

Runde							
Global	Spieler	Königreich	Interaktion	Verstärkung/Verlust	Bewegung/Angriffe	Schlacht	Interaktion

Archetypen		
Barbar		
Anfangsfähigkeit		
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Held				Archetyp/Titel				Punkte	
B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ausrüstung:									
Sonderregeln:									
Fähigkeiten:									
Nachteile:									

Kampagnen-Beginn

Die beteiligten Spieler würfeln die Reihenfolge mit 2W6 aus, in der die Spieler sich eine Startprovinz aussuchen.

Reihum wählt jeder Spieler eine weitere Provinz und verleibt sie seinem Reich ein. Jede neue Provinz muss dabei an eine Provinz des eigenen Reiches angrenzen, es können also keine Provinzen beliebig auf der Karte gewählt werden. Angrenzend heißt, dass die beiden Provinzen eine gemeinsame Grenze besitzen – Kontakt über Eck zählt hierbei NICHT. 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, bleibt diese unbesetzt).

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

Anzahl der Spieler	Provinzen pro Spieler	Freie Provinzen bei Spielbeginn	Provinzen pro Spieler (insg.)
x	4	$(7*x)-(4*x)$	7

Der Feldherr

Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler sein Volk aus und erschafft einen Charakter, der seinen Feldherrn darstellt. Die Art des Charakters (Tiermenschen-Großhüptling, Erzmagier, etc.) kann zunächst nicht verändert werden. Ebenso stehen Einmal gekaufte spezifische Fähigkeiten wie Vampirkräfte, Dämonengeschenke, Große Namen der

Oger oder Chaos-Male fest und können nicht mehr geändert werden. Magische Gegenstände und andere Ausrüstung darf dagegen von Spiel zu Spiel ausgetauscht werden. Die Magielehre ist ebenfalls nicht fest und darf ausgetauscht werden.

Für jeden Feldherren (und jeden weiteren Offizier später im Spiel) muss eine Charakterklasse gewählt werden. Mehr dazu unter *Charakterklassen*.

Zusätzlich wird ein ‚Auserwählter‘ als Träger der Macht definiert – mehr dazu siehe unter *Die Zeichen der Macht*.

Die Reiche

Jedes Reich besteht aus einer Hauptstadt, mehreren Provinzen und möglicherweise Außenposten und Bollwerken. Die Armee des Reiches wird von einem Feldherrn befehligt, dem wiederum mehrere Offiziere im Stab dienen. Der Feldherr wird zu Beginn des Spieles festgelegt, die anderen Offiziere können später ernannt werden.

Enklaven & Exil-Provinzen

‚Enklaven‘ sind die Teile des Reiches eines Spielers, die keine Verbindung zur Hauptstadt besitzen, z.B. weil eine feindliche Invasion Provinzen dazwischen erobert hat. Diese Provinzen produzieren nur Unterhalt und Versorgungsgüter, wenn sich innerhalb ihrer Provinzen ein Bollwerk befindet – damit werden sie zu Enklaven. Gibt es in den Provinzen nur Außenposten, oder gar keine Befestigungen, produzieren alle Provinzen dort weder Unterhalt noch Versorgungsgüter – solche Provinzen werden ‚Exil-Provinzen‘ genannt.

Die Hauptstadt

Hauptstädte stellen das wichtige Zentrum aller Reiche dar und ermöglichen das Angreifen feindlicher Provinzen.

Die Provinz mit der Hauptstadt kann von anderen Reichen normal angegriffen 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 (oder dem Eroberer) 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 Lehnsreich die Kontrolle über den Vasallenstaat, der aber immer noch seine Schlachten selber schlägt und seine Offiziere befehligt.

Zerschlagung

Ein Reich, welches 3 volle Runden keine Hauptstadt besitzt (die eigene oder eine eroberte fremde), und nicht zum Vasallen wird, wird eliminiert, und alle seine Provinzen werden vakant. Vorhandene Befestigungen bleiben bestehen, Wahrzeichen werden allerdings zerstört.

Aufstand

Wird die Hauptstadt des Vasallen von einem weiteren Reich erobert, verfällt der ursprüngliche Vasallenstatus, und das unterworfenen Reich muss sich mit dem neuen Eroberer auseinandersetzen.

Wird die Hauptstadt eines Lehnsreiches erobert, befreien sich sofort alle Vasallenreiche von den Ketten der Tyrannei und werden wieder unabhängig.

Kampagnen-Ende

Es gibt grundsätzlich drei verschiedene Möglichkeiten, die Kampagne als Sieger zu beenden.

