

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:									

INDEX

- Kampagnen beginn
- ###
- ###
- ###

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-Großhüuptling, 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*.

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 einen Monat(30Tage), 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.).

Zugabgabeschablone

Zug:

Volk/Reich:

Gold letzte Runde: n

Versorgungsgüter diese Runde: n

Kundschafter: Späher kundschaften [Provinz] (und möglicherweise [Provinz] aus; Kosten: n

Invasion/Überfall: [Start in a , über b , über c , nach d

Ausbau/Feste: [z.B. Bollwerk in x] [Kosten: n]

Befriedung: Die [Volk] in [Provinz] werden mit n Gold/Versorgungsgütern befriedet

Beförderungen: [Name, Modell, Merkmale] zum Offizier/Feldherren [Kosten: n]

Handel: [Passierscheine, Ländertausch etc.] [Kosten: n]

Kriegserklärungen:

Neue Bündnisse:

Friedensschließungen:

Gesamtausgaben Gold:

Neues Gold: [für diesen Zug, also Einnahmen minus Ausgaben]

Begründung: [Für was auch immer in Eurem Zug, optional]

Schablone für Schlachtergebnisse

Nach jeder geschlagener Schlacht schicken BEIDE beteiligten Spieler mit untenstehender Schablone die Ergebnisse an den Spielleiter, der daraus die Gesamtergebnisse des Zuges zusammenstellt und rumschickt.

Spielergebnisschablone

Angreifer:

Verteidiger:

Punktwert Armee Angreifer:

Punktwert Armee Verteidiger:

Provinz: [Nr. der Provinz]

Typ des Angriffs: [Invasion oder Überfall]

Spielergebnis (Siegespunkte, Angreifer : Verteidiger): [z.B. 809 : 1245, wahlweise "Aufgabe"]

Spielergebnis (Resultat): [z.B. Knapper Sieg für xy]

Provinz gehört nun:

Ruhmpunkte Charaktere Angreifer:

Ruhmpunkte Charaktere Verteidiger:

Verletzungen Charaktere Angreifer:

Verletzungen Charaktere Verteidiger:

Verwendete magische Gegenstände Angreifer & Verteidiger:

Verwendete Armeeliste: [Komplette Liste]

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.

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.

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, ernennt 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 gegeneinen 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, würfeln einen W6. Bei 4+ wechselt das Artefakt den Besitzer, bei 1-3 verbleibt es beim bisherigen Besitzer.

Fieht 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 Armeestandarte. 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

Dieser 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 zerreißt 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.

Angriffe

In jedem Zug kann jeder Spieler seinen Aktionspunkten entsprechend Invasion oder Überfall ausführen. Eine Invasion oder ein Überfall kann nur von einem Außenposten, einem Bollwerk oder der Hauptstadt gestartet werden. Soll der Angriff von einer Enklave aus gestartet werden, kann dies nicht von einem Außenposten, sondern nur von einem Bollwerk aus geschehen.

Auf einen Angriff folgt eine Warhammer-Schlacht, wobei der Ausgang der Schlacht über den Besitz der Provinz, bzw. die Beute 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 – 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 verbleibt die Provinz beim Verteidiger. Dem Spielleiter wird dann nur noch die Startprovinz mitgeteilt und die Zielprovinz, die jeweiligen Angriffe können auch durch das Gebiet eines („vertrauenswürdigen“) Alliierten stattfinden

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.

Ergebnisse eines 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.

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 auskundschaftet werden, die direkt angrenzend an eigene Provinzen des Reiches (keine Exilprovinzen!) liegen.

Kundschafter auszusenden kostet pro Gruppe (X Gold).

Provinzen, die bereits früher auskundschaftet 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 auskundschaftet 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 Verteidigte 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** Würfeln:

- 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.

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 Missionskarten – eine Primärmission, die X Siegpunkte wert ist, und eine Sekundärmission für X Punkte.

Im Falle einer mehrfachen Invasion ziehen alle Angreifer Missionskarten.

