

nicht mehr verändert werden, bis die Herrschaft über das Camp an einen anderen Spieler übergeht.

Die Provinz zahlt Unterhalt und Versorgungsgüter wie andere Provinzen auch.

Tor Anrok

Obwohl Tor Anrok durch den Elfen-Turm geschützt wird, zählt die Provinz nicht als befestigt, d.h. sie produziert normal Unterhalt und Versorgungsgüter.

Zusätzlich profitieren die folgenden Armeen von den uralten Schriftstücken, die in der Bibliothek gelagert werden:

- Hochelfen
- Dunkelfelfen
- Imperium
- Echsenmenschen
- Söldner
- Vampire

Befindet sich ein Reich dieser Völker im Besitz von Tor Anrok, bekommt jeweils ein Zauberer der Invasionsarmee und jeder Armee, die das Reich verteidigt (nicht in Entsatzkontingenten), einen zusätzlichen Zauber.

Die Warrens

In den südlichen Ausläufern der Black Mountains liegen die Warrens – ein felsiges Labyrinth aus scharfzackigen Felsformationen, das ein perfektes Versteck für Gesetzlose, Vogelfreie und andere Verfemte bietet.

Die dort lebenden Gesetzlosen nehmen jede Gelegenheit wahr, ihrem tristen Dasein zu entfliehen und schließen sich für ein Pardon gerne einer Armee als Freischärler an. Die Armee des Reiches, das die Warrens kontrolliert (kein Entsatzkontingent) kann in einer Schlacht pro Runde zusätzlich zu ihren normalen Truppen 10 Söldner-Duellisten⁵ mit Pistolen aufstellen. Diese kosten keine Punkte und belegen keine Auswahl.

Die Provinz zahlt Unterhalt und Versorgungsgüter wie andere Provinzen auch.

Aldium

In den Grenzgrafschaften ist die Stadt Aldium das, was einer internationalen Handelsstadt wie Marienburg am Nächsten kommt. Durch ihre Nähe sowohl zu der Stadt Malko als auch der Alten Seidenstraße läuft eine große Menge an Handelsverkehr durch die Stadt – eine große Menge für die Abgeschiedenheit der restlichen Grenzgrafschaften. Dieser Handel führt auch eine große Zahl an Söldnern, Karawanenwachen und andere gut ausgebildete Krieger in die Stadt. Außerhalb von Aldium liegt eine kleine Kolonie aus Künstlern, Intellektuellen, Tileanischen Ingenieuren, verstoßenen Alchemisten aus dem Imperium, Bastlern, Mechanikern und Handwerkern aller Art. Diese intellektuelle und frei-denkende Gemeinde heißt alle Arten von merkwürdigen Gestalten willkommen: religiöse Fanatiker, diskreditierte Zauberer, und sogar die ein oder andere mystische Kreatur.

Aldium zahlt dem Reich normal Unterhalt und Versorgungsgüter, und zählt für die Berechnung von Marschkosten und für Enklaven als Festung⁶. Zusätzlich besitzt jede Armee des Reiches eine weitere Freie Auswahl (also drei anstatt zwei).

⁵ Duellisten: B: 4 KS: 3 BF: 3 S: 3 W: 3 L: 3 I: 3 A: 1 MW: 7. Zählen als mit Pistole & Handwaffe ausgerüstet. *Plänkler*. Siegpunkte für die Einheit sind 90 Punkte.

⁶ D.h. das eine Enklave, die Aldium beinhaltet, Unterhalt und Versorgungsgüter produziert, und von dort Invasionen und Überfälle gestartet werden können, Aldium aber nicht über Wehrtürme verfügt.

Malko

Malko zählt als eine Hauptstadt, d.h. ein Spieler, der seine eigene Hauptstadt verloren hat, kann seinen neuen Regierungssitz nach Malko verlegen.

Die Stadt zahlt doppelt so viel Unterhalt und Versorgungsgüter wie andere Provinzen.

Zugfolge

=> Alle Spieler schicken folgende Informationen für einen Zug ein:

- Handel mit anderen Spielern
- Bündnisse
- Kauf von Versorgungsgütern
- Feste
- Beförderte Charaktere
- Aufbau von Außenposten & Festungen
- Invasionen & Überfälle

=> Der Spielleiter fasst die Informationen zusammen und schickt sie an die Spieler raus.

=> Die aus den Zügen resultierenden Kämpfe werden individuell durch die Spieler ausgefochten.

=> Nach den Schlachten werden folgende Informationen an den Spielleiter geschickt:

- Ergebnis des Kampfes
- Eventuelle Verletzungen von Offizieren
- Ruhm & neue Fertigkeiten der Offiziere

Veröffentlicht werden dann Änderungen bei:

- Besitzverhältnisse an Provinzen
- Offizieren (Verletzungen, Ruhm & Fertigkeiten)
- Bauten
- Geld & Versorgungsgüter nächste Runde

Handel

Es steht Spielern frei, über beliebige Dinge geheim zu verhandeln. Werden dabei Provinzen, Ressourcen oder andere Dinge (z.B. Gefangene oder magische Gegenstände) ausgetauscht, wird dies allen Spielern veröffentlicht. Dabei wird nicht mitgeteilt, wofür genau der Handel erfolgt ist.

Besticht z.B. Spieler A einen weiteren Spieler B mit einer Summe an Ressourcen, um von ihm im nächsten Zug in einem bestimmten Kampf Unterstützung zu bekommen, erfahren andere Spieler nur, dass Ressourcen geflossen sind – aber nicht, wofür.

Spieler können den Handel an bestimmte Bedingungen knüpfen – z.B. *Tausche Land X gegen Land Y*. Kommt einer der beiden Spieler seinem Teil der Vereinbarung nicht nach, findet kein Austausch statt. Dies verhindert böse Überraschungen.

Bündnisse

Spielern steht es frei, sich zu verbünden. Allianzen sind notwendig, wenn ein Reich dem anderen Truppen zur Unterstützung in der Schlacht schicken möchte. Um durch die Provinzen eines Nachbarn hinweg einen Dritten angreifen zu können, ist nur ein Friedenszustand nötig. Es ist allerdings nur möglich, Entsatzkontingente zu schicken, solange es einen Weg durch eigenes/befriedetes Territorium gibt, auf dem sich das Kontingent bewegen kann.

Bündnisse können einseitig wieder aufgelöst werden, dazu wird diese Information einfach ebenfalls zusammen mit den Befehlen an den Spielleiter geschickt.

Allianzen werden für alle Spieler öffentlich gemacht.

Krieg: Normalzustand in den Grenzgrafschaften. Wird erst durch eine Friedenserklärung zeitweilig aufgehoben.

Frieden: Die beiden Reiche schließen aktiv Frieden und gewähren sich gegenseitig Durchmarschrechte.

Bündnis: Die beiden Reiche sind aktiv miteinander alliiert, gewähren sich gegenseitig Durchmarschrechte und können sich im Kampf mit Entsatz-Truppen unterstützen. Völker, die in *Ewiger Feindschaft* leben, können sich nicht verbünden.

Bruch von Bündnissen

Bündnisse und Friedenszustände können jederzeit einseitig gekündigt werden – die beiden ehemaligen Freunde können sich nach Ablauf einer Runde jederzeit angreifen, ohne dass dies als wortbrüchig gilt. Kündigt einer der beiden das Bündnis oder den Frieden auf, und greift in der gleichen Runde an, wirft dies ein schlechtes Licht auf den Herrscher und zieht den Verlust von Ansehen nach sich:

- Bei Bruch eines Friedenszustandes: Verlust von einem Ruhmpunkt
- Bei Bruch eines Bündnisses: Verlust von zwei Ruhmpunkten

Wird GEGEN ein Reich, mit dem Frieden herrscht oder ein Bündnis besteht, Entsatz geschickt, zählt dies genau wie ein Angriff und wird mit dem Verlust von Ruhmpunkten bestraft.

Beförderungen & Aufbau

In jedem Zug können Spieler sowohl weitere Offiziere in den Befehlstab ernennen und den Ausbau ihrer Provinzen mit Befestigungen anordnen.

Weitere Offiziere außer dem Feldherrn zu benennen hat den Vorteil, dass diese Charaktere nun in der Schlacht Ruhmpunkte sammeln können, und möglicherweise im Falle des Ablebens des Feldherrn seine Position einnehmen können. Ein Charakter kann nicht in einem Zug zum Offizier und gleichzeitig zum Feldherrn ernannt werden – dafür werden also zwei Züge benötigt. Ein Charakter, der zu Beginn des Zuges zum Offizier ernannt wurde, zählt für die darauf folgenden Schlachten bereits als solcher.

Außenposten haben den Vorteil, dass der Spieler von diesen Provinzen Invasionen starten, und so die Marschkosten senken kann. Eine Festung bietet denselben Vorteil, ermöglicht aber zusätzlich noch, dass Provinzen einer Enklave sowohl Unterhalt als auch Versorgungspunkte produzieren.

Beide Arten von Befestigungen bieten den zusätzlichen Schutz durch Wehrtürme, wenn sie angegriffen werden.

Nachteilig wirkt sich allerdings aus, dass Provinzen sowohl mit Außenposten als auch Festungen keinen Unterhalt mehr zahlen – sie vergrößern also nicht die Armee des Reiches, wie normale Provinzen dies tun.

Befestigungen werden erst am Ende der jeweiligen Runde fertig gestellt – d.h. wird die Provinz noch in derselben Runde angegriffen, genießt der Verteidiger nicht den Schutz der Befestigung. Wird die Provinz in derselben Runde erobert, wird der Bau der Befestigung abgebrochen und diese nicht fertig gestellt. Die bezahlten Versorgungsgüter werden nicht zurück erstattet.

Kosten:

Aktion	Kosten (Versorgungsgüter)
Einen Charakter zu einem Offizier ernennen	4
Einen Offizier zum Feldherrn benennen ⁷	6
Einen Außenposten errichten	4
Eine Festung errichten	7
Einen Außenposten zur Festung ausbauen	4
Neues Wahrzeichen errichten ⁸	12

Feste

Grundsätzlich ist es möglich, sich Ruhm nicht nur zu verdienen, sondern auch zu erkaufen – rauschende Feste, Bestechungen oder glitzernde Banner und schimmernde Rüstungen der Truppen z.B. erwecken alle den Anschein, es würde sich um einen erfolgreichen General und Staatsmann handeln.

Jeder Spieler kann pro Runde ein Fest ausrichten – dies kostet 25 Gold und bringt +1 Ruhm.

Söldner

Möchte ein Reich für eine kommende Schlacht Söldner anheuern, müssen diese mit Gold bezahlt werden. Söldner akzeptieren keine Versorgungsgüter (**Ausnahme:** Alle Oger und Halblinge können auch in Versorgungsgütern bezahlt werden).

Für jede angefangene 100 Punkte, die die Söldner kosten, muss 1 Gold bezahlt werden. Diese Söldner kämpfen in einer Schlacht für den Spieler, d.h. möchte ein Spieler sowohl seine Invasionsarmee als auch seine Heimatarmee mit Mietkämpfern unterstützen, muss er diese jeweils gesondert anheuern. Die Entscheidung, ob ein Spieler Söldner anheuern möchte, muss er nur vor der Schlacht treffen – das Gold wird am Ende der Runde bezahlt, etwaige Versorgungsgüter für Oger und Halblinge gehen wie die Kosten für Entsatz von den Punkten der nächsten Runde ab.

Die Punkte der Söldner werden trotzdem aus dem Punkteetat der Armee bezahlt, d.h. Spieler bekommen durch Söldner keine größere Armee.

Diese Regeln gelten auch für Söldner, die von bestimmten Völkern einfacher eingehuert werden können, wie Mengils oder der Goblinschnitter. Bezahlen müssen sie alle!

Angriffe

In jedem Zug kann jeder Spieler genau eine Invasion oder einen Überfall ausführen. Eine Invasion oder ein Überfall kann nur von einem Außenposten oder einer Festung gestartet werden. Soll der Angriff von einer Enklave aus gestartet werden, kann dies nicht von einem Außenposten, sondern nur von einer Festung aus geschehen.

Auf eine Invasion folgt eine Warhammer-Schlacht, wobei der Ausgang der Schlacht über den Besitz der Provinz entscheidet. Gewinnt der Angreifer hoch genug, übernimmt er die Kontrolle über die Provinz, andernfalls ist der Angriff gescheitert.

Der Verteidiger kann außerdem jederzeit entscheiden, sich kampflös zurückzuziehen. In diesem Fall findet keine Schlacht statt, und der Angreifer übernimmt die Kontrolle der Provinz. In seltenen Fällen kann es auch passieren, dass der Angreifer die Schlacht vermeidet

⁷ Jedes Reich kann immer nur einen Feldherrn haben. Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn der alte Feldherr entweder gefangen, tot oder im Ruhestand ist.

⁸ Es kann nur ein neues Wahrzeichen gebaut werden, wenn das Reich keines besitzt. In der Zielprovinz darf keine Hauptstadt, Festung oder Außenposten stehen.

– etwa, weil für das Spiel keine Zeit ist oder der Verteidiger in letzter Minute einen Handel angeboten hat, um den Kampf zu verhindern. In diesem Fall verliert der Angreifer nur seine Marschkosten, und die Provinz verbleibt beim Verteidiger.

Dem Spielleiter wird die Startprovinz mitgeteilt, der Weg durch die Provinzen mit den jeweiligen Marschkosten und die Zielprovinz. Falls das Reich nicht genug Versorgungsgüter besitzt, um den Angriff erfolgreich zu beenden, kann der Spielleiter versuchen, den Spieler zu kontaktieren, um z.B. zu besprechen ob die Invasion in einen Überfall abgewandelt wird. Alternativ kann der Spielleiter auch entscheiden, dass die Invasion abgebrochen wurde – in diesem Fall marschieren die Armee nicht los, und es werden keine Marschkosten für den Angriff fällig.

Angriffe können auch durch das Gebiet eines Alliierten stattfinden, wobei Provinzen von Verbündeten, denen die eigene Armee misstraut, höhere Marschkosten erfordern als dies eigene oder befreundete Provinzen tun. Falls ein Bündnis aufgekündigt wird, während eine Armee durch das Reich eines Verbündeten marschiert (da dies alles am Zuganfang passiert), kann die Armee ihr ursprüngliches Ziel nicht erreichen. Stattdessen hat der Angreifer nach Rücksprache mit dem Spielleiter die Möglichkeit, die erste Provinz des ehemals verbündeten Reiches, durch das seine Armee marschiert wäre, anzugreifen.

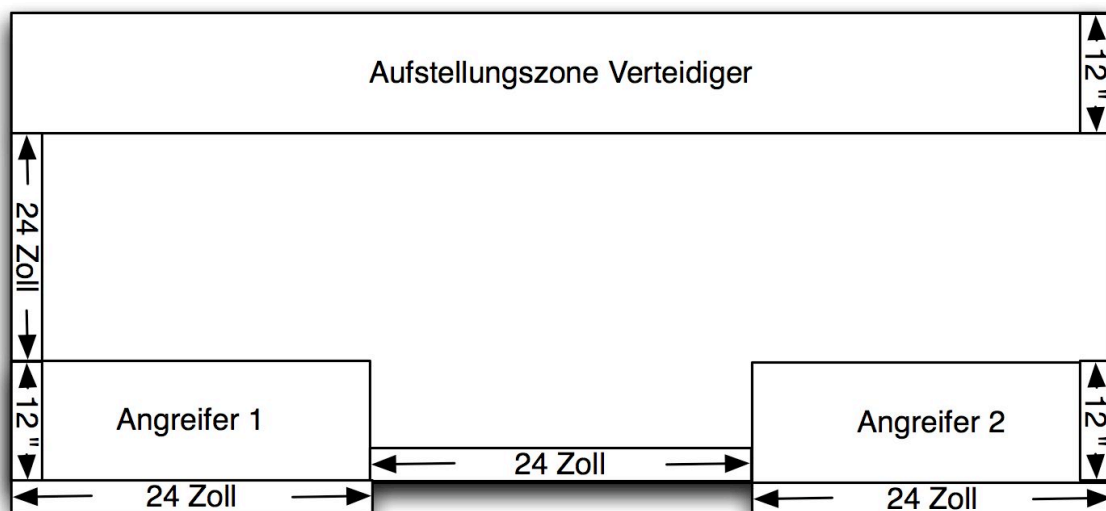
Der Angreifer zahlt nur die tatsächlich anfallenden Marschkosten.