1. Die Missionen

Vor dem ersten Zug, aber nachdem die Reiche verteilt worden sind, ziehen die Spieler jeder geheim eine Mission. 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. Um zu gewinnen, muss ein Spieler allerdings noch im Besitz seiner Hauptstadt sein und das Missionsziel darf sich nicht in einer Exil-Provinz befinden. Wenn am Ende eines Zuges mehr als ein Spieler gewonnen hat, wird eine Offene Feldschlacht zwischen den Gewinnern in einer Ebene ausgetragen, um den tatsächlichen Sieger zu bestimmen. Die Spieler schlagen die Schlacht mit ihrer jeweiligen Armeegröße und ihrem Feldherrn.

2. Macht ist alles

Jeder Feldherr hat außerdem die Möglichkeit, auf Macht zu spielen – derjenige Spieler, der zuerst eine bestimmte Anzahl an Provinzen erobert hat, gewinnt ebenfalls so, als ob dies seine Mission gewesen wäre.

Zahl der für den Sieg benötigten Provinzen:

Anzahl der Spieler	Benötigte Provinzen für den Sieg
x	5*x

3. Die Insignien der Macht

Besitzt ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt alle Artefakte der Macht, ist die Kampagne sofort beendet und dieser Spieler hat gewonnen.

Zeichen der Macht

Lange verloren geglaubt waren die mächtigen Artefakte, die einst zusammen die Zeichen vollkommener Macht bildeten. Nun sind sie in alle vier Winde in den Grenzgrafschaften verstreut, und nur einem gerissenen und wachsamem Herrscher wird es gelingen, alle wieder in seinem Besitz zu vereinen, und sich so als herausragende Figur im Spiel der Mächtigen zu etablieren, und die Herrschaft über die gesamten Grafschaften an sich zu reißen.

Zu Beginn der Kampagne wird ausgelost, welche Artefakte wo versteckt sind. Jeder Spieler erhält jedoch einen Splitter der Macht zu Beginn des Spiels

Die versteckten Artefakte sind:

- Die Brustplatte des Hochkönigs
- Der Schild der Dämmerung
- Die Geistsilber-Klinge
- Das Auge des Despoten
- Die Krone der Wächter
- Der Ring der Unterwerfung
- Der Stab des Hexers
- Die Splitter der Macht (Anzahl variabel)

Die Regeln der Macht

Auserwählte der Macht

Jedes Artefakt muss einem Charakter zugewiesen werden, dem sogenannten Auserwählten. Dieser Charakter darf keine Kommandanten-Auswahl sein, und niemals der Feldherr sein. Der Besitzer des Artefaktes darf innerhalb des Reiches nicht wechseln. Der Auserwählte kann ein Offizier sein, muss es aber nicht. Ist er kein Offizier, wird er genauso wie einer definiert (Male, Lehren, etc.) und darf im Spiel nicht verändert werden (es sei denn, der Charakter stirbt). Er unterliegt allerdings nicht den Regeln für Verletzungen und sammelt keinen Ruhm. Er kann später jederzeit zu einem Offizier ernannt werden, um Ruhmpunkte zu sammeln. Wird der Auserwählte getötet (durch ein Ergebnis auf der Verletzungstabelle, nicht durch Geschehnisse in der Schlacht) oder wird er in den Ruhestand geschickt, ernannt der Spieler sofort einen neuen Auserwählten.

Herausforderungen

Die Artefakte haben eine Art eigenen Willen, und sie fordern sich gegenseitig heraus, und rufen quasi nach einander.

Ein Artefakt MUSS jede Runde in die Schlacht geführt werden, wobei der Besitzer selbst entscheidet, in welcher Schlacht dies geschieht – mit gewissen Einschränkungen: Die Artefakte ziehen sich gegenseitig an – wenn möglich, müssen sie immer in Schlachten getragen werden, in denen auch der Gegner ein Artefakt mitbringt.

Wenn sich Spieler entscheiden müssen, in welcher Schlacht sie den Auserwählten einsetzen und darauf weitere Entscheidungen beruhen, entscheidet sich der Feldherr mit dem wenigsten Ruhm zuerst (er spricht quasi mit seinem Erwählten eine Herausforderung aus). Die anderen Spieler werden in aufsteigender Reihenfolge entweder durch bereits ausgesprochene Herausforderungen in Zugzwang gebracht (so müsste ein Feldherr, der eine Schlacht gegen einen Spieler hat, der bereits mit einer Herausforderung verkündet hat, sein Artefakt zu bringen, ebenfalls das Artefakt mit in die Schlacht bringen) oder kann sich frei entscheiden.