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

Veto-Recht

Jeder der beiden Spieler hat genau einmal das Recht, eine erwürfelte Mission abzulehnen, und einen neuen Wurf zu verlangen. Dieser zweite Wurf kann vom selben Spieler nicht mehr verändert werden. Der Angreifer entscheidet sich, nachdem beide Missionen ausgewürfelt wurden, ob er eine davon ablehnen und noch einmal auswürfeln möchte. Danach hat der Verteidiger das Recht, ebenfalls eine Mission abzulehnen. Dabei kann es sich durchaus um die neu ausgewürfelte Mission handeln. Falls der Angreifer noch nicht von seinem Recht Gebrauch gemacht hat, kann er, nachdem der Verteidiger eine neue Mission verlangt hat, dies ebenfalls tun. Lehnt der Verteidiger ab, Einspruch zu erheben, und der Angreifer hat von seinem Veto noch kein Gebrauch gemacht, verfällt sein Recht auf ein Veto (*Sprich: Der Angreifer kann nicht erst beide Missionen annehmen, und dann, wenn der Verteidiger keine Einsprüche erhebt, doch seine Meinung ändern. Dies soll potentiell Missbrauch vorbeugen.*)

Ein Veto wird erst eingelegt, wenn die komplette Mission feststeht – also Missionsmarker und Zielorte platziert sind etc.

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.

1 Gebietsgewinne sichern!

Die Mission gilt als Erfolg, wenn Du am Ende des Spieles mehr Spielfeld-Viertel als Dein Gegner kontrollierst.

2 Einnehmen und Halten!

Platziere in der Mitte des Spielfeldes einen Marker oder ein kleines Geländestück. Du musst dieses Ziel am Ende des Spieles kontrollieren.

3 Alternative Ziele

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.

4 Linie halten!

Die Mission gilt als erfüllt, wenn sich keine punktenden feindlichen Einheiten zu Spielende in deiner Aufstellungszone befinden.

5 Invasion!

Du erfüllst die Mission, wenn du bei Spielende mindestens drei punktende Einheiten in der Aufstellungszone deines Gegners hast.

6 Durchbruch!

Die Mission gilt als erfüllt, wenn Du mindestens zwei punktende Einheiten von der Spielfeldkante aus der Aufstellungszone Deines Gegners herausbewegt hast.

7 Tötet den General!

Die Mission gilt als erfüllt, wenn der gegnerische General bei Spielende tot, vom Spielfeld geflohen oder noch auf der Flucht ist.

8 Verbrennt die Hexe!

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, würfelle vor Spielbeginn aus, wer das Ziel ist. Hat Dein Gegner keine Magier, wechsle die Mission gegen:

1-2 Tötet den General!, 3-5 Tötet den Offizier!, 6 Statuiert ein Exempel!

9 Tötet den Offizier!

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.

10 *Statuiert ein Exempel!*

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.

11 *Erzfeind*

Bestimme ein gegnerisches Charaktermodell Deiner Wahl. Für diese Mission muss das Modell bei Spielende durch Deinen General durch Nahkampf, Magie oder Beschuss ausgeschaltet sein.

12 *Schützt die Offiziere!*

Die Mission gilt als erfüllt, wenn bei Spielende alle Deine Charaktere noch am Leben, auf dem Spielfeld und nicht auf der Flucht sind.

13 *Vernichtung*

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.

14 *Kräfte schonen*

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.

15 *Schlagt sie in die Flucht!*

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:

Vernichtung, Kräfte schonen, Finden & Vernichten oder *Holt ihre Fahne* tauschen.

16 *Finden & Vernichten*

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.

17 *Schockmoment* Diese Mission gilt als erfüllt, wenn die teuerste Einheit

Deines Gegners (kein Charakter) bei Spielende vernichtet, auf der Flucht oder vom Spielfeld geflohen ist.

18 *Holt ihre Fahne!*

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:

Vernichtung, Schlagt sie in die Flucht!, Kräfte schonen, Finden & Vernichten oder *Schockmoment*.

19 *Verzögerungstaktiken*

Die Mission gilt als erfüllt wenn sich Deine Einheiten frühestens in der vierten Runde im Nahkampf befinden, um Zeit für Missionen anderswo zu erkaufen.

20 *Rettung*

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. Wenn die Einheit mit dem Gefangenen bei Spielende auf der Flucht oder geflohen ist, gilt die Mission als erfolgreich.

21 *Schickt einen Boten!*

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:

Verzögerungstaktiken, Rettung, Monsterjagd, Verschafft mir Zeit! oder Bestimmungsort.

22 *Monsterjagd*

Die Mission gilt als erfüllt, wenn bei Spielende mindestens ein feindliches (einzelnes) Modell mit mehr als einem Lebenspunkt (kein Charakter) oder eine ganze Einheit Oger-große Infanterie 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:

Verzögerungstaktiken, Rettung, Boten, Verschafft mir Zeit! oder Bestimmungsort.