Spieler 1 ist mit Spieler 2 verbündet, und möchte durch dessen Territorium (die Provinzen A, B und C) marschieren, um Zielprovinz D von Spieler 3 anzugreifen. Zu Beginn des Zuges teilt Spieler 2 dem Spielleiter mit, dass er das Bündnis mit Spieler 1 aufkündigt. Der Angriff auf D misslingt automatisch. Der Spielleiter informiert Spieler 1 darüber, und dieser hat nun die Möglichkeit, statt Provinz D Provinz A anzugreifen – die erste Provinz von Spieler 2, durch die seine Armee auf dem Weg nach D marschiert wäre.

Gleichzeitige Invasionen

Greifen drei oder sogar noch mehr Spieler dieselbe Provinz an, müssen die Schlachten in Zwei- oder Drei-Spieler-Gefechte aufgeteilt werden. Der Verteidiger entscheidet, wann er gegen wen antritt, und ob er gegen zwei Gegner gleichzeitig, oder nacheinander antritt.

Aufstellung bei Drei-Spieler-Schlachten



Falls ein Angreifer nicht alle seine Truppen in die reduzierte Aufstellungszone bekommt, kann er die restlichen Truppen in seinen nachfolgenden Zügen über eine Tischfeldkante seiner Aufstellungszone auf das Spielfeld bewegen, als hätten sie einen Gegner verfolgt. Diese Truppen gelten in diesem Zug als bewegt.

Mehrspieler-Gefechte

Bei einem Mehrspieler-Gefecht kommen folgende Regeln zur Geltung:

1. **Magie:** Jeder Spieler bekommt seinen normalen Magiewürfel, aber zwei zusätzliche Bannwürfel⁹. Grundsätzlich kann jeder andere Spieler sich entscheiden, zu bannen. Dies wird im Uhrzeigersinn getan – d.h. wenn der Spieler links vom Zaubernden nicht bannen möchte, kann der nächste dies tun, etc.
2. **Missionen:** Jeder der Angreifer zieht eine Primär- und eine Sekundärmission. Die Missionen beziehen sich immer auf die Armee des Verteidigers.
3. **Siegpunkt:** Jeder Spieler berechnet seine Siegpunkte wie folgt: Er bekommt die Punkte für jeden seiner Gegner (vernichtete Einheiten, verlorener General) geteilt durch die Zahl der Gegner, plus die Punkte für eigene Punkte (Spielfeldviertel, eroberte Banner). Zusätzlich bekommt jeder Spieler die Siegpunkte für erfüllte Missionen. Die Punkte für fehlgeschlagene Missionen bekommt nur der Verteidiger.
Die Punkte aller Spieler werden miteinander verglichen – und nur wenn ein Angreifer alle anderen Spieler mit einem Überlegenen Sieg oder höher geschlagen hat, erobert er die Provinz. Ansonsten verbleibt sie beim Verteidiger.

Die beteiligten Spieler können auch während der Schlacht in diplomatische Verhandlungen treten – so könnte z.B. einer der Spieler überredet werden, auf der einen oder anderen Seite zu kämpfen, und so die Schlacht zu entscheiden. Falls nach Schlachtende (z.B. bei einem Unentschieden) einer der Beteiligten ‚zurücktritt‘, können seine Punkte entweder nicht gezählt oder zu einem der anderen Beteiligten gerechnet werden. Auf diese Weise könnten beispielsweise zwei Angreifer entscheiden, dass die Provinz lieber an einen von ihnen geht, als beim Verteidiger zu verbleiben.

Invasionen unbesetzter Gebiete

Zu Spielbeginn, aber auch möglicherweise später in der Kampagne (z.B. durch Ausscheiden eines Spielers) gibt es unbesetzte Provinzen. Deklariert ein Spieler in einem Zug als einziger eine Invasion, nimmt er die Provinz in Besitz. Wird die Provinz von zwei Spielern gleichzeitig angegriffen, tragen diese beiden Armeen eine normale Feldschlacht aus, der Gewinner nimmt die Provinz in Besitz. Gibt es mehr als zwei Invasoren, wird eine Mehrspieler-Schlacht nach den Regeln oben ausgetragen. Der Gewinner bekommt die Provinz.

Überfälle

Anders als Invasionen haben Überfälle nicht den Zweck, die Zielprovinz zu erobern, sondern es geht darum, zu rauben, zu plündern und möglichst viel Beute zu machen.

Gegen einen Überfall wehrt sich der Überfallene immer der gleichen Armeegröße wie der Angreifer, deswegen bietet sich diese Taktik vor allem für kleinere Reiche an, die keine große Chance sehen, eine Provinz zu erobern.

Da sich die kleine Truppe erheblich besser von dem sie umgebenden Land ernähren kann, sind die Marschkosten geringer als für reguläre Invasionstruppen.

⁹ Normale Völker also 4 Bannwürfel, Zwerge 6.

Für Überfälle gelten die gleichen Regeln bezüglich Ruhm und Verletzungen wie für normale Schlachten. Bei der Zugabgabe wird die Marschrouten genauso aufgeschlüsselt wie bei Invasionen, versehen mit der zusätzlichen Information, dass es sich um einen Überfall handelt.

Unterstützung für andere Reiche

Zusätzlich zu der eigenen Invasion, die jeder Spieler jede Runde starten kann, kann er auch Verbündeten oder anderen Spielern Entsatz-Kontingente zukommen lassen, so lange das Kontingent einen Weg durch eigene oder befriedete Provinzen zum Zielort hat. Ob ein Spieler Entsatz schickt, wird entschieden, bevor die Kämpfe ausgefochten werden, also nicht bei Beginn des Zuges.

So könnte ein Spieler, der selbst nicht angreift, z.B. gegen Entgelte seine Entsatz-Kontingente ‚vermieten‘.

Der Einfachheit halber kann jeder Spieler zwei Kontingente zur Verfügung stellen – diese kann er entweder einem Spieler oder zwei verschiedenen zur Unterstützung schicken. Jedes Kontingent umfasst 300 Punkte, ein Spieler könnte also entweder 300 oder 600 Punkte schicken.

Entsatzkontingente

Die Zusammensetzung der Kontingente bezieht sich direkt auf die eigentliche Armee des Reiches, das sie schickt und wird auch von dieser abgezogen. D.h., ein Spieler der eine Armee von 2050 Pkt. besitzt und ein Kontingent von 300 Pkt. zur Unterstützung schickt, hat selbst für seine eigene Invasion nur noch 1750 Pkt. zur Verfügung.

Wird er selbst angegriffen, verteidigt er sich dagegen mit der vollen Armeegröße – Unterstützung betrifft nur die eigene, **offensive** Armee.

Zusätzlich muss ein Kontingent aus mindestens einem Kernregiment pro 300 Pkt. bestehen – Truppen, die in der Armeeliste nicht als Kernregimenter gelten wie Bluthunde oder Chaoshunde werden auch hierfür nicht gezählt.

Elite-, Seltene und Charakterslots des Kontingents werden direkt von den Beschränkungen der eigentlichen Armee abgezogen.

Hat ein Spieler also vier Helden-, drei Elite- und eine Seltene Auswahl, und schickt eine Elite- und eine Seltene Auswahl mit einem Kontingent mit, hat seine eigene Invasionsarmee nur noch zwei Elite- und keine Seltene Auswahl, und nur noch drei Helden-Auswahlen, da ja das Kontingent ebenfalls von einem Offizier angeführt werden muss.

Dies gilt erneut nur für eigene, angreifende Armeen – im Verteidigungsfall kann der Spieler auf die volle Armee zurückgreifen.

Wenn normalerweise bestimmte Truppenvoraussetzungen erfüllt werden müssen, um andere Truppen nehmen zu können (Ogerbullen & Gnoblars, Gorherden & Bestigors, Klankrieger & Längbärte, etc.) zählt das Kontingent so, als hätte es bereits eine Einheit der Vorausgesetzten.

Ein Zwergenspieler könnte also in einem Kontingent eine Einheit Längbärte ganz ohne Klankrieger schicken, oder zweimal Längbärte und einmal Klankrieger, etc.

Muss eine Armee eine bestimmte Art von Einheit mindestens einmal dabei haben (Ritter des Königs, Ogerbullen), so zählt diese Bedingung bei einem Kontingent bereits als erfüllt.

Jedes Kontingent muss von einem Offizier, der kein Kommandant sein darf, angeführt werden. Normale Einschränkungen für Generäle gelten nicht, der Offizier könnte also jede Art von Charakter sein, allerdings darf der Feldherr selbst natürlich keine Unterstützungskontingente anführen. Der anführende Offizier darf nicht selbst Teil der

Invasionsarmee im selben Zug sein. Er kann in der Schlacht Ruhm sammeln und verletzt werden.

Das Kontingent kann den Moralwert des Offiziers nutzen wie den eines Generals, jedoch nur in 6 Zoll Umkreis. Falls der Offizier die Armeestandarte ist, gibt sie nicht ihren Moralwert weiter, dafür die Fähigkeit der Armeestandarte innerhalb von 6 Zoll.

Unterstützungskontingente zu schicken, kostet genau wie eigene Invasionspläne, Versorgungspunkte. Diese sind geringer als für eine echte Armee, müssen aber natürlich den gesamten Weg bis zum Schlachtfeld bezahlen. Es spielt keine Rolle, wie groß das Kontingent ist – die Kosten bleiben dieselben, egal, ob 300 oder 600 Pkt. Die Kosten werden genau berechnet, wie für eine Invasionsarmee, aber durch die Hälfte geteilt und abgerundet.

Marschkosten für Angriffe & Entsatz

Je nach Entfernung der Ausgangsprovinz zu der Provinz, die angegriffen wird, entstehen Kosten, die in Versorgungsgütern bezahlt werden müssen. Für die Ausgangsprovinz muss nicht bezahlt werden, nur für die Provinzen dazwischen. Dies gilt auch für allierte Provinzen, die durchquert werden.

Marschkosten für Angriffsarmeen:

Aktion	Kosten (Versorgungspunkte)
Invasion initiieren	3
Überfall initiieren	2
Für jede Ebenen- oder Hügelprovinz	1
Für jede Wald-, Sumpf-, Fluss ¹⁰ oder Gebirgsprovinz	2
Für jede Straßenprovinz	0
Für jede Provinz eines Volkes, dem deine Truppen misstrauen	+1
Für jede Provinz eines Volkes, mit dem deine Truppen in <i>Ewiger Feindschaft</i> leben	+2
Für Überfälle (pro Provinz)	-1 (kann nicht kleiner als ‚Null‘ sein)
Für Entsatz-Kontingente	Gesamte Marschkosten : 2
Die Armee bekommt einen ‚Halten‘-Befehl	3

Die Kosten für Entsatz werden von den Versorgungspunkten der Runde abgezogen – falls das Reich nicht genug Versorgungspunkte besitzt, werden sie automatisch nächste Runde abgezogen.

¹⁰ Als ‚Fluss-Provinz‘ zählen nur Provinzen, für die beim Betreten tatsächlich ein Fluss überquert wurde. Bewegungen z.B. ENTLANG von Flüssen zählen als Ebenen.

Die Schlachten

Wenn sich befeindete (bzw. sich nicht im *Frieden* oder in einem *Bündnis* befindende) Armeen in einer Provinz eines Reiches aufhalten, wird eine Schlacht nach den Warhammer-Regeln ausgetragen.

Die gespielte Schlacht wird durch das Wetter, die Tageszeit des Angriffes und die zu erreichenden Missionen des Angreifers beeinflusst – mehr dazu gleich. Falls der Angriff auf eine Exil-Provinz stattfindet, also auf eine Provinz, die keine direkte Verbindung (eigene Provinzen) zu der Hauptstadt des Reiches oder einer Festung ziehen kann, kommen die besonders schwerwiegenden Regeln für ‚Versorgungslücken‘ zum Tragen. Der Verteidiger erleidet möglicherweise drastische Einschränkungen durch den ausbleibenden Nachschub.

Die Truppen

Auf beiden Seiten stehen sich die jeweiligen Armeen gegenüber, möglicherweise reduziert, wenn die eigene Armee selber Einsatz gesandt hat, und möglicherweise verstärkt durch die Kontingente der Alliierten.

Zusätzlich wird eine verteidigende Armee weiter reduziert, wenn das Reich von mehr als einem Feind angegriffen wird. In diesem Fall wird die verteidigende Armee um 100 Punkte **pro Angreifer** reduziert. D.h. wenn ein Reich von drei verschiedenen Spielern angegriffen wird, muss der angegriffene Spieler drei Schlachten mit jeweils 300 Punkten weniger schlagen.

Eine Armee, die selber keine Invasion in dieser Runde gestartet hat UND den ‚Halten-Befehl‘ bekommen hat, kann sich darauf konzentrieren, Angreifer zurückzuschlagen. In diesem Falle kommen die oben genannten Mali erst ab einem vierten Angreifer zustande. Eine sich verteidigende Armee könnte also gegen drei Invasoren ohne Punktabzug kämpfen, gegen vier mit einem Malus von jeweils 100 Punkten, gegen fünf mit -200 etc.

Die Offiziere

In jeder Schlacht kann ein Spieler seine Offiziere einsetzen. Wichtig dabei ist, dass jeder Charakter in jedem Zug nur eine Schlacht schlagen darf. Wird also der Feldherr mit auf einen Feldzug genommen, und das Reich muss sich im selben Zug verteidigen, so kann die verteidigende Armee nicht von diesem Charakter angeführt werden. Befindet sich im Offiziersstab des Spielers ein weiterer Kommandant, so kann dieser die Verteidigung anführen, ansonsten kann ein generischer Kommandant die Armee anführen¹¹.

Szenarios & Terrain

Im Normalfall wird der Kampf nach einer Offenen Feldschlacht ausgespielt. Ausnahmen ergeben sich durch das Vorhandensein von Befestigungen (siehe unten) und durch das Gelände der Provinz, in der die Schlacht stattfindet. Abweichungen werden unten aufgeführt. Jeder Spieler platziert wie im Regelbuch beschrieben ein Geländestück. Wenn sich beide Spieler einig sind, können sie mehr als die Mindestanzahl an Gelände platzieren.

Die Spieler stellen abwechselnd das Gelände auf und würfeln aus, welcher Spieler entscheiden darf, ob er sich die Spielfeldhälfte aussuchen oder als Zweiter aufstellen möchte. Der Verteidiger bekommt +1 auf alle Würfe vor Beginn des Spiels: Platzierung des Geländes, Entscheidung über die Spielfeldhälfte & Spielbeginn (dies ist kumulativ mit den +1 für schnelleres Aufstellen).

¹¹ Spezielle Charaktere sind hierfür nicht erlaubt.

Ebene

Auf dem Schlachtfeld befinden sich vier Geländestücke, und die Mitte des Spielfeldes wird überwiegend frei gehalten wie im Regelbuch beschrieben. Ansonsten wird eine Offene Feldschlacht gespielt.

Wälder

Das Terrain besteht aus fünf Geländestücken, darunter mindestens drei Wäldern. Die Mitte muss nicht frei gehalten werden.

Gebirge

Fünf Geländestücke, darunter mindestens drei Hügel (davon zwei unpassierbar), von denen sich mindestens einer nicht in einer Aufstellungszone befinden darf. Die Mitte muss nicht frei gehalten werden.

Hügellandschaft

Fünf Geländestücke, darunter zwei Hügel. Die Mitte muss nicht frei gehalten werden.

Straße

Wird wie Ebene behandelt.

Fluss

Ein Fluss teilt den Tisch von Aufstellungszone zu Aufstellungszone. Er muss an mindestens zwei Stellen Brücken bzw. Furten (normales Gelände) besitzen und zählt als Schwieriges Gelände. Vier weitere Geländestücke.

Besondere Provinzen

Blood River Bog

Mindestens fünf Geländestücke, davon zwei ein Sumpf. Die Mitte muss nicht frei gehalten werden.