Verlust in der Schlacht

Wird der Auserwählte in der Schlacht erschlagen UND gewinnt die andere Seite die Schlacht, wechselt das Artefakt den Besitzer. Wird der Träger auf der Flucht eingeholt UND der Gegner gewinnt die Schlacht, werfe einen W6. Bei 4+ wechselt das Artefakt den Besitzer, bei 1-3 verbleibt es beim bisherigen Besitzer.

Flieht ein Träger eines solchen Artefaktes von der Platte, verbleibt das Artefakt auf dem Tisch und kann von beiden Spielern wie ein Missionsobjekt eingesammelt werden. Wirf den Abweichungswürfel und 2W6 und platziere einen Marker für das Artefakt an der Stelle (Ausgangspunkt ist die Tischfeldkante, über die der Charakter geflohen ist oder die Stelle, an der er eingeholt wurde).

Verliert ein Auserwählter in einer Schlacht gegen neutrale Armeen das Artefakt, verbleibt dieses bei der neutralen Armee und kann in zukünftigen Schlachten genau wie ein Artefakt eines Spielers eingesetzt und erobert werden.

Erobert ein Reich ein zusätzliches Artefakt in der Schlacht, verbinden sich alle Artefakte sofort zusammen zu einem einzigen Gegenstand. Diese Verbindung kann nicht wieder aufgelöst werden.

Die Kampagne ist sofort beendet, wenn ein Spieler alle Teile der Artefakte zusammen hat. Dieser Spieler gewinnt die Kampagne unabhängig von seiner Mission.

Die Artefakte

Die Artefakte können auch von Charakteren getragen werden, denen es normalerweise nicht erlaubt ist, die jeweilige Art des Gegenstandes zu besitzen. So könnte ein Oger-Charakter z.B. den Schild der Dämmerung tragen, auch wenn kein Oger die Option auf einen normalen Schild besitzt.

Die Brustplatte des Hochkönigs

Diese Plattenrüstung stammt von den Meisterschmieden Altdorfs. Sie beschützte den Körper des Königs vor jeglichem Schaden. Keine Klinge kann ihm ein Leid zufügen.

Diese magische Rüstung verleiht einen 4+ Rüstungswurf und einen 4+ Rettungswurf. Magier können diese Rüstung tragen und immer noch zaubern. Kann mit dem ‚Schild der Dämmerung‘ und der ‚Krone der Wächter‘ kombiniert werden.

Der Schild der Dämmerung

Dieser Schild wurde von den Zwergen von Karak-Garn geschmiedet. In den Kriegen gegen die Goblins ging er irgendwann verloren und gelangte in die Hände eines Barons der Grenzgrafschaften.

Gilt als normaler Schild. Der Charakter darf alle Rüstungswürfe wiederholen. Kann mit der ‚Platte des Hochkönigs‘ und der ‚Krone der Wächter‘ kombiniert werden. Magier können diese Rüstung tragen und immer noch zaubern.

Die Geistsilber-Klinge

Die milchig-weiße Waffe verleiht seinem Träger die magische Fähigkeit, Attacken und Paraden vorauszuahnen.

Das schlanke Langschwert aus dem alten Ulthuan verleiht dem Träger +1 auf seine Trefferwürfe, seine Stärke und auf seine Attacken.

Das Auge des Despoten

Der Tyrann ist gewappnet gegen Gift und Meuchelmord, seine Diener fürchten seinen Blick. Dieser Anhänger aus den Tiefen der Chaoswüste trägt alle diese Eigenschaften in sich.

Der Charakter ist immun gegen Gift und Todesstoß. Er und die Einheit die er anführt sind immun gegen Psychologie. Gilt als Talisman.

Die Krone der Wächter

Dieses ultimative Zeichen der Herrschaft bindet alles Leben an den Willen des Trägers. Seine Feinde erzittern bei seinem Anblick. Es heißt das der erste König von Bretonia diese Krone trug. Aber das ist nur eine Legende...

Der Generalsradius des Trägers erhöht sich um 6 Zoll und er wirkt in allen Belangen wie eine Armeeestandarte. Der Träger verursacht Angst und muss jede Herausforderung annehmen. Magier können diese Rüstung tragen und immer noch zaubern. Kann mit der ‚Platte des Hochkönigs‘ und dem ‚Schild der Dämmerung‘ kombiniert werden.

Der Ring der Unterwerfung

Dieses Ring aus Gromril und einem riesigen leuchtenden Smaragd soll der Historie nach an der Hand des Söldnerfürsten Lucinus gesessen haben, als er bereits halb Tilea unterworfen hatte. Jeder besiegte Gegner musste den Ring zum Zeichen seiner Unterwerfung küssen.