23 *Verschafft mir Zeit!*

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 *Zielort bestimmen* in den Missionsregeln) befindet, um dort ein Ritual durchzuführen, eine Nachricht aufzusammeln, den Equinox abwarten, etc.

24 *Bestimmungsort*

Bestimme vor Spielbeginn eines Deiner Charaktermodelle (nicht der General) und einen Zielort (siehe *Zielort bestimmen* in den Missionsregeln). Die Mission gilt als erfolgreich, wenn sich dieser Charakter bei Spielende auf dem Zielort befindet.

25 *Überrennt sie!*

Die Mission ist erfolgreich, wenn Du bei Spielende punktende Einheiten in jedem Tischfeldviertel besitzt.

26 *Schatzsuche*

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.

27 *‚Besorgt mir eine Geisel.‘*

Dein Gegner bestimmt vor dem Spiel eines seiner Charakter-Modelle (nicht der General). Dieses Charakter-Modell muss bei Spielende als Gefangener von einer Deiner Einheiten mitgeführt werden, damit die Mission erfolgreich ist. Wenn der Charakter, oder die Einheit, in der sich der Charakter befindet aus dem Nahkampf flieht, oder der Charakter getötet wird und die Einheit vernichtet wird oder flieht, wird der Charakter automatisch wie eine Standarte erobert.

28 *Durch diese hohle Gasse ...*

Dein Gegner benennt zwei Geländestücke auf dem Tisch. Suche Dir eines davon aus. Du musst diesen Geländestück bei Spielende wie einen Missionsort kontrollieren, um die Mission zu erfüllen.

29 *Die linke Flanke ...*

Du musst bei Spielende die beiden linken Tischfeldviertel kontrollieren, damit die Mission als erfolgreich gilt.

30 *Die rechte Flanke ...*

Du musst bei Spielende die beiden rechten Tischfeldviertel kontrollieren, damit die Mission als erfolgreich gilt.

31 *„Gebt mir irgendeine Flanke ...“*

Suche Dir vor Spielbeginn die rechte oder die linke Spielfeldhälfte aus. Du musst bei Spielende beide Viertel dieser Hälfte kontrollieren, um die Mission zu erfüllen.

32 *Langsamer Vormarsch*

Die Mission gilt als erfüllt, wenn Du bei Spielende die beiden Tischviertel auf Deiner Hälfte des Tisches kontrollierst.

33 *Schneller Vorstoß*

Dein Gegner sucht sich bei Spielbeginn eines der beiden Tischviertel auf seiner Hälfte des Tisches aus. Die Mission gilt als erfüllt, wenn Du bei Spielende dieses Tischviertel kontrollierst.

34 *Bringt sie zum Verstummen!*

Vernichte alle Kriegsmaschinen Deines Gegners. Besitzt er keine, würfelle erneut.

35 *Zerschlagt ihre Kommandostruktur.*

Bei Spielende müssen mindestens die Hälfte aller gegnerischen Charaktere auf der Flucht, auf der Flucht eingeholt oder getötet sein, damit die Mission als Erfolg gilt.

36 *„Ich weiß genau, was ich will!“*

Suche Dir eine Mission aus.

Verletzungen

Wenn ein Charakter im Kampf getötet 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 wurde, 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.

Würfelwurf	Ergebnis
1	<i>Tot</i> (siehe unten)
2	<i>Gefangen genommen</i> (siehe unten)
3	<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
4	<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.
5	<i>Beinwunde</i> . -1 Bewegung, keine Auswirkung, wenn der Charakter beritten ist.
6	<i>Arm verloren</i> .. Der Charakter kann keine Waffen benutzen, die zwei Hände benötigen und keinen Schild tragen.
7	<i>Innere Verletzung</i> . -1 Stärke
8	<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.
9	<i>Torsowunde</i> . -1 Widerstand
10	<i>Tiefe Armwunde</i> . -1 Attacke
11	<i>Alte Kriegsverletzung</i> (siehe unten)
12	<i>Nervöser Tick</i> . -2 Initiative
13	<i>Handverletzung</i> . -1 Kampfgeschick
14	<i>Verlust des Selbstvertrauens</i> . -1 Moral
15	<i>Paranoia</i> . Der Charakter darf sich nicht länger befreundeten Einheiten anschließen. Wiederhole den Wurf, falls der Charakter dies ohnehin nicht durfte.
16	<i>Bestohlen</i> . Der Charakter verliert alle Ausrüstungsgegenstände und In der nächsten Schlacht kosten alle magischen Gegenstände, Reittiere und andere Ausrüstung den Charakter das Doppelte an Punkten
17	<i>Erzfeind</i> . Wirf einen weiteren W6 um zu bestimmen, wen der Charakter <i>hasst</i> : 1-2: Den feindlichen General ³⁴ 3-4: Alle Truppen unter Kommando des feindlichen Generals ¹⁹ 5-6: Das Volk des feindlichen Generals
18	<i>Fürchterliche Narben</i> . Verursacht <i>Angst</i> (oder <i>Entsetzen</i> , falls er vorher bereits <i>Angst</i> verursacht hat.
19	<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.
20	<i>Peinliches Erlebnis</i> . Nur noch die Einheit, in der er sich befindet, profitiert vom Moralwert des Charakters.
21	<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.
22	<i>Ein Auge verloren</i> . -2 BF. Verliert der Charakter auch noch das zweite Auge, muss er in den Ruhestand geschickt werden.