Zusätzlich wirft der Angreifer für jede Einheit (nicht Charaktere) einen W6: Bei einer 1 ist die Truppe aufgehalten worden und erscheint erst im zweiten Zug in der eigenen Aufstellungszone, als hätte sie einen Gegner vom Tisch verfolgt.

Geistenmund Hills

Der Verteidiger stellt zwei Hügel in seine Aufstellungszone, sobald das Gelände normal aufgestellt wurde. Diese Hügel stellen die Gräber in den Hügeln dar. Um die geisterhafte Präsenz zu repräsentieren, die den uralten Gräbern anhängt, muss jede Einheit, die sich auf dem Hügel befindet, zu Beginn ihres Spielzuges einen Paniktest bestehen.

Jede Einheit, die auf den Hügeln steht und angegriffen wird, verursacht *Angst*. Verursacht die Einheit bereits *Angst*, verursacht sie nun *Entsetzen*.

Camp der Eisenklauen-Orks

Die Langfinger in den Hügeln klauen alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Deswegen muss eine angreifende Armee für jeden magischen Gegenstand in ihrer Liste einen W6 werfen: Bei einer 1 ist der Gegenstand auf dem Weg zur Schlacht von geschickten Fingern gediebt worden und steht für diese Schlacht nicht zur Verfügung. Die Punkte werden nicht ersetzt. Das Camp zählt als Hügellandschaft.

Tor Anrok

Der alte Elfenturm von Tor Anrok wird durch einen Wehrturm repräsentiert, den der Verteidiger wie einen Außenposten platzieren kann. Auf dem Turm können keine Truppen stationiert werden, und er besitzt keine Speerschleuder. Stattdessen kann der Verteidiger einen einzelnen Zauberer auf den Turm setzen. Dieser Zauberer zählt, als hätten seine Sprüche unbegrenzte Reichweite (dies gilt nicht für Sprüche mit einem Radius).

Tor Anrok steht im Wald.

Die Warrens

Auf dem Spielfeld sollte eine große Menge kleinerer Felsformationen verteilt werden, die als schwieriges, sehr schwieriges oder unpassierbares Gelände gelten, und die Sicht wie Hügel behindern (also auch für Große Ziele). Als Faustregel sollte es keine Passagen geben, durch die mehr als ein Regiment gleichzeitig passen.

Ansonsten zählen die Warrens als Hügel.

Aldium

Obwohl Aldium keine echten Wehranlagen besitzt, ist die Stadt durchaus befestigt. Nachdem das Gelände aufgestellt und die Seiten ausgewählt wurden, aber bevor die Armeen aufgestellt werden, kann der Verteidiger 1W3 befestigte Hindernisse auf dem Spielfeld aufstellen.

Die Stadt steht in einer Ebene.

Malko

Malko ist eine große, schwer befestigte Stadt. Sie kann genau wie eine Hauptstadt nur durch eine Belagerung eingenommen werden (Genaueres dazu siehe unten). Das Volk der Verteidiger sollte aus folgender Liste ausgewählt werden, in absteigender Reihenfolge (wenn also keine Söldner oder Imperialen vorhanden sind, oder der Imperiale selbst angreift, wähle Bretonen, usw.)

1. Söldner
2. Imperium
3. Bretonen
4. Zwerge
5. Oger
6. Hochelfen
7. Skaven
8. Orks & Goblins
9. Dunkelelfen
10. Chaos Sterbliche
11. Bestien des Chaos
12. Chaoszwerge

Die Verteidiger von Malko besitzen eine Stärke von 1500 Punkten, wählen ihre Armee wie eine 2000-Punkte-Armee aus und werden vom Spieler des verteidigenden Volkes gespielt. Alternativ kann auch irgendein anderer Spieler die Verteidigung von Malko übernehmen. Malko steht in einer Ebene. Die ursprünglichen Verteidiger von Malko machen niemals einen Ausfall, es wird also auf jeden Fall eine Belagerung gespielt, wenn Malko das erste Mal eingenommen werden soll.

Kundschafter

Vor einer Schlacht kann jeder der beiden Spieler 5 Gold zahlen, und seine Spione ausschicken, um möglicherweise wertvolle Informationen über die gegnerische Armee zu erhalten. Um den Erfolg der Kundschafter zu bestimmen, wirft der Spieler 2W6.

Befindet sich der Feldherr während einer Schlacht in der Hauptstadt UND schlägt selber keine Schlacht, bekommt dieser Spieler automatisch einen Wurf auf der Kundschafter-Tabelle. Dies spiegelt wider, wie der Feldherr in seinem Hauptquartier die Fäden zusammenhält und seine Armee lenkt. Es kann von jedem Spieler pro Schlacht nur einmal auf der Tabelle gewürfelt werden.

2W6	Auswirkungen
2-3	Versager! Deine Kundschafter wurden gefangen genommen und haben gesungen wie Kanarienvögel! Übergib' Deinem Gegner vor Eurem Spiel Deine Armeeliste, und sage ihm an, wo sich versteckte Upgrades (Fanatics, etc.) in Deinen Einheiten befinden.
4-6	Auf Granit gebissen. Deine Kundschafter haben nichts herausgefunden.
7-8	Bruchstücke. Nominiere eine gegnerische Einheit und einen Charakter – Dein Gegner muss Dir direkt vor dem Spiel sagen, welche magischen Gegenstände & Upgrades (z.B. Fanatics) sich in der Einheit/bei dem Charakter befinden.
9-10	Wertvolle Informationen. Nominiere zwei gegnerische Einheiten und zwei Charaktere – Dein Gegner muss Dir direkt vor dem Spiel sagen, welche magischen Gegenstände & Upgrades (z.B. Fanatics) sich in den Einheiten/bei den Charakteren befinden.
11	Ganze Arbeit geleistet. Direkt vor dem Spiel händigt Dir Dein Gegner seine Armeeliste aus. Du darfst Deine Liste allerdings nicht mehr verändern.
12	Die besten Spione, die man für Gold kaufen kann! Dein Gegner muss Dir vor Eurem Spiel seine Armeeliste aushändigen und Dir vor dem Spiel ansagen, wo sich versteckte Upgrades (Fanatics, etc.) in seinen Einheiten befinden.

Schlacht-Missionen

In den Schlachten, die ausgetragen werden, um eine Invasion oder einen Überfall zu entscheiden, muss der Angreifer bestimmte Missionen erfüllen, um ihren Angriff zu repräsentieren.

Der Angreifer zieht zwei Missionskarten¹² – eine Primärmission, die 500 Siegpunkte wert ist, und eine Sekundärmission für 200 Punkte.

Im Falle einer mehrfachen Invasion ziehen alle Angreifer Missionskarten¹³.

Bei **Überfällen** zieht der Angreifer nur eine Missionskarte. Der Erfolg dieser Mission ist 350 Siegpunkte wert.

Missionsziele kontrollieren: Die Mission gilt als Erfolg, wenn Du bei Spielende eine punktende Einheit innerhalb von 6 Zoll um das Missionsziel hast, und der Gegner nicht.

Punktende Einheiten: Punktende Einheiten, die Missionsziele einnehmen und kontrollieren können, müssen mindestens Einheitenstärke 5 besitzen und dürfen keine Flieger sein. Von Charakteren gerittene Monster zählen niemals als punktende Einheiten. Fliehende Einheiten zählen nicht als punktende Einheiten. Punktende Einheiten müssen das Spiel in Deiner Aufstellungszone begonnen haben.

Zielort bestimmen: Für bestimmte Missionen ist es notwendig, einen Zielort zu bestimmen. Platziere einen Marker in der Spielfeldmitte und wirf den Abweichungswürfel. Bewege den Marker 3W6 in Richtung des Abweichungswürfels. Dies bestimmt den Zielort. Falls ein Treffer erzielt wird, weiche in Richtung des kleinen Pfeils ab.

Ein Charakter muss sich innerhalb von 3 Zoll um den Zielort befinden, um die Mission zu erfüllen.

¹² Wenn die Missionen nicht als Karten zur Verfügung stehen, kann der Angreifer auch einen W66 werfen. Ergeben sich für Primär- und Sekundär-Mission dieselben Ziele, wird die Sekundär-Mission wiederholt.

¹³ Dies gilt auch falls mehrere Reiche eine unbesetzte Provinz einnehmen wollen.

Missionstabelle:

D66	Mission	Beschreibung
11	<i>Gebietsgewinne sichern!</i>	Die Mission gilt als Erfolg, wenn Du am Ende des Spieles mehr Spielfeld-Viertel als Dein Gegner kontrollierst.
12	<i>Einnehmen und Halten!</i>	Platziere in der Mitte des Spielfeldes einen Marker oder ein kleines Geländestück. Du musst dieses Ziel am Ende des Spieles kontrollieren.
13	<i>Alternative Ziele</i>	Auf dem Spielfeld werden drei Missionsziele (Marker o.ä.) platziert. Du platzierst das erste, dein Gegner das zweite und du dann das letzte. Dabei darf kein Ziel in einer Aufstellungszone, innerhalb von 6 Zoll des Spielfeldrandes oder innerhalb von 12 Zoll eines anderen Missionsmarkers platziert werden. Bei Ende des Spiels musst Du mindestens zwei der drei Ziele kontrollieren.
14	<i>Linie halten!</i>	Die Mission gilt als erfüllt, wenn sich keine punktenden feindlichen Einheiten zu Spielende in Deiner Aufstellungszone befinden.
15	<i>Invasion!</i>	Du erfüllst die Mission, wenn du bei Spielende mindestens zwei punktende Einheiten in der Aufstellungszone Deines Gegners hast.
16	<i>Durchbruch!</i>	Die Mission gilt als erfüllt, wenn Du mindestens drei punktende Einheiten von der Spielfeldkante aus der Aufstellungszone Deines Gegners herausbewegt hast.
21	<i>Tötet den General!</i>	Die Mission gilt als erfüllt, wenn der gegnerische General bei Spielende tot, vom Spielfeld geflohen oder noch auf der Flucht ist.
22	<i>Verbrennt die Hexe!</i>	Die Mission gilt als erfüllt, wenn der Zauberer mit der höchsten Magiestufe bei Spielende tot, vom Spielfeld geflohen oder noch auf der Flucht ist. Wenn es mehr als einen Magier mit der höchsten Stufe gibt, werfele vor Spielbeginn aus, wer das Ziel ist. Hat Dein Gegner keine Magier, wechsel die Mission: 1-2 <i>Tötet den General!</i> , 3-5 <i>Tötet den Offizier!</i> , 6 <i>Statuiert ein Exempel!</i>
23	<i>Tötet den Offizier!</i>	Bestimme vor der Schlacht zufällig ein gegnerisches Charaktermodell. Die Mission ist erfüllt, wenn dieses Modell bei Spielende tot, vom Spielfeld geflohen oder noch auf der Flucht ist.
24	<i>Statuiert ein Exempel!</i>	Bestimme bei Spielbeginn das feindliche Modell mit den höchsten Punktkosten. Die Mission ist erfüllt, wenn dieses bei Spielende tot, vom Spielfeld geflohen oder noch auf der Flucht ist.
25	<i>Erzfeind</i>	Bestimme ein gegnerisches Charaktermodell Deiner Wahl. Für diese Mission muss das Modell bei Spielende durch Deinen General durch Nahkampf, Magie oder Beschuss ausgeschaltet sein.
26	<i>Schützt die Offiziere!</i>	Die Mission gilt als erfüllt, wenn bei Spielende alle Deine Charaktere noch am Leben, auf dem Spielfeld und nicht auf der Flucht sind.

31	<i>Vernichtung</i>	Zähle zu Beginn des Spieles alle Modelle in der Armee Deines Gegners. Die Mission ist erfüllt, sobald mehr als die Hälfte dieser Modelle vernichtet wurde, geflohen ist oder sich auf der Flucht befindet.
32	<i>Kräfte schonen</i>	Zähle zu Beginn des Spiels alle Deine Modelle. Die Mission gilt als erfüllt, wenn bei Spielende nicht mehr als ein Viertel der Modelle vernichtet wurde, geflohen ist oder sich auf der Flucht befindet.
33	<i>Schlagt sie in die Flucht!</i>	Zähle bei Spielbeginn die Einheiten Deines Gegners (exklusive Charaktere). Die Mission ist erfüllt, wenn bei Spielende mindestens die Hälfte dieser Einheiten während des Spiels unfreiwillig geflohen ist. Wenn Dein Gegner Vampire, Dämonen oder Gruftkönige spielt, kannst Du diese Mission ablegen und gegen <i>Vernichtung</i> , <i>Kräfte schonen</i> , <i>Finden & Vernichten</i> oder <i>Holt ihre Fahne</i> tauschen.
34	<i>Finden & Vernichten</i>	Dein Gegner bestimmt eine seiner Einheiten (kein Charakter) bei Spielbeginn. Die Mission gilt als erfolgreich, wenn diese Einheit bei Spielende vernichtet, vom Spielfeld geflohen oder auf der Flucht ist.
35	<i>Schockmoment</i>	Diese Mission gilt als erfüllt, wenn Dein Gegner während des Spiels mindestens drei Psychologie-Tests nicht bestanden hat. Falls Dein Gegner Vampire, Dämonen oder Gruftkönige spielt, kannst Du die Mission ablegen und gegen <i>Vernichtung</i> , <i>Kräfte schonen</i> , <i>Finden & Vernichten</i> oder <i>Holt ihre Fahne!</i> tauschen.
36	<i>Holt ihre Fahne!</i>	Die Mission gilt als erfüllt wenn Du bei Spielende mindestens zwei Standarten des Gegners erobert hast und sich diese noch in Deinem Besitz befinden. Wenn die gegnerische Armee nur eine Standarte hat, musst Du diese erobern. Besitzt Dein Gegner keine Standarte, tausche diese Mission gegen <i>Vernichtung</i> , <i>Schlagt sie in die Flucht!</i> , <i>Kräfte schonen</i> , <i>Finden & Vernichten</i> oder <i>Schockmoment</i> .
41	<i>Verzögerungstaktiken</i>	Die Mission gilt als erfüllt wenn sich Deine Einheiten frühestens in der vierten Runde im Nahkampf befinden, um Zeit für Missionen anderswo zu erkaufen.
42	<i>Rettung</i>	Übergib Deinem Gegner zu Beginn der Schlacht eines Deiner Infanterie-Modelle. Dein Gegner muss diesen ‚Gefangenen‘ einer seiner Einheiten zuteilen. Der Gefangene bewegt sich mit der Einheit und kann wie eine Einheiten-Standarte erobert werden. Eine Deiner Einheiten muss sich bei Spielende im Besitz des Gefangenen befinden, um die Mission zu erfüllen.
43	<i>Boten</i>	Die Mission gilt als erfüllt wenn einer Deiner Charaktere (nicht der General), den Du zu Spielbeginn benennst, es schafft, während es Spiels über die Spielfeldkante der Aufstellungszone Deines Gegners

		zu entkommen. Falls Du nur mit einem Charakter spielst, tausche die Mission stattdessen gegen <i>Verzögerungstaktiken, Rettung, Monsterjagd, Verschafft mir Zeit!</i> oder <i>Bestimmungsort</i> .
44	<i>Monsterjagd</i>	Die Mission gilt als erfüllt, wenn bei Spielende mindestens ein feindliches Modell mit mehr als einem Lebenspunkt (kein Charakter) bei Spielende vernichtet, vom Spieltisch geflohen oder auf der Flucht ist. Falls Dein Gegner keine Modelle mit multiplen Lebenspunkten besitzt oder Du gegen Ogerkönigreiche spielst, tausche die Mission gegen <i>Verzögerungstaktiken, Rettung, Boten, Verschafft mir Zeit!</i> oder <i>Bestimmungsort</i> .
45	<i>Verschafft mir Zeit!</i>	Bestimme vor Spielbeginn eines Deiner Charaktermodelle (nicht der General). Die Mission gilt als erfolgreich, wenn sich dieser Charakter für volle zwei Züge auf seinem Zielort (siehe <i>Zielort bestimmen</i> in den Missionsregeln) befindet, um dort ein Ritual durchzuführen, eine Nachricht aufzusammeln, den Equinox abwarten, etc.
46	<i>Bestimmungsort</i>	Bestimme vor Spielbeginn eines Deiner Charaktermodelle (nicht der General) und einen Zielort (siehe <i>Zielort bestimmen</i> in den Missionsregeln). Die Mission gilt als erfolgreich, wenn sich dieser Charakter bei Spielende auf dem Zielort befindet.
51	<i>Magische Dominanz</i>	Die Mission ist erfolgreich, wenn Du es im Laufe des Spiels schaffst, mindestens 5 Zaubersprüche erfolgreich zu sprechen. Für diese Sprüche gelten die ersten Sprüche einer Liste nicht ¹⁴ . Falls Du keine Zauberer dabei hast, bestimme zufällig eine neue Mission.
52	<i>Schatzsuche</i>	Lass Dir von Deinem Gegner vor dem Spiel ansagen, wo sich der teuerste magische Gegenstand in seiner Armee befindet. Gibt es mehrere gleich teure Gegenstände, wählt Dein Gegner einen aus. Die Mission ist erfüllt, wenn Du bei Spielende den Gegenstand erobert hast. Er wird erobert wie eine feindliche Standarte.
53-56	<i>„Ich weiß genau, was ich will!“</i>	Suche Dir eine Mission aus.
61-66	<i>„Wie war das gleich?“</i>	Würfele noch einmal.