Der Träger und die Einheit, die er begleitet, sind unnachgiebig.

Der Stab des Runenmeisters

Dieser Stab wurde aus dem seltenen Holz aus den tiefen Dschungeln Lustrias gefertigt. Seine Macht zerreit den Himmel und bestraft seine Feinde mit tödlichen Blitzschlägen. In seinem Glauben durch diese Zurschaustellung von Macht bekräftigt, kämpft der Träger bis zum Ende.

Der Stab beinhaltet die Zwergenrune von Zorn und Zerstörung.

Wird der Stab benutzt, wirf jede Runde einen W6: Bei 4+ wirkt der Stab wie die Rune von Zorn und Zerstörung (Einfache Macht) des Runen-Ambosses, braucht allerdings eine Sichtlinie auf sein Ziel.

Die Splitter der Macht

Die Splitter repräsentieren Teile der Edelsteine, die einstmals in der Krone der Könige eingelassen wurden. Ihre gesamte Macht entfalten sie erst wieder zusammen gesetzt in der Krone, aber mächtig sind sie auch einzeln noch.

Die Splitter der Macht geben ihrem Träger Magierestistenz (1) und einen Bannwürfel.

Mehrere Splitter zusammen addieren ihre Fähigkeiten bis zu maximal Magieresistenz (3).

Bannwürfel können beliebig viele von Splittern generiert werden.

Ein oder mehrere Splitter zählen nicht als Magisches Artefakt, müssen aber wie die anderen Zeichen der Macht ihrem Träger zugeordnet werden und verbinden sich genauso wie die anderen Artefakte (mit ihnen oder anderen Splittern) zu einem größeren, mächtigeren Artefakt.

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 mit MAXIMAL der gleichen Armeegröße wie der Angreifer (normale Abzüge bleiben bestehen), deswegen bietet sich diese Taktik vor allem für kleinere Reiche an, die keine große Chance sehen, eine Provinz zu erobern.

Ein Überfall braucht KEINEN Passierschein oder Bündnisse, d.h. Überfälle können auch durch feindliches Gebiet stattfinden.

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.

Invasionen neutraler Gebiete

Zu Spielbeginn, aber auch möglicherweise später in der Kampagne (z.B. durch Ausscheiden eines Spielers) ist ein Teil der Provinzen neutral. Neutrale Felder werden von Spähern auskundschaftet und können dann durch Invasionen in Besitz genommen werden.

Um zu bestimmen, was in der Zielprovinz vor sich geht, wird ausgewürfelt, ob und was für einheimische Kräfte sich dort befinden. Zusätzlich kann eine neutrale Provinz eine Besonderheit enthalten, die eine erobernde Armee in Zukunft unterstützt
Wenn neutrale Provinzen entweder durch Kundschafter erforscht oder direkt angegriffen werden, wird auf der unten stehenden Tabelle gewürfelt, um nachzuschlagen, ob die Provinz verteidigt wird und ob sich irgendwelche Besonderheiten dort finden.

Kundschafter

Wenn die Spieler neutrale Felder durch Angriffe in Besitz nehmen wollen, haben sie zwei Möglichkeiten. Die erste besteht darin, zunächst Kundschafter auszusenden und herauszufinden, wer oder was die Provinz verteidigt. Der Spielleiter würfelt das Ergebnis der Kundschafter aus.

Es wird auf der Tabelle des jeweiligen Geländes gewürfelt.

Die Spieler können pro Zug maximal zwei Gruppen aus Kundschaftern aussenden, und es können nur Provinzen ausgekundschaftet werden, die direkt angrenzend an eigene Provinzen des Reiches (keine Exilprovinzen!) liegen.

Kundschafter auszusenden kostet pro Gruppe (X Gold).

Provinzen, die bereits früher ausgekundschaftet wurden, können kein weiteres Mal ausgespäht werden.

Schicken zwei oder mehr Reiche Kundschafter in dieselbe Provinz, hat dies keine Auswirkungen – es wird ein einziges Mal gewürfelt und dieses Ergebnis allen Spielern mitgeteilt. Wem die Kundschafter gehörten, ist dabei unerheblich.

Sofortige Angriffe

Die Feldherren müssen die Ergebnisse ihrer Spione nicht abwarten, um ihre Armee in Marsch zu setzen. Die Spieler können neutrale Provinzen auch direkt angreifen, ohne sie einen Zug zuvor ausgekundschaftet zu haben. In diesem Fall müssen sie sich der dort möglicherweise befindlichen Armee stellen, ohne genau zu wissen, was sie erwartet.