23	<i>Thaumaphobia.</i> Der Charakter weigert sich, irgendeine Form von magischem Gegenstand zu tragen oder zu benutzen.
24	<i>Amnesie.</i> -1 Magiestufe. Wiederhole den Wurf, falls der Charakter kein Magier ist.
25	<i>Unglaubliches Glück.</i> Der Charakter bekommt +1 Ruhm.
26	<i>Volle Genesung.</i> Keine weiteren Auswirkungen

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

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:

Wirf 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.³⁵

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, würfale für jede Wunde, und wende nur das niedrigste Ergebnis an.

Attributverringierungen: 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.

Die Armeestandarte

Jedes Reich besitzt nur eine Armeestandarte. Diese kann also nur an einer Schlacht pro Runde 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 **UND** die mehrfach für eine Armee erlaubt sind. Die Feen der Waldelfen, Dämonengeschenke für Sterbliche Dämonen usw. dürfen also weiterhin nur einmal verwendet werden.

Charakter-Entwicklung

Ruhmpunkte

Nach jeder Schlacht wird auf der folgenden Tabelle für jeden an der Schlacht beteiligten Offizier bestimmt, ob er Ruhm gewonnen hat³⁶. 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	+1	0
Die Schlacht endet mit einem Überlegenen Sieg oder einem Massaker	+2	0
Für jeden feindlichen Charakter, den der Offizier ausgeschaltet hat (außer dem feindlichen General)	+1	+1
Einen feindlichen General ausgeschaltet (außer dem feindlichen Feldherren)	2+	+1
Einen feindlichen Feldherren ausgeschaltet	+3	+2
Für jedes Banner, was der Charakter oder seine Einheit erobert hat und welches sich bei Schlachtende noch in ihrem Besitz befindet	+1	+1
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 jede 500 Punkte, die die gegnerische Seite weniger als die eigene Armee hatte	-1	0
Für jede 500 Punkte, die die gegnerische Seite mehr als die eigene Armee hatte	1+	0
Für jede Mission, die der Charakter zu erfüllen geholfen hat	-	1+
Falls dem Gegner in dieser Runde erst der Krieg erklärt wurde	-1	0
Falls mit dem Gegner diese Runde ein Bündnis gebrochen wurde	-2	0

Definitionen:

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

Offizier: Ein Charakter, der durch Bezahlung von Punkten 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.

Neue Fertigkeiten

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

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

Ruhestand

Ein Spieler kann seinen Feldherrn (oder andere Offiziere) jederzeit in den Ruhestand schicken. Mit entlassen des Charakters werden 50% der ausgegebenen Punkte zurück erstattet. Dies ist vor allem dann ratsam, wenn seine Verletzungen ihn zu sehr einschränken. Er entlässt den Charakter einfach und ernennt dann einen seiner Offiziere zu Beginn des nächsten Spielzuges für 6 Versorgungspunkte zum neuen Feldherrn.

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)
- Tugenden & Gelöbnisse (Bretonen)
- Sippe (Waldelfen)
- Magie-Stufe (im Fall eines Zauberer + Magielehren müssen nicht festgelegt werden!)
- Etc.

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 5. Punkt Ruhm, den ein Charakter gewinnt, darf er einen Wurf auf der Fertigkeiten-Tabelle durchführen. Dabei kann jeder Charakter entweder auf der Tabelle der Allgemeinen Fertigkeiten oder auf der Tabelle seiner Klasse 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.