Wetter

Vor jeder Schlacht wird auf der unten stehenden Tabelle ausgewürfelt, welches Wetter während der Schlacht herrscht. Wenn beide Spieler sich dazu entscheiden, kann die Schlacht alternativ automatisch bei ‚Gutem Wetter‘ stattfinden. Diese Entscheidung sollte getroffen werden, bevor beide Spieler ansagen, aus welchen Einheiten ihre Armeeliste besteht.

¹⁴ Gilt nicht für Gruftkönige & Ogerkönigreiche.

2W6	Wetter	Auswirkungen
2	Dichter Nebel	Die Schlacht findet unter den Bedingungen <i>„Dichter Nebel“</i> (siehe unten) statt.
3	Schweres Gewitter	Blitze und Regen verhindern, dass irgendwelche Truppen ihre Flugfähigkeit benutzen können.
4	Schlamm	In dem Morast bleiben besonders die Reittiere stecken. Kavallerie und Streitwagen erhalten -2 auf ihre Bewegung.
5-9	Gutes Wetter	Keine Auswirkungen auf die Schlacht.
10	Gleißende Sonne	Durch die große Helligkeit erleiden alle Truppen -1 auf ihre ballistische Fertigkeit. Alle Treffer-Symbole des Abweichungswürfels müssen automatisch wiederholt werden. Kanonen werfen zusätzlich für jeden Wurf des Artillerie-Würfels einen W6: Ungerade Zahlen werden vom Artillerie-Wurf abgezogen, gerade hinzu addiert.
11	Winde des Chaos	Magier haben besondere Schwierigkeiten, sich zu konzentrieren. -2 auf alle Komplexitätswürfe.
12	Glühende Hitze	Besonders die launischen Monster leiden unter der Hitze; alle gerittenen und ungerittenen Monster würfeln zu Beginn jedes Zuges auf der Monsterreaktionstabelle, und unterliegen ihren Auswirkungen.

Dichter Nebel

Die Schlacht findet während eines dichten Nebels statt – die feuchten Schwaden hängen so schwer, dass die Truppen Schwierigkeiten haben, Freund und Feind auseinander zu halten. Das Gelände für die Schlacht wird wie normal aufgestellt.

Jede Einheit der Armeeliste bekommt vor dem Spiel eine Nummer. Statt ihrer Einheiten legen die Spieler Karten mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch – genau so, als würden sie Einheiten aufstellen. Die Karten haben auf der Vorderseite (die zum Tisch hin liegt) eine Zahl, die mit einem Eintrag in der Armeeliste korrespondiert. Zusätzlich hat jeder der beiden Spieler sechs weitere Karten, die statt mit einer Zahl mit einem ‚M‘ (für ‚Mirage‘) gekennzeichnet sind. Diese Karten repräsentieren einen Bluff – trifft der Gegner auf sie, lösen sich die vermeintlichen Gegner in luftige Schwaden auf, und die Karte wird aus dem Spiel genommen.

Die Größe der Karten sollte circa 100mm x 80-100mm entsprechen – die genaue Größe ist nicht wirklich wichtig, solange beide Armee Karten von gleicher Größe verwenden¹⁵

Die Karten werden genau wie Einheiten bewegt (Schwenks, Marschieren, etc.) und haben eine Reichweite von 4 bzw. 8 Zoll (Angriffe, Marschieren)¹⁶. Genau wie echte Einheiten dürfen sich die Karten nicht überlappen.

Die Karten präsentieren die Unfähigkeit des Gegners, im dichten Nebel die genaue Art des Gegners zu erkennen.

Sobald sich eine feindliche Einheit oder Karte auf 8 Zoll an eine Karte heranbewegt, wird diese aufgedeckt und durch die entsprechende Einheit ersetzt. Begegnen sich zwei Karten, werden auf 8 Zoll also beide aufgedeckt.

¹⁵ Bei manchen Völkern wie den Ogerkönigreichen könnte es sich empfehlen, größere Karten zu verwenden, um spätere Schwierigkeiten beim Austauschen der Karten gegen die eigentlichen (möglicherweise breiteren) Einheiten zu vermeiden.

¹⁶ Die Karten einer Zwergen-Armee haben eine Bewegung von 3, respektive 6 Zoll.

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges jederzeit eine Karte umdrehen und so durch die tatsächliche Einheit ersetzen. Dies kann sinnvoll sein, um z.B. die erhöhte Bewegung von Kavallerie oder Fliegern zu nutzen.

Wenn eine Karte durch ihre entsprechende Einheit ersetzt wird, dann sollte die Mitte der Vorderkante der Einheit möglichst auf der Mitte der Vorderkante der Karte eingesetzt werden – ganz so, als wäre die Karte ein Movement-Tray.

Karten können genau wie Einheiten angegriffen werden, und werden aufgedeckt, sobald die angreifende Einheit oder Karte innerhalb von 8 Zoll ankommt. Beachte, dass Angreifer ihren Angriff nicht unterbrechen können, wenn sie feststellen, dass sie ein falsches Ziel angegriffen haben. Wird eine Mirage auf diese Weise angegriffen, gilt der Angriff als gescheitert, es sei denn, es ergibt sich durch ‚Gegner im Weg‘ ein neuer Angriff.

Karten können nicht beschossen oder bezaubert werden, und Schablonenwaffen haben keinen Effekt auf sie.

Tageszeit des Angriffs

Der Angreifer kann sich entscheiden, zu welcher Tageszeit er seinen Angriff vortragen will. Die meisten Schlachten werden tagsüber ausgefochten, da dies die geringsten Anforderungen an die Logistik beider Seiten stellt, aber es ist durchaus, dass sich ein Gegner dagegen entscheidet.

Nachdem sich der Angreifer für eine Tageszeit entschieden hat, aber bevor das Schlachtfeld aufgebaut wird, würfelt der Angreifer auf folgender Tabelle:

2W6	Ergebnis	Auswirkungen
2-4	<i>Desaster! Irgendetwas ist in der Befehlskette furchtbar schief gegangen.</i>	Der Verteidiger kann sich die Tageszeit für die Schlacht aussuchen.
5-9	<i>Alles läuft nach Plan! Die Vorbereitungen verlaufen wie vorgesehen.</i>	Die Schlacht findet zu der ausgewählten Tageszeit statt.
10-12	<i>Kleinere Fehler und Missverständnisse!</i>	Der Zeitpunkt der Schlacht verschiebt sich; wirf einen W6. Bei Ungerade verschiebt sich die Schlacht nach <i>Früher</i> , bei Gerade auf <i>Später</i> ¹⁷ . Reihenfolge: Tagsüber Einbruch der Dunkelheit Nachts Morgengrauen Tagsüber Etc.

Im Morgengrauen

Die Angreifer fallen im ersten Morgengrauen, wenn die Verteidiger müde und kalt sind, über das feindliche Lager her. Erst nach und nach weicht das Dunkel der Nacht dem Tag.

Im ersten Spielzug haben alle Einheiten nur eine maximale Sichtweite von 6 Zoll, im zweiten Zug 12 Zoll.

¹⁷ Bei *Früher* wird z.B. aus Tagsüber => Morgengrauen, bei *Später* => Einbruch der Nacht, etc.

Der Verteidiger sucht sich die Spielfeldhälfte aus, während der Angreifer den ersten Spielzug hat.

Durch die durchwachte Nacht leiden die Angreifer allerdings gegen Ende der Schlacht unter einer vergrößerten Erschöpfung: In den Zügen Vier, Fünf und Sechs werfen alle Einheiten des Angreifers zum Fliehen und Verfolgen einen Würfel mehr, und ignorieren den höchsten.

Tagsüber

Keine weiteren Einschränkungen. Tragt die Schlacht wie gehabt aus.

Bei Einbruch der Dunkelheit

Die Angreifer sind der Schlacht den ganzen Tag ausgewichen. Durch die fortgeschrittene Zeit wird das Ende der Schlacht durch die hereinbrechende Dunkelheit eingeläutet.

In den letzten beiden Zügen ist die Sicht eingeschränkt: Im fünften Zug haben alle Einheiten nur eine maximale Sichtweite von 12 Zoll, im sechsten Zug sogar nur 6 Zoll. Der Verteidiger hat automatisch den ersten Spielzug, der Angreifer kann sich die Spielfeldhälfte aussuchen.

Mitten in der Nacht

Die Schlacht wird wie unter den Auswirkungen des Wetter-Ergebnisses *Dichter Nebel* ausgefochten. Zusätzlich hat der Angreifer allerdings die Schwierigkeit, seine Truppen in der Dunkelheit sinnvoll zu koordinieren. Würfel vor dem Aufstellen beider Armeen für jede Einheit des Angreifers einen W6: Bei einer 1 oder 2 hat sich die Einheit verlaufen und muss zu Beginn jedes folgenden Spielzuges würfeln, ob sie über die eigene Spielfeldkante das Spielfeld betritt: Bei einer 3+ kommt die Einheit, bei einer 1-2 muss die Einheit im nächsten Zug erneut würfeln.

Der Angreifer hat automatisch den ersten Spielzug, während sich der Verteidiger die Spielfeldhälfte aussuchen kann.

Versorgungslücken

Die folgenden Regeln kommen zum Tragen, wenn eine Exil-Provinz angegriffen wird – also eine Provinz, die keine ununterbrochene Verbindung von Provinzen ihres Reiches zur eigenen Hauptstadt oder einer eigenen Festung ziehen kann. Verbündete Provinzen ermöglichen keine Versorgung!

Wenn Schlachtlinien durchbrochen und Stellungen von allen Seiten bedroht werden, ist die schwierigste Aufgabe eines Feldherrn häufig, seine Versorgungslinien aufrecht zu halten.

Vor der Schlacht wirft der Verteidiger einen W6, um zu bestimmen, welche Güter möglicherweise von den Nachschubproblemen betroffen sind:

W6	Betroffene Versorgungsgüter:
1	Munition, Projektile & Pulver
2	Rationen
3	Futtermittel
4	Ersatzteile
5-6	Keine Auswirkungen

Wird ein Versorgungsgut (bzw. ein Einheitentyp) ausgewürfelt, der in der Armee nicht vorhanden ist, hat der Spieler Glück gehabt, und der Versorgungsengpass zeigt in dem Spiel keine Wirkung.

Munition:

Der Nachschub an Pfeilen, Bogensehnen, Pulver u.ä. bleibt aus. Den Männern bleibt nur noch, wie ein guter Gnoblar *Spitzes Zeuch* zu werfen.

Würfele zu Beginn Deiner Schussphase für jede Einheit, die einen Fernkampfangriff durchführen kann, einen W6: Bei 3+ hat die Einheit noch genug Reserven, um normal schießen zu können. Bei 1-2 ist ihr die Munition ausgegangen. Diese Einheit kann für den Rest des Spieles nicht mehr schießen. Betroffene Einheiten müssen in Zukunft nicht mehr würfeln.

Rationen:

Der Armee geht das Essen aus, und die Männer sind bereits bei Lederriemen, Schuhsolen und frischem Gras angelangt.

Würfele zu Beginn der Nahkampfphase für jede Einheit im Nahkampf einen W6: Bei 3+ hat die Einheit noch Kraftreserven, während bei 1-2 die Fastenzeit bereits Auswirkungen zeigt: Für den Rest der Schlacht leidet die Einheit unter Stärke -1 und halbiert (abgerundet) Initiative. Betroffene Einheiten müssen in Zukunft nicht mehr würfeln.

Futtermittel:

Die Armee hat kein Hafer und anderes Getreide mehr für ihre Reittiere. Die Tiere fressen inzwischen das Stroh aus den Schlafsäcken der Soldaten.

Würfele zu Beginn der Bewegungsphase für jede Kavallerie-Einheit und jedes gerittene Monster: Bei 3+ zeigt die veränderte Futter-Situation noch keine Wirkung. Bei 1-2 halbiert die Einheit für den Rest des Spieles ihre Bewegung. Betroffene Einheiten müssen in Zukunft nicht mehr würfeln.

Ersatzteile:

Die Versorgung von Ersatzteilen wie Wagenrädern, Speichen und Werkzeugen bleibt aus, und die meisten Gefährte werden nur noch durch Hanfseile, Spucke und Gebete zusammengehalten.

Würfele zu Beginn der Bewegungsphase einen W6 für jeden Streitwagen, Streitwagenschwadron oder Dampfpanzer: Bei 3+ gibt es keine Versorgungsengpässe. Bei 1-2 hat die Einheit einen mechanischen Defekt und bewegt sich für den Rest des Spieles nur noch mit der Hälfte der Bewegung. Betroffene Einheiten müssen in Zukunft nicht mehr würfeln.

Außenposten & Festungen

Provinzen, die von Außenposten und Festungen geschützt werden, sind von Angreifern schwieriger zu erobern als unbefestigte Provinzen. Bei Angriffen auf sie werden vom Angreifer keine Missionen gezogen, stattdessen müssen die Türme selbst erobert werden, wenn der Angreifer auf dem neuen Territorium Fuß fassen will.

Die Wehrtürme

Grundsätzlich gelten für die Wehrtürme die gleichen Regeln wie die angepassten Belagerungsregeln, vor allem der 5+ Rettungswurf für Schützen und Steinschleuder-Besatzungen gegen magische Geschosse, Ratlings, Salamander, etc.

Die Besatzung kann den Turm nicht verlassen, und andere Truppen des Verteidigers können ihn erst betreten, wenn er inzwischen vom Feind erobert wurde (und die ursprüngliche Besatzung erschlagen wurde oder geflohen ist).

Eine Ausnahme dazu sind Charaktere: Charaktere zu Fuß können die Türme während des Spieles betreten (nicht bei der Aufstellung). Dazu müssen sie sich entscheiden, ob sie sich entweder im Turm selbst, oder aber oben auf der Plattform befinden. Charaktere im Turm selbst können bei der Verteidigung des Turmes helfen und kämpfen, während Charaktere auf der Plattform genau wie die Besatzung der Kriegsmaschinen behandelt werden. Magier können oben auf dem Turm zaubern.

Außenposten

Befindet sich in der angegriffenen Provinz ein Außenposten, kann der Verteidiger in seiner eigenen Aufstellungszone einen Wehrturm aufstellen. Dieser Wehrturm ist mit einer generischen Steinschleuder oben auf dem Turm ausgerüstet und wird von jeweils fünf Bogenschützen in zwei Stockwerken gehalten. Der Turm kann wie normale Gebäude angegriffen und erobert werden.

Werte der Bogenschützen & Steinschleuderbesatzung:

M	KG	BF	S	W	L	I	A	MW
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Optional können sich beide Spieler darauf einigen, die Werte des besitzenden Volkes zu verwenden – z.B. Goblins oder Hochelfen. Die generischen Werte dienen nur dazu, einen gemeinsamen Nenner zu bieten, um zu verhindern, dass Spieler ihre Türme mit Auserkorenen Chaoskriegern oder Dryaden bemannen möchten – hat der andere Spieler keine Einwände, ist allerdings auch dies okay.