Neutrale Provinzen & ihre Armeen

Viele neutrale Felder gehören zwar keinem Reich an, sind aber trotzdem bewohnt und werden unter Umständen von kleineren Volksstämmen oder Kriegerbanden geschützt. Der Spielleiter würfelt auf folgender Tabelle, um zu bestimmen, ob und wie stark das Feld verteidigt wird. Handelt es sich um eine Besondere Provinz, addiere +3 auf den Wurf.

2W6 Stärke der Verteidiger

2-5	Unverteidigt
6	0
7	1
8-9	2
10-11	3
12	4

Stärke der Verteidiger

Die Gesamtpunktzahl der Verteidiger errechnet sich wie folgt: Stärke x

Gut Verteidigt Felder bekommen zusätzlich einen Bonus von +X Punkten

Besondere Provinzen gelten generell als *Gut Verteidigt*.

Volk der Verteidiger

Von welchem Volk das Feld verteidigt wird, wird ebenfalls ausgewürfelt.

Folgende Völker subtrahieren jeweils 1 von **beiden** Würfeln:

- Imperium
- Hochelfen
- Zwerge
- Bretonen
- Echsenmenschen

Folgende Völker addieren jeweils 1 auf **beide** Würfel¹³:

- Alle Völker des Chaos
- Skaven
- Vampire
- Dunkeelfen

W66 Volk

11-12 Krieger des Chaos

13-14 Skaven

15-16 Vampire

21-22 Bestien des Chaos

23-24 Dämonen des Chaos

25-26 Dunkeelfen

31-32 Orks und Goblins

33-36 Monster

41-42 Gruftkönige

43-44 Ogerkönigreiche

45-46 Monster

51-52 Waldelfen

53-54 Echsenmenschen

55-56 Hochelfen

61-62 Bretonen

63-64 Imperium

65-66 Zwerge

Die Schlacht

Gespielt werden die Verteidiger von einem Freiwilligen. Ausgefochten wird die Schlacht nach den normalen Regeln der Kampagne, d.h. dass z.B. ein Angreifer Missionen zieht, etc. Die Auswahlen der verteidigten Armee beruhen auf einem General, der 1 Ruhmpunkt besitzt. Ausnahme: Alle Besonderen Provinzen werden von einem General mit 10 Ruhmpunkten befehligt.

Wird eine neutrale Provinz von zwei Spielern gleichzeitig angegriffen, wird eine Mehrspieler-Schlacht nach den Regeln weiter unten ausgetragen. In diesem Fall gelten beide Spieler als Angreifer, und ziehen Missionen. Der Gewinner (falls er ausreichend hoch gewinnt) bekommt die Provinz.

Wachstum neutraler Armeen

Neutrale Armeen, die durch Auskundschaften oder nicht-erfolgreiche Angriffe einmal ‚entdeckt‘ wurden, wachsen in den folgenden Runden weiter, da sich zusätzliche Truppen unter dem Banner des jeweiligen örtlichen Heerführers scharen. Dazu bekommen alle neutralen Provinzen zu Beginn jeder Runde +50 auf ihre Armeegröße. D.h., dass eine neutrale Provinz, die auskundschaftet wurde, und im nächsten Zug angegriffen wird, in jedem Fall mindestens 50 Punkte mehr als ihre Ursprungsgröße hat.

Monster-Armeen wachsen nicht.

Befriedung neutraler Armeen

Wenn sich neutrale Provinzen als sehr stark erweisen, können Spieler Gold oder Versorgungsgüter investieren, um die neutrale Armee zu schwächen. Dies repräsentiert, wie z.B. Güter unter den feindlichen Kriegern verteilt werden, um deren Kampfgeist zu schwächen, und zu veranlassen, die Waffen nieder zu legen oder zu desertieren.

Jeder Punkt Gold oder Versorgungsgüter, der eingesetzt wird, um eine einzelne neutrale Provinz zu befrieden, reduziert deren Armeegröße um X Punkte.

Die Armeegröße kann auf diese Weise nicht auf unter X Punkte gebracht werden.

Kein Reich kann mehr als eine Provinz pro Runde befrieden, und kann nicht mehr als X Versorgungspunkte oder Gold dafür einsetzen.

Monster können nicht befriedet werden.

Befriedungen wirken erst am Ende der Runde und haben somit erst Auswirkungen für Angriffe in der nächsten Runde.

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.

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 Blood River Bogs werden durch Monster verteidigt. Würfele auf der Tabelle für ‚Fluss‘.