Festungen

Im Falle von Festungen werden nicht ein Wehrturm, sondern zwei, jeweils in einer Hälfte der verteidigenden Aufstellungszone platziert. Jeder der Türme ist 250 Pkt. wert, genau wie ein Einzelner.

Alternativ können sich beide Spieler auch darauf einigen, eine Belagerung zu spielen. Da dies aber häufig sehr zeitaufwendig ist, wird mit den zwei Türmen eine Alternative angeboten.

Eroberung von Türmen

Ein Wehrturm zählt als erobert, wenn der Angreifer einen Kampf gegen die Besatzung gewonnen hat, diese geflohen ist und der Angreifer daraufhin das Gebäude besetzt hat. Wenn er zusätzlich noch die Besatzung der Kriegsmaschine ausschaltet, kann er mit seinen Truppen den Turm sogar daraufhin wieder verlassen, und dieser zählt weiterhin als erobert. Um die Besatzung auszuschalten, muss eine Einheit im Turm einen Angriff auf die Plattform ansagen. Dieser gelingt automatisch, die Kriegsmaschine wird zerstört und die Besatzung getötet. Oben auf dem Turm befindliche Charaktere sind ebenfalls sofort und automatisch ausgeschaltet. Wenn die Angreifer den Turm wieder verlassen, kann der Verteidiger einfach in einem späteren Zug erneut eine Einheit in das Gebäude ziehen, um es wieder in Besitz zu nehmen.

Punkte für Wehrtürme

Das Spielfeldviertel, in dem sich ein Turm befindet, ist keine Siegpunkte wert. Stattdessen bedeutet der Besitz des Turmes 250 Pkt. bei Spielende. Der Spieler, der den Turm kontrolliert, bekommt die Punkte. Wurde der Turm nicht vom Angreifer erobert, befindet er sich automatisch unter der Kontrolle des Verteidigers, auch wenn dieser keine Truppen mehr im Turm hat.

Zerstörung von Befestigungen

Im Falle einer Eroberung kann sich der Angreifer entscheiden, eine vorhandene Befestigung komplett zu schleifen. Diese gilt als zerstört und die Provinz produziert wieder Unterhalt und Versorgungsgüter. Diese Entscheidung wird nach der Schlacht zusammen mit dem Ergebnis dem Spielleiter mitgeteilt.

Belagerungen

Hauptstädte und Malko können nur durch eine Belagerung eingenommen werden. Grundsätzlich gelten alle Regeln der 6. Edition für Belagerungen.

Sonderregeln Belagerung:

- Dem Verteidiger stehen 1500 Punkte als Garnison zur Verfügung, an den Listen-Beschränkungen ändert sich allerdings nicht. D.h. auch ein Verteidiger mit nur 1250 Punkten könnte z.B. seinen General, einen Kommandanten einsetzen. Zusätzlich kann ein Verteidiger 15% seiner momentanen Armeegröße an Truppen außerhalb der Festung positionieren. Dies repräsentiert einen Teil der stehenden Armee, der der Festung zur Hilfe kommt. Aus den 1500 Pkt. werden auch Verteidigungsgeräte bezahlt, die der Verteidiger aufstellen möchte.
- Zusätzlich oder anstatt der Volkseigenen Kriegsmaschinen kann der Verteidiger generische Speerschleudern für 45 Pkt. das Stück und Steinschleudern für 85 Pkt. aufstellen. Zwei Speerschleudern zählen dabei als eine Auswahl, beides sind Elite-Auswahlen. Die Werte der Besatzung sind die gleichen wie die der Besatzung auf den Wehrtürmen.
- Belagerungen laufen grundsätzlich über acht Runden.
- Truppen auf Mauern und Türmen bekommen einen 5+ Rettungswurf gegen automatische Treffer (Ratlings, Salamander, etc.) und magische Geschosse.
- Truppen auf den Mauern haben Magie-Resistenz (1).
- Auf den Mauern, den Türmen und im Inneren der Festung können keine lebenden Toten beschworen werden (weder Khemri noch Vampire).
- Körperlose Wesen können die Mauern nicht durchqueren.
- Feindliche Truppen (Tunnelteams, Hinterhaltsherden, etc.) können nicht innerhalb der Festung auftauchen.
- Der Belagerte darf für 10 Pkt. Horte für jede Mauersektion und jeden Turm kaufen. Wird eine Sektion mit Hort durch Flieger angegriffen, schlagen diese zwar immer noch zuerst zu, benötigen aber Sechsen zum Treffen.
- Riesen, Baummenschen und Sklavenriesen können für 50 Punkte Plattformen tragen, die in allen Belangen genau wie Belagerungstürme fungieren. Sie erhalten keine freie Bewegung zu Beginn des Spiels, können aber marschieren. Solange das Monster Truppen trägt, kann es nicht selber die Festung angreifen. Wird das Monster getötet, gelten die gleichen Regeln wie für zerstörte Belagerungstürme.
- Riesen, Baummenschen und Sklavenriesen können statt ihrer normalen Attacken die Festung mit einem einzelnen Angriff, der automatisch trifft, attackieren. Dazu addieren sie einen W6 zu ihrer Stärke (6), um zu sehen, ob sie die Festung beschädigen können.
- Truppen auf den Mauern bestehen automatisch jeden Psychologietest.
- Einheiten, die von Türmen oder Mauern fliehen, gelten automatisch als eingeholt und vom Gegner auf der Flucht vernichtet.

Ergebnis und Siegpunkte: Bei Spielende zählen beide Spieler die Punktkosten ihrer Truppen mit Einheitenstärke 5+ im Innenhof zusammen und verdoppeln diese. Der Spieler mit der höheren Punktzahl hat die Schlacht gewonnen, die Differenz bestimmt das Ausmaß. Die Angreifer brauchen wie bei einer Feldschlacht mindestens einen Überlegenen Sieg, um die Festung einzunehmen.

Ausfälle

Der Verteidiger kann sich zu jeder Zeit entschließen, dem Angreifer entgegen zu gehen und einen Ausfall zu wagen – in diesem Fall wird eine normale Feldschlacht ausgetragen, der Verteidiger bekommt allerdings keine Boni oder weiteren Truppen für die Festung. Dies bietet sich an, wenn eine verteidigende Armee ungeeignet scheint, Belagerer abzuwehren (z.B. keine Fernkampfwaffen besitzt).

Entsatzkontingente

Im Normalfall kontrolliert jeder Spieler seine Entsatzkontingente selber, es ist aber durchaus möglich, den Befehl über das Kontingent auch dem empfangenen Spieler zu überlassen – der Sender der Truppen muss allerdings alle Konsequenzen aus der Schlacht, die seinen Offizier betreffen, akzeptieren.

Die Wahrzeichen des Krieges

Der Einfluss der Götter

Jede Armee, die innerhalb von zwei Provinzen eines Idols ihres Reiches kämpft, wird durch die besondere Aufmerksamkeit mächtiger Wesenheiten geschützt. Würfele zu Beginn der Schlacht für jede Einheit und jeden Charakter Deiner Armee einen W6. Bei einer 4+ hat diese Einheit für diese Schlacht einen 6+ Rettungswurf. Besitzt die Einheit oder der Charakter bereits einen Rettungswurf, wird dieser um +1 erhöht. Falls der Rettungswurf normalerweise negiert werden kann, bleibt der 6+ Wurf bestehen (z.B. bei Waldgeistern). Es ist durchaus möglich, dass beide Armeen innerhalb der Reichweite ‚ihres‘ Wahrzeichens kämpfen.

Der Garten der Götter

Findet eine Schlacht in einer Provinz mit einem Wahrzeichen statt, hat dies einen besonders starken Einfluss. Die Macht des heimischen Wahrzeichens ist so überwältigend, dass die feindliche Armee auf keinen Fall einen Rettungswurf durch ein nahes, eigenes Wahrzeichen erhält, während dies bei der eigenen Armee durchaus der Fall ist. Zusätzlich kann die Macht des Wahrzeichens während der Schlacht beschworen werden. Die Auswirkungen dieser Anrufung sind je nach Volk sehr unterschiedlich.

Anmerkung: Die Auswirkungen für Anhänger des Chaos sind nicht nach Sterblichen, Bestien und Dämonen unterschieden, sondern nach dem Mal des jeweiligen Feldherren.

Volk:	Art des Wahrzeichens:	Auswirkungen:
Bretonen	<i>Der Bannerstein der Stürme</i> Ein hoher Felsen, auf dessen Spitze ein im Sturm flatterndes Banner gesteckt ist.	Das Wahrzeichen ist das Zentrum eines mächtigen Zauberspruches: In 12 Zoll Umkreis um das Wahrzeichen herrscht permanent der Zauber <i>Herrin der Stürme</i> . Der Zauber kann nicht gebannt werden.
Chaos Khorne	<i>Totem des Blutes</i> Ein schwarzer Monolith, aus dessen Spitze unaufhörlich dunkles Blut rinnt.	Alle eigenen Einheiten innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen herum dürfen alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.
Chaos Nurgle	<i>Mund der Fäulnis</i> Ein lebender Stein, in	Einmal pro Zug kann das Wahrzeichen in der Schussphase Unrat auf den Gegner speien – behandle diesen Angriff genau

	dessen Oberfläche sich unzählige Mäuler und Öffnungen zu bewegen scheinen.	wie das Dämonengeschenk ‚Stream of Corruption‘.
Chaos Ungeteilt	<i>Tor zu Anderen Welten</i> Ein Portal aus glattem Stein, in dessen Oberfläche Linien aus verschiedenen Metallen eingelassen sind.	Einmal pro Spiel kann das Wahrzeichen benutzt werden, um eine Einheit von Dämonen innerhalb von 12 Zoll zu beschwören. Die Anzahl der Dämonen beträgt 2W6, während der Typ der Dämonen mit einem W6 bestimmt wird: 1: Dämonetten, 2: Seuchenhüter, 3: Zerfleischer, 4: Horrors, 5: Gargoylen, 6: Es kommen keine Dämonen, aber alle Chaos-Charaktere innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen erhalten sofort eine Wunde. Dagegen sind keine Rettungswürfe erlaubt.
Chaos Slaneesh	<i>Abbild des Verlangens</i> Ein glatter Obelisk aus milchigem Kristall, in dessen Innerem sich Schemen und Körper zu bewegen scheinen.	Einmal pro Spielzug unterliegt eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen den Auswirkungen des Zaubers ‚Verlockende Trugbilder‘, sofern sie nicht einen Moralwerttest mit –1 besteht. Der Effekt hält für einen Spielzug an, dieselbe Einheit kann aber natürlich im nächsten Zug erneut gewählt werden.
Chaos Tzeentch	<i>Bildnis des Wandels</i> Ein unregelmäßiger Stein, dessen Konturen und Farben sich andauernd verändern, und dessen Aussehen zu verschwimmen scheint.	Einmal pro Spielzug darf ein Magier innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen einen Zauberwürfel wiederholen. Dieser Wurf darf verwendet werden, um einen Zauberpatzer zu verhindern, oder Totale Energie zu sprechen.
Chaoszwerge	<i>Abbild der Maschine</i> Ein Alptraum aus Stahl, Rost und Waffen.	Eine zufällig ermittelte, feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen wird zu Beginn der Magiephase der Chaoszwerge das Ziel des Zauberspruches <i>Geist der Schmiede</i> . Dabei handelt es sich um einen gebundenen Zauberspruch der Stufe 5.
Dunkelelfen	<i>Altar der Opfer</i> Ein Altarstein, aus dessen blutbefleckter Form die ewigen Schreie seiner unzähligen Opfer zu dringen scheinen.	Der furchtbare Anblick des Wahrzeichens verursacht bei allen Gegnern innerhalb von 6 Zoll Umkreis <i>Ewiges Entsetzen</i> , d.h. Gegner müssen jede Runde erneut testen, wenn sie sich noch in Reichweite befinden.
Echsenmenschen	<i>Sternenbildnis der Alten</i> Ein seltsames, astronomisches Gerät	Alle Einheiten innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen unterliegen automatisch den Auswirkungen des Himmels-Zaubers <i>Gunst der Sterne</i> .

	aus Messing und Kupfer.	
Gruftkönige	<i>Das Tor im Sand</i> Ein sand-verwehter Eingang in den Boden, bewacht nur von einigen Skarabäen.	Das Wahrzeichen funktioniert genauso wie das Banner der Versteckten Toten. Innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen herum kann einmal pro Schlacht eine Einheit mit maximal 100 Punkten beschworen werden. Diese Punkte kommen nicht aus dem Budget der Armeeliste, sondern sind zusätzlich zu den normalen Punkten.
Hochelfen	<i>Der Alabaster-Stein</i> Ein ebenmäßiger Stein aus reinem, weißem Marmor.	Jeder feindliche Zauberer innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen ignoriert beim Zaubern jede geworfene Fünf und Sechs. Dadurch kann auch keine <i>Totale Magie</i> gewirkt werden.
Imperium	<i>Güldenes Licht</i> Ein Steinblock mit einem goldenen Abbild, meist ein Raubvogel, der in hellem Licht erstrahlt.	Das Wahrzeichen besitzt die gleichen magischen Qualitäten wie ein Kriegsaltar: Einmal pro Zug kann der Imperiumsspieler einen beliebigen Zauber aus der Lehre des Lichts mit Stufe 5 sprechen.
Ogerkönigreiche	<i>Der Blutsuppen-Stein</i> Ein rauer Stein, aus dessen Spitze unaufhörlich eine dicke Flüssigkeit quillt, die sich in einem Trog am Fuße des Steines sammelt.	Alle Oger-Einheiten mit einer Standarte innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen können zu Beginn der Oger-Magiephase einen gebundenen Zauber der Stufe 3 auf sich selbst aussprechen. Die Art des Zaubers wird jedes Mal neu ausgewürfelt: 1-2: Trollgedärm, 3-4: Bullenherz, 5-6: Feldhappen. Der Zauber kann vom Gegner in seinem Zug wie normale Wanstmagie-Sprüche gebannt werden.
Orks&Goblins	<i>Idol des Gork</i> Ein grobes Abbild des orkischen Gottes Gork.	Jeder eigene Waagh- und Gargboss innerhalb von 12 Zoll Umkreis produziert einen zusätzlichen Bannwürfel.
Skaven	<i>Das Seuchenmal der Gehörnten Ratte</i> Ein verwachsen und organisch aussehender Stein, der an seiner Spitze Auswüchse wie von Hörnern besitzt.	Einmal pro Zug kannst Du den Zauber ‚Plague‘ auf eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll des Wahrzeichens sprechen. Dieser gilt als gebundener Zauber der Stufe 4. Die Auswirkungen des Zaubers werden in allen Belangen so behandelt wie der entsprechende Spruch der Skaven-Magie.
Söldner	<i>Monolith aus Gold</i> Ein Stein, der aus purem Gold zu bestehen scheint.	Innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen können alle Söldner-Einheiten einen misslungenen Moral- oder Aufriebtest für ein Gold pro Punkt modifizieren, bis er gelingt. <i>Braucht eine Einheit z.B. eine Sechs um zu Halten, und würfelt eine Zehn, kann</i>

		<i>der Söldnerspieler vier Gold bezahlen, um den Test zu bestehen.</i>
Vampire	<i>Gabe des Meisters</i> Ein Stein, der an einen offenen Sarkophag erinnert.	Jeder Vampir innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen zählt, als würde er gleichzeitig die magischen Waffen <i>Blooddrinker</i> , <i>Sword of Unholy Power</i> und die <i>Unholy Blade</i> tragen.
Waldelfen	<i>Wegstein der Alten Pfade</i> Ein natürlich aussehender Stein, völlig zugewachsen durch dichtes Unterholz.	Ein vor dem Spiel von dem Waldelfenspieler offen nominierter Charakter besitzt einen Stein, mit dem sich der Charakter und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, einmal pro Spiel am Ende seiner Bewegungsphase AUS einem Wald IN einen Wald innerhalb von 12 Zoll des Wegsteins teleportieren kann.
Zwerge	<i>Uralter Ahnenstein</i> Eine alte Ahnenstatue der Dawi.	Jede Zwergen-Einheit mit einer Standarte innerhalb von 12 Zoll um das Wahrzeichen zählt als mit einem Eidstein ausgerüstet. Wird der Eidstein ‚gesetzt‘, hat die Einheit keine Flanken und keinen Rücken mehr, und darf sich für den Rest des Spieles nicht mehr bewegen. Auf Charaktere innerhalb der Einheit hat dieser <i>Uralte Eidstein</i> keine Auswirkungen.

Aufstellung der Wahrzeichen

Das Wahrzeichen wird aufgestellt, nachdem das Gelände verteilt wurde und die Aufstellungszone vergeben, aber bevor die Armeen aufgestellt werden. Das Wahrzeichen kann beliebig innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte, also innerhalb von 24 von der eigenen Spielfeldkante, aufgestellt werden.

Angriffe gegen das Wahrzeichen

Das Wahrzeichen besitzt einen Widerstand von 7, hat 3 Wunden und einen Rettungswurf von 5+. Es wird im Nahkampf automatisch getroffen, und aus dem Spiel genommen, wenn es durch Nahkampf, Magie oder Beschuss ‚getötet‘ wird. Ein im Spiel zerstörtes Wahrzeichen kann nicht vom Angreifer erobert werden, sondern gilt als permanent vernichtet.

Verlorene Wahrzeichen

Wenn ein Reich eine Provinz mit ihrem Wahrzeichen verliert, geht dieses in den Besitz des Eroberers über und wird durch eines seines Glaubens ersetzt. Es ist also für ein Reich durchaus möglich, in den Besitz mehrerer Wahrzeichen zu gelangen. Die Rettungswurf-Boni sind allerdings NICHT kumulativ, wenn eine Armee in Reichweite mehrerer ihrer Wahrzeichen kämpft.

Besitzt ein Reich kein Wahrzeichen mehr, kann es für 12 Versorgungspunkte ein weiteres in einer eigenen Provinz seiner Wahl errichten lassen. Es kann kein Wahrzeichen gebaut werden, wenn das Reich bereits eines oder mehrere besitzt.

Ausgang der Schlacht

Der Ausgang der Schlacht wird durch die Siegpunkttabelle entschieden. Wessen Spalte benutzt wird, wenn Armeen unterschiedlicher Größe aufeinander getroffen sind, wird durch den Gewinner entschieden.¹⁸

Je nach Ausgang der Schlacht ergeben sich bestimmte Ergebnisse. Die folgende Tabelle schlüsselt auf, welche Konsequenzen die Schlacht nach sich zieht.

Ergebnis der Schlacht	Eroberung d. Provinz	Verbrannte Erde?	Nachfolge-Kampagne	Moralverlust
Massaker für Angreifer	Ja	Nein	-	-
Überlegener Sieg	Ja	Ja	-	-
Knapper Sieg	Nein	-	Ja	-
Unentschieden	Nein	-	Ja	Nein
Knapper Sieg für Verteidiger	Nein	-	Nein	Nein
Überlegener Sieg Verteidiger	Nein	-	Nein	Geschwächt (-250 Punkte)
Massaker Verteidiger	Nein	-	Nein	Gebrochen (kein erneuter Angriff)

Verbrannte Erde: Entscheidet darüber, ob der Verteidiger angesichts der Tatsache, dass er die Provinz an den Angreifer verliert, alle Befestigungen schleifen kann. Falls ‚Verbrannte Erde‘ möglich ist, kann ein Außenposten zerstört und eine Festung zu einem Außenposten reduziert werden.

Nachfolge-Kampagne: Falls der Angreifer es nicht schafft, die Provinz zu erobern, die Schlacht aber mit einem Knappen Sieg gewinnt oder sie in einem Unentschieden endet, hat er die Möglichkeit, im nächsten Zug erneut die selbe Provinz anzugreifen. Falls er dies tut, muss er für diesen Angriff keine Marschkosten bezahlen, da sich seine Armee nur in angrenzende Gebiete zurückzieht, und auf eine weitere Chance wartet.

Ob er eine Nachfolge-Kampagne unternimmt, muss der Angreifer erst zu Beginn des nächsten Zuges bei Eingabe der neuen Züge bestimmen.

Moralverlust: Wird der Angreifer zu deutlich geschlagen, ist die Moral seiner Armee geschwächt, und seine Truppen sind wenig begeistert, gegen den gleichen, offensichtlich überlegenen Feind schnell noch einmal anzutreten. Hat der Verteidiger mit einem Überlegenen Sieg gewonnen, erleidet der Angreifer im nächsten Zug einen Abzug von 250 Punkten, falls er versucht, eine Provinz desselben Reiches (es muss sich nicht um die exakt gleiche Provinz handeln) zu erobern. Dies gilt nicht für Angriffe gegen andere Reiche. Falls der Angreifer mit einem Massaker besiegt wurde, weigern sich seine Truppen komplett, im nächsten Zug wieder gegen das überlegene Reich vorzugehen.

Die Ergebnisse für „Moralverlust“ gelten nur für den nächsten Zug – danach verlieren sie ihre Gültigkeit.

Ergebnisse für Moralverlust entscheiden auch darüber, ob der Verlierer in der nächsten Runde gegen diesen Gegner Einsatz-Truppen schicken darf. Wurde er massakriert, darf er dies nicht.

Grundsätzlich treten alle Veränderungen an Armeekomposition, Armeegröße oder durch Besondere Provinzen erst in dem darauf folgenden Zug auf. D.h. ein General, der seine

¹⁸ Falls die größere Armee nur ein Unentschieden erzielt hätte, die Kleinere aber einen Sieg, wird der Ausgang durch die kleinere Armee bestimmt.

Invasionsschlacht zuerst schlägt und eine Provinz dazu gewinnt, kann in einer Verteidigungsschlacht im selben Zug nicht 50 Punkte mehr für die neue Provinz einsetzen.

Ergebnisse eines Überfalls

Ergebnis des Überfalls

Ergebnis der Schlacht	Beute des Überfalls (Versorgungsgüter)
Massaker für Angreifer	3W6
Überlegener Sieg für Angreifer	2W6
Knapper Sieg für Angreifer	1W6
Unentschieden	keine
Knapper Sieg für den Verteidiger	keine
Überlegener Sieg für den Verteidiger	keine
Massaker für den Verteidiger	1W6 für den Verteidiger

Die gemachte Beute wird dem Überfallenen zu Beginn des nächsten Spielzuges abgezogen. Falls das Ergebnis größer ist als die eingenommenen Versorgungspunkte, generiert das Reich stattdessen 0 Versorgungspunkte.

Verletzungen

Wenn ein Charakter im Kampf getötet¹⁹ wird, heißt das nicht zwangsläufig, dass er wirklich tot ist. Möglicherweise wurde er nur zu schwer verletzt, um weiter zu kämpfen, oder gefangen genommen. Nach jedem Kampf, in dem ein Feldherr oder Offizier aus dem Spiel entfernt wurde²⁰, muss er danach auf der folgenden Tabelle würfeln, um festzustellen, was genau ihm passiert ist.

Falls der Charakter durch Flucht entfernt wurde, darf er zweimal würfeln, und sich ein Ergebnis aussuchen.

D66	Ergebnis
11-13	<i>Tot</i> (siehe unten)
14-16	<i>Gefangen genommen</i> (siehe unten)
21-22	<i>Mehrere Verletzungen</i> . Wirf W3+1 weitere Male auf dieser Tabelle, und wiederhole alle weiteren <i>Tot</i> , <i>Gefangen genommen</i> , <i>Mehrere Verletzungen</i> und <i>Vollständige Genesung</i> -Ergebnisse
23	<i>Siechende Verletzung</i> . -1 Lebenspunkt. Wirf nach jeder zukünftigen Schlacht (nachdem die Siegpunkte berechnet wurden) einen W6. Bei einer „1“ verliert der Charakter eine weitere Wunde.
24	<i>Beinwunde</i> . -1 Bewegung, keine Auswirkung, wenn der Charakter beritten ist.
25	<i>Arm verloren</i> .. Der Charakter kann keine Waffen benutzen, die zwei Hände benötigen und keinen Schild tragen.
26	<i>Innere Verletzung</i> . -1 Stärke
31	<i>Kopfwunde</i> . Der Charakter leidet unter psychotischen Anfällen. Wirf einen Würfel vor jeder Schlacht: 1-3: Der Charakter leidet für diese Schlacht unter <i>Blödheit</i> . 4-6: Der Charakter unterliegt den Regeln für <i>Raserei</i> für diese Schlacht. Der Charakter unterliegt auch diesen Regeln, wenn er ansonsten <i>Immun gegen Psychologie</i> ist.
32	<i>Torsowunde</i> . -1 Widerstand

¹⁹ Durch Magie, Nahkampf oder Fernkampf, auf der Flucht überrannt oder vom Spielfeld geflohen.

²⁰ Entweder weil er getötet, auf der Flucht eingeholt wurde oder vom Spielfeld geflohen ist.

33	<i>Tiefe Armwunde.</i> -1 Attacke
34	<i>Alte Kriegsverletzung</i> (siehe unten)
35	<i>Nervöser Tick.</i> -2 Initiative
36	<i>Handverletzung.</i> -1 Kampfgeschick
41	<i>Verlust des Selbstvertrauens.</i> -1 Moral
42	<i>Paranoia.</i> Der Charakter darf sich nicht länger befreundeten Einheiten anschließen. Wiederhole den Wurf, falls der Charakter dies ohnehin nicht durfte.
43	<i>Bestohlen.</i> In der nächsten Schlacht kosten alle magischen Gegenstände, Reittiere und andere Ausrüstung den Charakter das Doppelte an Punkten.
44	<i>Erzfeind.</i> Werf einen weiteren W6 um zu bestimmen, wen der Charakter <i>hasst</i> : 1-2: Den feindlichen General ²¹ 3-4: Alle Truppen unter Kommando des feindlichen Generals ¹⁹ 5-6: Das Volk des feindlichen Generals
45	<i>Fürchterliche Narben.</i> Verursacht <i>Angst</i> (oder <i>Entsetzen</i> , falls er vorher bereits <i>Angst</i> verursacht hat).
46	<i>Vom eigenen Reittier zertrampelt.</i> Der Charakter weigert sich, jemals wieder ein Reittier zu besteigen. Wiederhole den Wurf, wenn der Charakter in diesem Kampf nicht beritten war.
51	<i>Peinliches Erlebnis.</i> Nur noch die Einheit, in der er sich befindet, profitiert vom Moralwert des Charakters.
52	<i>Todeswunsch.</i> Der Charakter weigert sich, jede Form von Rüstung (inklusive Schild oder Harnisch) oder magische Talismane zu benutzen. Falls der Charakter automatische Rüstung besitzt, legt er diese ab.
53	<i>Ein Auge verloren.</i> -2 BF. Verliert der Charakter auch noch das zweite Auge, muss er in den Ruhestand geschickt werden.
54	<i>Thaumaphobia.</i> Der Charakter weigert sich, irgendeine Form von magischem Gegenstand zu tragen oder zu benutzen.
55	<i>Amnesie.</i> -1 Magiestufe. Wiederhole den Wurf, falls der Charakter kein Magier ist.
56	<i>Unglaubliches Glück.</i> Der Charakter bekommt +1 Ruhm.
61-66	<i>Volle Genesung.</i> Keine weiteren Auswirkungen

Tot: Der Charakter ist ganz sicher und unwiederbringlich tot. Mausestot.

Gefangen genommen: Der Charakter wurde gefangen genommen. Er kann in der Handelsphase zurückgekauft werden. Falls der Charakter nicht freigelassen wird, kann ein neuer General ernannt werden. Ein gefangener General oder Offizier, der von seinem Gegner entweder gehasst wird oder ein Feind seines Volkes ist, kann öffentlich exekutiert oder geopfert werden. Dies bringt dem ausführenden General +1 Ruhm ein. Es ist möglich, von einer dritten Partei einen feindlichen General zu ertauschen, um ihn dann zu exekutieren. Wird ein Charakter zu Beginn der Runde freigelassen, steht er für diese Runde noch nicht wieder zur Verfügung, d.h. er kann erst in der darauf folgenden Runde an einer Schlacht teilnehmen.

Alte Kriegsverletzung: Werf zu Beginn jeder Schlacht, an der der Charakter teilnimmt, einen W6:

1: „Verdammt, meine Knochen!“ Der Charakter kann an diesem Kampf nicht teilnehmen. Seine Punktkosten werden nicht erstattet und können nicht benutzt werden, um andere Einheiten zu kaufen. Falls er der Armeegeneral ist, hat die Armee in dieser Schlacht keinen General.²²

²¹ Gilt nur so lange, wie der feindliche Feldherr im Amt bleibt; wechselt der Feldherr, verfällt der Hass.

²² Vampire müssen einen Helden ernennen, der die Armee aufrechterhält. Falls dieser Charakter stirbt, beginnt die Armee zu zerfallen.

2: „Lasst mich kämpfen, es geht schon ...“ Der General beginnt den Kampf mit einem Lebenspunkt weniger, bekommt aber wenn er überlebt nach dem Kampf +1 Ruhm.
 3-6: „Ich kann kämpfen!“ Keine Auswirkungen, der General kämpft normal.
 Es ist möglich für einen Charakter, mehr als eine alte Kriegsverletzung zu haben. Falls dies der Fall ist, würfele für jede Wunde, und wende nur das niedrigste Ergebnis an.

Attributverringerungen: Kein Attribut kann auf weniger als 1 sinken (mit Ausnahme der Lebenspunkten, in diesem Fall ist der Charakter tot). Falls der Charakter bereits ein Attribut von 1 hatte, wiederhole den Wurf.

Ruhmpunkte

Nach jeder Schlacht wird auf der folgenden Tabelle für jeden an der Schlacht beteiligten Offizier bestimmt, ob er Ruhm gewonnen hat²³. Für jeweils fünf Ruhmpunkte kann der Charakter auf der entsprechenden Tabelle für eine neue Fertigkeit würfeln. Siehe dazu auch *Charakterentwicklung*.

Heldenhafte Tat	General	Offizier
Die Schlacht endet Unentschieden oder mit einem Knappen Sieg ²⁴	+1	0
Die Schlacht endet mit einem Überlegenen Sieg oder einem Massaker ²⁰	+2	0
Für jeden feindlichen Charakter, den der Offizier ausgeschaltet hat (außer dem feindlichen General) ²⁵	+1	+1
Einen feindlichen General ausgeschaltet ²²	+2	+1
Für jedes Banner, was der Charakter oder seine Einheit erobert hat und welches sich bei Schlachtende noch in ihrem Besitz befindet ²⁶	+1	+1
Einen feindlichen Feldherren ausgeschaltet	+3	+2
Für jedes eigene Banner, was die Einheit des Charakters verloren hat	-1	-1
Für jede Herausforderung, die der Charakter nicht angenommen hat	-1	-1
Für jeden feindlichen Charakter, den der Charakter mit Magie getötet hat	+1	+1
Für den Anführer eines Einsatz-Kontingentes, wenn der Einsatz für ein befreundetes Volk war	0	+1
Für jede 500 Punkte, die die gegnerische Seite weniger als die eigene Armee hatte (gilt nicht bei Belagerungen)	-1	0
Für jede 500 Punkte, die die gegnerische Seite mehr als die eigene Armee hatte (gilt nicht bei Belagerungen)	+1	0
Für jede Mission, die der Charakter zu erfüllen geholfen hat ²⁷	-	+1

Neue Fertigkeiten

Für jeweils fünf Ruhmpunkte kann der Charakter einen Wurf auf den Fertigkeiten-Tabellen ausführen. Mehr dazu unter *Charakter-Entwicklung*.

²³ Ein Charakter kann keinen Ruhm verlieren, das Ergebnis kann also niemals kleiner als Null sein.

²⁴ Gilt nur, falls der Charakter auch der General war.

²⁵ Im Nah- oder Fernkampf, nicht durch Magie oder durch Flucht.

²⁶ Gilt nur für einen Charakter in der Einheit – im Zweifel bekommt der Feldherr, bzw. der General die Punkte.

²⁷ Dies gilt nur für Missionen, die ohne den Charakter, bzw. die Einheit, der der Charakter angeschlossen ist, nicht erfüllt worden wären.

Ruhestand

Ein Spieler kann seinen Feldherrn jederzeit in den Ruhestand schicken. Dies ist vor allem dann ratsam, wenn seine Verletzungen ihn zu sehr einschränken. Er entlässt den Charaktereinfach und ernennt dann einen seiner Offiziere zu Beginn des nächsten Spielzuges für 6 Versorgungspunkte zum neuen Feldherrn.

Charakter-Entwicklung

Der Feldherr & seine Offiziere

Jeder Spieler besitzt einen Kommandanten, der seinen Feldherrn repräsentiert. Zusätzlich kann er eine beliebige Anzahl an weiteren Charakteren zu Offizieren ernennen. In jeder Schlacht kann aber nur ein Kommandant aufgestellt werden, egal wie viele Punkte die Armee umfasst, d.h. ein zweiter Kommandant kommt erst zum Einsatz, wenn das Reich angegriffen wird, und der zweite Kommandant die Verteidigung übernehmen kann.

Beliebig viele weitere Helden können ebenfalls in den Offiziersstab ernannt werden, und je nach Schlacht eingesetzt werden.

Coup d'état

Es ist möglich, dass ein Offizier mehr Ruhmpunkte sammelt als sein Feldherr. Normalerweise ist das kein Problem – so lange der Abstand nicht zu groß wird. Besitzt zu irgendeinem Zeitpunkt ein Offizier **fünf oder mehr** Ruhmpunkte mehr als sein Feldherr, kommt es zu einem Wechsel an der Führungsspitze.

Ein Spieler muss den Emporkömmling zum neuen Feldherr ernennen, der alte wird in den Ruhestand geschickt.

Tut er dies nicht, übernimmt der Emporkömmling in dieser Runde gewaltsam die Macht, und ersetzt den alten Feldherren. Durch die Unruhen kann das Reich in der Runde keine Angriffe durchführen, und der neue Feldherr kann an keiner Schlacht teilnehmen, da er anderweitig beschäftigt ist. Der alte Feldherr wird ebenfalls in den Ruhestand geschickt.

Definitionen:

Feldherr: Eine Kommandantenauswahl, die den Spieler repräsentiert, die Armee des Reiches anführt und wie ein Offizier behandelt wird.

Offizier: Ein Charakter, der durch Bezahlung von Versorgungspunkten in den Offiziersstab ernannt wurde und in Schlachten Ruhm und Verletzungen erhalten kann. Beinhaltet auch den Feldherrn, und kann sowohl Helden- als auch Kommandanten-Auswahlen umfassen.

General: Der Charakter, der wie in normalen Warhammer-Schlachten die Armee anführt und seinen Moralwert weitergibt. Kann ein Held oder Kommandant sein, und ein Offizier oder Nicht-Offizier.

Attribute der Offiziere

Mondäne sowie magische Ausrüstung (Rüstung, Waffen, Reittiere, etc.) kann für jeden Charakter vor der Schlacht neu vergeben werden. Manche Merkmale stehen aber fest, und können nicht modifiziert werden. Auf der folgenden Tabelle ist erkennbar, welche Merkmale bei Erschaffung des Charakters feststehen und später nicht verändert werden dürfen:

- Typ (z.B. Großmeister, Aufstrebender Champion, etc.)
- Male und Geschenke des Chaos
- Große Namen (Oger)
- Gesegnete Bruten (Exen)
- Blutlinien-Kräfte (Vampire)
- Ehrentitel (Hochelfen)

- Tugenden & Gelöbnisse (Bretonen)
- Sippe (Waldelfen)
- Magie-Stufe (Zauberer)
- Magie-Lehre (Zauberer)

Ruhm

Ruhmespunkte sind ein Maßstab dafür, wie erfahren, berühmt und legendär ein Charakter ist. Ruhmreiche Charaktere kommandieren größere und schlagkräftigere Armeen, weil sich mehr Soldaten um sie scharen, aber sie werden nach zahlreichen Schlachten auch zu gefürchteten Kämpfern, furchtlosen Anführern und mächtigen Magiern. Für jeden fünften Punkt Ruhm, den ein Charakter bekommt, kann er einen Wurf auf der Kriegertabelle durchführen.

Alternativ können magiekundige Charaktere auch auf der Magiertabelle würfeln.

Die Ergebnisse der Würfe sollten direkt nach der jeweiligen Schlacht durchgeführt und dem Spielleiter zusammen mit dem Ergebnis der Schlacht mitgeteilt werden. Falls der Charakter eine Fertigkeit wählen kann, muss dies noch nicht bei Spielzugende mitgeteilt werden, sondern erst zu Beginn des nächsten.

Kriegertabelle

2D6	Ergebnis ²⁸
2-3	+1 Widerstand ²⁹
4	Neue Fertigkeit: Wähle eine <i>Kampf-Fertigkeit</i>
5	Wähle entweder +1 Stärke oder eine <i>Stärke-Fertigkeit</i>
6	+1 Attacke
7	+1 KG, BF und Initiative ³⁰
8	+1 Lebenspunkte
9	+1 Moralwert ³¹
10	Neue Fertigkeit: Wähle eine <i>Führungs-Fertigkeit</i>
11-12	Wähle eine <i>Diverse Fertigkeit</i> oder +1 Bewegung

Magiertabelle

2D6	Ergebnis ³²
2-3	Der Zauberer addiert +1 Energiewürfel zum Pool seiner Armee.
4	Der Zauberer addiert +1 Bannwürfel zum Pool seiner Armee.
5	Der Zauberer addiert +1 auf seine Komplexitätswürfe.
6	Zauberer kennt einen zusätzlichen Spruch.
7	Der Zauberer kann seine Sprüche mit einem Energiewürfel mehr als normal sprechen.
8	Der Zauberer kann einen Zauberpatzer per Spiel verhindern (führe den Komplexitätswurf erneut durch).
9	Der Zauberer addiert +1 auf seine Bannwürfe.
10	Der Zauberer kann einen zusätzlichen Arkanen Gegenstand mit sich führen.
11-12	Der Zauberer kann sich einen seiner Sprüche aussuchen,

²⁸ Falls ein Attribut bereits erhöht wurde, würfelle erneut.

²⁹ Elfen aller Art und Charaktere mit Widerstand 5 müssen diesen Wurf wiederholen.

³⁰ Besitzt ein Charakter bereits den Wert 10 in einer der Attribute, wiederhole den Wurf.

³¹ Falls der Moralwert des Charakters bereits 10 beträgt, würfelle erneut.

³² Falls ein Ergebnis bereits früher erwürfelt wurde, wiederhole den Wurf.

	anstatt dafür zu würfeln.
--	---------------------------

Fertigkeiten

Ein Charakter, der eine Fertigkeit erwürfelt, kann sich eine beliebige Fertigkeit aus der jeweiligen Liste heraussuchen. Keine Fertigkeit kann zweimal vom selben Charakter gewählt werden.

Kampf-Fertigkeiten

- **Ausweichen.** Der Charakter erhält einen 5+ Rettungswurf.
- **Ehrenkodex.** Bei einer Herausforderung kann sich der Charakter aussuchen, welcher gegnerische Charakter die Herausforderung annehmen oder ablehnen muss.
- **Blitzschnelle Reflexe.** Wenn der Charakter angegriffen wird, schlagen er und alle Gegner in Basekontakt in Initiativ-Reihenfolge zu, anstatt dass die Angreifer automatisch zuerst zuschlagen.
- **Duellist.** Wenn er sich in einer Herausforderung befindet, bekommt der Charakter +1 auf den Trefferwurf.
- **Parade.** Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann sich der Charakter ein Modell in Basekontakt aussuchen. Dieses Modell verliert für diese Nahkampfphase eine Attacke.
- **Unaufhaltsamer Angriff.** Der Charakter kann verpatzte Trefferwürfe in jeder ersten Runde eines Nahkampfes wiederholen.

Stärke-Fertigkeiten

- **Todesstoss.** Der Charakter besitzt die Sonderregel *Todesstoss*, wenn er eine nicht-magische Nahkampfwaffe benutzt.
- **Meisterschlag.** Nahkampfangriffe des Charakters unterliegen einer zusätzlichen -2 Rüstungsschutz-Modifikation.
- **Eisenfaust.** Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann der Charakter auf eine beliebige Anzahl von Attacken verzichten. Für jede Attacke, auf die er verzichtet, bekommt er für diese Phase +1 auf Stärke.
- **Widerstandsfähig.** Alle nicht-magischen Nahkampfangriffe gegen den Charakter unterliegen -1 Stärke.
- **Geschmeidig.** Wenn der Charakter normalerweise zuletzt zuschlagen würde, schlägt er stattdessen mit Initiative 3 zu.

Führungs-Fertigkeiten

- **Beliebter Anführer.** Solange sich der Charakter in einem kämpfenden Glied befindet, addiert die Einheit +1 auf ihr Kampfergebnis.³³
- **Beeindruckende Präsenz.** Wenn der Charakter der General ist, können befreundete Einheiten innerhalb von 18 Zoll seinen Moralwert benutzen.
- **Nerven aus Stahl.** Der Charakter und die Einheit, die er anführt, sind *Immun gegen Panik*.
- **Angstfrei.** Der Charakter und die Einheit, die er anführt, sind *Immun gegen Angst*. Gegner, die Entsetzen verursachen, verursachen bei dieser Einheit nur *Angst*.
- **Unbeugsam.** Der Charakter und die Einheit, die er anführt können einmal während der Schlacht einen verpatzten Aufriebstest wiederholen.

³³ Dieser Bonus ist kumulativ mit weiteren Boni ähnlicher Art, z.B. für Kriegsbanner, etc.

- **Persönliche Standarte.** Eine Einheit in der Armee, inklusive solcher, denen normalerweise keine magische Standarte erlaubt ist, darf eine magische Standarte für bis zu 25 Punkte bekommen. Diese kann nicht verändert werden.
- **Logistiker.** Vor der Schlacht aber nach der Aufstellung darf sich eine beliebige eigene Einheit 2W6 Zoll bewegen.

Diverse Fertigkeiten

- **Mal der Götter.** Die Anwesenheit des Charakters addiert +1 Bannwürfel zum Pool seiner Armee.
- **Hitzkopf.** Einmal pro Spiel, bevor die Reichweite gemessen wird, kann der Charakter W3 Zoll zu seinem Angriff (oder dem seiner Einheit) addieren. Verpatzte Angriffe haben die normale Reichweite.
- **Gesegnet.** Der Charakter und die Einheit, der er sich anschließt, bekommen *Magieresistenz (2)*.
- **Zäh wie Leder.** *Todesstoss* und *Gift* haben keine Auswirkung auf den Charakter.
- **Schatzmeister.** Der Charakter erhöht sein Limit für magische Gegenstände um 25 Punkte.
- **Plünderer.** Wenn der Charakter ein gegnerisches Modell im Nahkampf besiegt, kann er sich dessen Waffe aneignen und in den folgenden Spielen benutzen, wenn er die Punkte dafür zahlt. Dies gilt auch für magische Waffen. Eine geplünderte Waffe darf von ihrem ehemaligen Besitzer nicht wieder eingesetzt werden, bis der Plünderer im Kampf ausgeschaltet wird. Von da an geht die Waffe wieder in den Besitz des ursprünglichen Besitzers über.
- **Armee-spezifische Fertigkeit.** Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die armee-spezifische Fertigkeit wählen.

Die Ersatzbank

Ist der Feldherr der Armee entweder gefangen oder tot, wird der Offizier mit den meisten Ruhmpunkten automatisch Interims-Feldherr, d.h. er fungiert als Feldherr, bis entweder der alte zurückkehrt, oder ein neuer ernannt wird.

Falls es in einer Armee einen Charakter mit einem höheren Moralwert gibt, ist dieser weiterhin General, ansonsten agiert der Interims-Feldherr als General.³⁴

Der Befehlshabende Offizier gewinnt Ruhm trotzdem nur wie ein Offizier und nicht wie ein Feldherr, und die Reichweite, in der er seinen Moralbonus gibt, ist auf 6 Zoll reduziert.

Falls der Feldherr nicht verfügbar ist und es keinen Offizier gibt, muss der Spieler einen Charakter zum Offizier befördern. Falls dies nicht möglich ist, kann die Armee solange keine Invasionen oder Überfälle durchführen und wird in der Schlacht nicht von einem General angeführt.

Im Falle einer Gefangennahme des Feldherren kann ein neuer Feldherr ernannt werden – kommt der ehemalige Feldherr irgendwann wieder frei, kann er seine alte Position wieder übernehmen, und der neue Feldherr wird wieder zum Offizier. Entschließt sich der Spieler, den neuen Feldherren zu behalten, kann der alte NICHT zum Offizier werden – er muss ausgemustert werden, da er sich weigert, unter dem Emporkömmling zu dienen.

³⁴ Falls der Charakter normalerweise kein General sein darf (z.B. die Armeestandarte), darf er es in diesem Fall trotzdem. Er verbindet einfach beide Eigenschaften seiner Funktionen.

Die Armee

Beschränkungen

Zu Spielbeginn besteht eine Armee aus 1500 Punkten und zusätzlichen 50 Pkt. pro Punkt Unterhalt (also pro Provinz, die keinen Außenposten oder Festung besitzt).

Zusätzlich gelten folgende Beschränkungen für die Armeeliste, die sich aus den angesammelten Ruhmespunkten des Generals bzw. anführenden Offiziers ergeben:

Armeelistenbeschränkungen:

Ruhmpunkte	Bezeichnung	Helden	Elite	Selten	Freie Auswahlen
0 Pkt.	<i>Unerfahren</i>	2	2	0	2
1-4 Pkt.	<i>Ausgebildet</i>	2	3	0	2
5-9 Pkt.	<i>Kampferprobt</i>	3	3	1	2
10-15 Pkt.	<i>Erfahren</i>	3	4	1	2
16-21 Pkt.	<i>Berüchtigt</i>	4	4	2	2
22-28 Pkt.	<i>Gefürchtet</i>	4	5	2	2
29+ Pkt.	<i>Legendär</i>	5	5	3	2

Falls die Armee nicht von einem Offizier, sondern von einem generischen Charakter angeführt wird, gilt dieser einfach als *Unerfahren*.

Söldner

Normalerweise darf keine Armee Söldner anheuern. Die einzige Ausnahme ist, wenn das Reich zu Beginn des Zuges Gold ausgegeben hat, um Söldner mit in die Schlacht zu führen.

Helden: Die Zahl der Helden, die die Armee enthalten darf, schließt den Feldherrn mit ein. In jeder Schlacht kann nur ein Kommandant aufgestellt werden. Falls für eine Schlacht kein Kommandant aus dem Offiziersstab zur Verfügung steht (z.B. weil alle Kommandanten bereits andere Schlachten schlagen), darf ein generischer Kommandant eingesetzt werden. Dieser kann keinen Ruhm bekommen und nicht verletzt werden. Er wird nach der Schlacht wieder entlassen.

Alternativ kann natürlich ein Held aus dem Offiziersstab die Armee anführen.

Kerneinheiten: Es gelten die normalen Regeln für minimale Kerneinheiten.

Freie Auswahlen: Mit jeder Freien Auswahl kann ein Spieler eine der eingeschränkten Auswahlen (Helden, Elite oder Selten) zusätzlich auswählen. Diese können alle in derselben, oder in unterschiedlichen Kategorien eingesetzt werden.

Die Armeestandarte

Jedes Reich besitzt nur eine Armeestandarte. Diese kann also nur an einer Schlacht pro Zug beteiligt sein. Sie muss aber nicht den Feldherrn begleiten, und kann durchaus auch der Offizier des Einsatzkontingentes sein.

Magische Gegenstände

Falls ein Spieler mehrere Schlachten schlagen muss, kann in jeder Schlacht jeder magische Gegenstand nur einmal eingesetzt werden. Dies gilt nicht für Dämonengeschenke, Blutlinien, Tugenden, Große Namen und ähnliche Fähigkeiten, die nicht Gegenstände im eigentlichen Sinne sind.

Rassenspezifische Regeln

Alternative Armeelisten

Die alternativen Armeelisten können benutzt werden, sofern der entsprechende General die Armee anführt.

Bestien des Chaos

Schrecken der Wälder: Bestien zahlen keine Versorgungspunkte für Märsche durch Provinzen mit Wäldern.

Armeepezifische Fähigkeit: *Geschenk der Götter.* Der Charakter kann ein beliebiges Dämonengeschenk für bis zu 25 Punkte seiner Gottheit (oder Ungeteilt) annehmen. Dieses kostet keine Punkte und ist permanent. Auch nicht-dämonische Charaktere können auf diese Weise ein Dämonengeschenk erhalten.

„*Ich akzeptiere kein Versagen.*“: Ein Chaos-Feldherr, der eine Schlacht mit einem Massaker verliert, wird sofort in den Ruhestand geschickt. Dafür bekommt das Reich ab der nächsten Schlacht eine Chaos-Brut dazu³⁵, die automatisch das Mal des letzten Feldherrn trägt. Diese Brut zählt nicht gegen die Seltenen Auswahlen und kostet keine Punkte. Die Armee kann maximal eine zusätzliche Brut haben – wird ein weiterer Feldherr ‚belohnt‘, ersetzt er die letzte Brut.

Brettonnia

Eroberte Banner von Landsknechten, Bogenschützen & Knappen geben keine Ruhmpunkte. Bretonen bekommen keinen zusätzlichen Helden, müssen aber auch keinen Armeestandardenträger aufstellen.

Für die Herrin des Sees! Die Herrin belohnt die Tapferen in der Schlacht. Wenn eine bretonische Armee eine Schlacht gewinnt, ohne dass eine Ritter-Einheit aufgerieben oder freiwillig oder in Panik geflohen ist, **UND** keine Armee des Reiches in diesem Spielzug eine Schlacht verloren hat, beginnt sie die nächste Schlacht automatisch mit dem *Segen* und muss nicht beten. Die Armee kann also auch den ersten Spielzug bekommen.

Armeepezifische Fähigkeit: *Tugend.* Der Charakter kann eine beliebige Tugend für bis zu 25 Pkt. annehmen. Diese Tugend ist umsonst, und permanent.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Kreuzzug

Chaos Sterbliche

Auserkorene Krieger & Ritter zählen als Elite-Auswahlen, es sei denn es gibt mindestens so viele Nicht-Auserkorene Modelle desselben Typs in der Armee.

Armeepezifische Fähigkeit: *Geschenk der Götter.* Der Charakter kann ein beliebiges Dämonengeschenk für bis zu 25 Punkte seiner Gottheit (oder Ungeteilt) annehmen. Dieses kostet keine Punkte und ist permanent. Auch nicht-dämonische Charaktere können auf diese Weise ein Dämonengeschenk erhalten.

Geborene Plünderer: Sterbliche Chaos-Armeen zahlen keinerlei Marschkosten für Überfälle.

„*Ich akzeptiere kein Versagen.*“: Ein Chaos-Feldherr, der eine Schlacht mit einem Massaker verliert, wird sofort in den Ruhestand geschickt. Dafür bekommt das Reich ab der nächsten Schlacht eine Chaos-Brut dazu²⁹, die automatisch das Mal des letzten Feldherrn trägt. Diese Brut zählt nicht gegen die Seltenen Auswahlen und kostet keine Punkte. Die Armee kann maximal eine zusätzliche Brut haben – wird ein weiterer Feldherr ‚belohnt‘, ersetzt er die letzte Brut.

³⁵ Die Brut kann in EINER beliebigen Schlacht pro Runde eingesetzt werden.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Archaons Horde
- Crows Horde

Chaoszwerge

Zwerg bleibt Zwerg: Chaoszwerge zahlen keine Versorgungspunkte für Marschrouten durch Gebirge-Provinzen.

Slavers. Wenn Chaoszwerge eine Schlacht als Verteidiger mit einem Überlegenen Sieg oder einem Massaker gewinnen, schaffen sie die gegnerischen Truppen als Sklaven nach Zharr-Nagrund. In der nächsten Runde bekommt der Chaoszwerger-Spieler 2 (bei einem Überlegenen Sieg) bzw. 4 Versorgungspunkte (bei einem Massaker) dazu. Wenn die Chaoszwerge selbst angreifen, sind sie zu sehr mit ihrem Vormarsch beschäftigt, um Sklaven zu erbeuten.

Dämonen des Chaos

Armeespezifische Fähigkeit: *Geschenk der Götter.* Der Charakter kann ein beliebiges Dämonengeschenk für bis zu 25 Punkte seiner Gottheit (oder Ungeteilt) annehmen. Dieses kostet keine Punkte und ist permanent.

„*Ich akzeptiere kein Versagen.*“: Ein Chaos-Feldherr, der eine Schlacht mit einem Massaker verliert, wird sofort in den Ruhestand geschickt. Dafür bekommt das Reich ab der nächsten Schlacht eine Chaos-Brut dazu²⁹, die automatisch das Mal des letzten Feldherrn trägt. Diese Brut zählt nicht gegen die Seltenen Auswahlen und kostet keine Punkte. Die Armee kann maximal eine zusätzliche Brut haben – wird ein weiterer Feldherr ‚belohnt‘, ersetzt er die letzte Brut.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Dämonenlegionen (können von einem Herold angeführt werden)

Dunkelelfen

Henker: Wird ein gegnerischer Charakter exekutiert, wird für jeweils volle 5 Punkte Ruhm ein W6 geworfen: Für jede 5 oder 6 bekommt der Dunkelelfen-Feldherr +1 Ruhm.

Armeespezifische Fertigkeit: *Gesegnet von Khaine.* Der Charakter kann ein Tempel des Khaine Artefakt, Fertigkeit oder Gift für bis zu 25 Punkte wählen. Dieses kostet keine Punkte, zählt nicht gegen sein Limit und kann nicht verändert werden.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Kult des Slaneesh

Echsenmenschen

Armeespezifische Fähigkeit: *Geburtsmal.* Der Charakter kann ein Mal der Götter für bis zu 25 Pkt. wählen. Dieses kostet keine Punkt und kann nicht verändert werden.

Aquatish: Echsenmenschen zahlen keine Versorgungspunkte für das Durchqueren oder Betreten von Sumpf- oder Flussprovinzen.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Südland-Liste
- Gesegnete Armeen (WD)
- Die Rote Horde (Lustria)

Gruftkönige von Khemri

Die Fähigkeiten ‚+1 Spruch‘, ‚Wähle den ersten Spruch‘ und ‚Wiederhole Würfe auf der Patzertabelle‘ werden ignoriert, wiederhole den Wurf.

Die Fähigkeit ‚+1 Magiewürfel‘ bedeutet, der Charakter kann einen Würfel seiner Anrufung wiederholen.

Der Offizier, der Einsatzkontingente einer Khemriarmee begleitet, muss kein Zauberer sein. Trotzdem beginnt das Kontingent zu zerfallen, wenn der Offizier ausgeschaltet wird.

„*Mein Wille geschehe!*“ Die Macht und der Zorn der längst verstorbenen Könige, die eine Khemri-Armee zusammenhalten, werden stärker, wenn die Armee alle Feinde in ihrem Weg wie Weizenspreu verstreut. Solange eine Khemri-Angriffsarmee ihren letzten Kampf mit mindestens einem Überlegenen Sieg gewinnt, bekommen Gruftkönige und –prinzen +1 auf ihren Anrufungswurf in der nächsten Schlacht.

Hochelfen

Hochelfen ignorieren die ‚Intrigue at Court‘-Regel.

Armeespezifische Fähigkeit: *Besondere Ehre*. Der Charakter kann einen Ehrentitel für bis zu 25 Pkt. wählen. Dieser ist umsonst und permanent.

Imperium

Humanisten: Imperiale Feldherren, die gefangene Charaktere eines befreundeten Volkes freilassen oder an den Besitzer verkaufen, bekommen +1 Ruhm.

Ingenieure: Imperiale Armeen bekommen in jeder Schlacht, die sie als Verteidiger schlagen, W3 befestigte Hindernisse, die sie in ihrer Aufstellungszone platzieren können, bevor die Truppen aufgestellt werden.

Ogerkönigreiche

Fleischer und Schlachter, die die Fähigkeit ‚+1 Spruch‘ oder ‚Wähle den ersten Spruch‘ erhalten, können den Wurf wiederholen.

Gute Esser: Armeen der Ogerkönigreiche, die erfolgreiche Überfälle verüben, bekommen in der nächsten Schlacht (eine der Armeen) zusätzliche Punkte statt der normalen erbeuteten Versorgungspunkte, und zwar Versorgungspunkte mal 10. Kein Oger, der etwas auf sich hält, würde die erbeuteten Güter nicht sofort an Ort und Stelle verspeisen.

Menschenfresser: Ein Oger-Feldherr, der einen gefangenen Charakter mit mindestens 5 Punkten Ruhm verspeist (tötet), bekommt +1 Ruhm.

Armeespezifische Fähigkeit: *Großer Name*. Der Charakter kann einen Großen Namen für bis zu 25 Pkt. wählen. Dieser kostet keine Punkte und ist permanent.

Orks & Goblins

Langfinger: O&G-Armeen, die als Angreifer³⁶ einen Knappen Sieg davontragen, nutzen die Gelegenheit, um dem Besitzer der Provinz vor dem Abzug noch schnell W3

Versorgungspunkte zu stehlen. Zu Beginn des nächsten Zuges werden diese Punkte dem Verteidiger abgezogen und dem O&G-Spieler gutgeschrieben.

Armeespezifische Fähigkeit: *Köpfe zusammenkloppen*. Der Charakter kann Stänkerei unterdrücken wie ein Schwarzork.

³⁶ Sowohl bei Invasionen wie auch bei Überfällen.

Söldner

Söldner-Armeen müssen keinen Zahlmeister enthalten, es sei denn, sie haben drei oder mehr Charaktere.

Söldner-Armeen dürfen Söldner-Regimenter anheuern, ohne dafür Gold zahlen zu müssen.

Skaven

Als Vorbild dienen: Wird ein Skaven-Feldherr in den Ruhestand geschickt, kann der neue Feldherr 5 Versorgungsgüter an Clan Eshin zahlen, um an dem General a.D. ein Exempel zu statuieren. Der neue Feldherr bekommt +1 Ruhm.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Clan Eshin (SdC)
- Clan Moulder (WD)
- Pestilenz-Liste (Lustria)

Vampire

Armeespezifische Fähigkeit: *Gabe des Meisters*. Der Charakter kann eine Gabe seiner Blutlinie für bis zu 25. Punkte wählen. Diese kostet keine Punkte und ist permanent.

Der Offizier, der Einsatzkontingente einer Vampirarmee begleitet, muss kein Zauberer sein. Trotzdem beginnt das Kontingent zu zerfallen, wenn der Offizier ausgeschaltet wird.

Armeen von Sylvania bekommen keine Grabmarken, wenn sie Einsatztruppen schicken.

Erweckt die Toten! Eine Vampir-Armee, die eine Schlacht in einer Provinz schlägt, in der im letzten Spielzug eine Schlacht entweder mit einem Überlegenen Sieg oder einem Massaker ausgegangen ist, bekommt in dieser Schlacht zusätzlich eine Grabmarke (siehe *Armee von sylvania aus dem SdC*), die mit 3W6 von der Mitte des Schlachtfeldes gescattert wird.

Die folgenden alternativen Armeelisten können benutzt werden:

- Sylvania
- Zombie Piraten

Waldelfen

Kinder des Waldes: Waldelfen zahlen keine Versorgungspunkte für Märsche durch Wälder.

Der zusätzliche Wald in Offenen Feldschlachten steht Waldelfen nur als Verteidiger zur Verfügung, nicht bei eigenen Invasionen.

Zwerge

Unterirdische Stollen: Zwerge zahlen keine Versorgungspunkte für Märsche durch Gebirge.

Kleine Gierlappen: Zwerge dürfen kein Gold zurück in Versorgungsgüter tauschen.

Sture Hunde: Zwerge können auch eine Nachfolge-Mission starten, wenn sie den Kampf in der letzten Runde Knapp verloren haben.

Anhang

Die Missionen

<i>Alte Schulden</i> Erobere die Hauptstadt der geldgierigen Zwerge und halte sie danach drei volle Runden lang, um Dein Gold aus ihnen heraus zu pressen.	<i>Bekämpfe das Böse!</i> Erobere die Hauptstadt der dreckigen Tiermenschen und halte sie danach drei volle Runden lang, um das Chaos auszurotten.	<i>Eine Blutfehde</i> Erobere die Hauptstadt der widerlichen Vampire und halte sie danach drei volle Runden lang, um ihre unheiligen Grabstätten zu zerstören.
<i>Vernichtet die Monster</i> Erobere die Hauptstadt der abscheulichen Oger und halte sie danach drei volle Runden lang, um die Hütten und Zelte nieder zu brennen.	<i>Eine Lektion erteilen</i> Erobere die Hauptstadt der arroganten Bretonen und halte sie danach drei volle Runden lang, um ihren Stolz zu brechen.	<i>Alte Goldtafeln</i> Erobere die Hauptstadt der unmenschlichen Echsenmenschen und halte sie danach drei volle Runden lang, um sie zu plündern.
<i>Ihr seid Fremde hier!</i> Erobere die Hauptstadt der grausamen Dunkelelfen und halte sie danach drei volle Runden lang, um sie zu lehren, sich nicht in die Angelegenheiten der Sterblichen zu mischen.	<i>Hier gibt es Gold!</i> Erobere alle Gebirgs-Provinzen zwischen dem Thunder River und der Upper Silk Road (dies schließt nicht die Warrens oder die Geistenmund Hills ein) und den Black Fire Pass. Halte sie danach zwei volle Runden lang.	<i>Dunkle Wälder, lichte Auen</i> Erobere alle Waldprovinzen um Malko herum und halte sie anschließend zwei Runden lang. Dies schließt die Old Silk Central Road mit ein, aber nicht Malko und Aldium.
<i>Diese Straßen sind unsere Lebensadern!</i> Erobere die gesamte Silk Road, die gesamte South Road, und halte sie danach zwei Runden lang.	<i>Wasser ist Leben!</i> Erobere die gesamte Länge des Blood River, des Thunder River und die Blood River Bogs. Wenn es zwei Flussufer gibt, reicht eines. Halte die Provinzen zwei volle Runden lang.	<i>Das Herz schlägt in Malko!</i> Erobere die Stadt Malko und halte sie drei Runden lang.

<i>Altes Wissen und Artefakte</i> Erobere Tor Anrok und das Camp der Eisenklauen-Orks, und halte sie danach für drei volle Runden, um nach alten Artefakten zu suchen.	<i>Zwei Schlüsselpositionen</i> Erobere die unwirtlichen Provinzen der Geistenmund Hills und der Blood River Bogs, da in ihnen das Herz der Grenzgrafschaften schlägt. Halte sie danach für drei Runden lang.	<i>Sie sind immer noch unsere Brüder!</i> Erobere Aldium und die Warrens, und halte sie danach für drei Runden lang, um die ehemaligen imperialen Bürger zu resozialisieren (oder zu versklaven).
<i>Und Größe zählt doch!</i> Erobere insgesamt 26 Provinzen und halte sie zwei volle Runden lang.	<i>Macht ist alles.</i> Bringe Deine Armeegröße auf insgesamt 2600 Punkte und halte sie auf dieser Größe zwei volle Runden lang.	<i>Instrumente der Macht</i> Erobere vier der Besonderen Provinzen und halte sie danach drei volle Runden lang.
<i>Stürmt die Bastionen!</i> Erobere drei Festungen fremder Reiche und halte sie drei volle Runden lang.	<i>Werft sie nieder!</i> Erobere zwei beliebige Hauptstädte und halte sie anschließend drei volle Runden lang.	<i>Mit uns siehst Du die Welt.</i> Du musst jede der sechs Besonderen Provinzen einmal erobert haben, um die Mission zu erfüllen. Sie zu halten spielt dabei keine Rolle.
<i>Der Osten ist das Tor zur Welt ...</i> Erobere alle Provinzen zwischen dem East Blood River und der Thunder Road (einschließlich Provinz 24, 54 und den Blood River Bogs). Halte sie für zwei volle Runden.	<i>Ehret und mehret die Götter!</i> Erobere mindestens vier Wahrzeichen und halte sie drei volle Runden lang.	

Karte der Grenzgrafschaften