Charakterklassen

Bei seiner Ernennung zum Offizier oder Feldherren muss sich jeder Charakter entscheiden, welche Klasse er ergreifen möchte. Die verschiedenen Klassen bekommen je nach Art unterschiedliche Fertigkeiten, und so eignet sich beispielsweise ein Barbar eher, mit roher Gewalt selbst im Getümmel zu stehen, während ein Stratege vielleicht besser aus sicherer Entfernung die Schlacht lenkt und dabei selber wenig involviert wird. Nicht alle Klassen sind

allen Völkern erlaubt – unter den Rassenspezifischen Regeln steht jeweils, ob irgendwelche Klassen für dieses Volk verboten sind.

Es gibt folgende Klassen:

- Stratege
- Veteran
- Duellant
- Schurke
- Barbar
- Magister

Tabelle für alle Klassen

Allgemeine Fertigkeiten

Würfel	Ergebnis
1	+1 KG, BF und Initiative
2	+1 Bewegung
3	+1 Stärke
4	+1 Attacke
5	+1 Lebenspunkt
6	+1 Widerstand
7	+1 Moralwert

Falls ein Attribut bereits erhöht wurde, würfele erneut. Falls ein Attribut bereits bei 10 liegt, würfele erneut. Besitzt ein Charakter bereits den Wert 10 in einem der Attribute, erhöhe nur die restlichen.

Tabellen der verschiedenen Klassen

Jeder Wurf auf den Fertigkeiten-Tabellen darf einmal wiederholt werden, wenn der Spieler dies wünscht. Wird dasselbe Ergebnis erneut ausgewürfelt, ist es allerdings bindend.

Würfel	Bezeichnung	Effekt
Strategie	<i>Gebietsvorteil</i>	Der Spieler darf sich die Spielfeldseite auswählen.
	<i>Vormarsch</i>	Vor Spielbeginn darf sich eine eigene Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Strategen 2W6 Zoll bewegen.
	<i>Flankenangriff</i>	Bestimme zu Spielbeginn eine Einheit – diese wird nicht normal aufgestellt. Zu Beginn des 2. Spielzuges kann der Strategie 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.
	<i>Verzögerungstaktiken</i>	Der Strategie darf sich aussuchen, wer das Spiel beginnt.
	<i>Studierter</i>	Der Charakter wird zu einem Stufe I Zauberer seines Volkes. Er darf keine Rüstung tragen, wenn er zaubern möchte (Charaktere mit automatischer Rüstung können diese ausziehen). Ist der Charakter bereits ein Zauberer, erhöhe seine Stufe um +1.
	<i>Feldherren-Kommando</i>	Der Charakter zählt für das Wiederholen von Aufriebstests, Instabilitätstests wie eine Armeestandarte mit sechs Zoll Reichweite. Bei Vampiren & Grufkönigen bewirkt er den Verlust von 1 Wunde weniger. Gilt in diesem Fall zusätzlich zu einer normalen Armeestandarte.
	<i>Inspirierend</i>	Sage den Einsatz dieser Fähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase an. Einmal pro Spiel erhält die Seite des Strategen in dieser Runde +W3 aufs Kampfergebnis.
	<i>Gewaltmarsch</i>	Der Strategie und seine Einheit dürfen einmal im Spiel zu Beginn ihrer Bewegungsphase eine Bewegung von bis zu W6 Zoll durchführen.
	<i>Innere Ruhe</i>	Fernkampfeinheiten innerhalb von 12 Zoll um den Strategen dürfen immer <i>Stehen & Schießen</i> (nur wenn sie stehen und schießen können) wählen und erhalten keinen Modifikator von +1 dafür. Vampir- und Dämonen Charaktere würfeln erneut.
	<i>Pfadfinder</i>	Der Strategie und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, werden nicht durch Gelände beeinflusst und behandeln jegliches Gelände (außer unpassierbares) als <i>offenes Gelände</i> dürfen allerdings in diesem Gelände nicht marschieren (allerdings sehr wohl angreifen).
	<i>Armeespezifische Fähigkeit</i>	Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die Armee-spezifische Fertigkeit wählen

Würfel	Bezeichnung	Effekt
Veteran	<i>Nerven aus Stahl</i>	Der Veteran und seine Einheit sind immun gegen Panik und befreundete Einheiten innerhalb von 6 Zoll um die Einheit des Veteranen dürfen misslungene Paniktests wiederholen. Charaktere aus Dämonen-, Vampir- und Khemri-Armeen dürfen den Wurf wiederholen.
	<i>Weder Tod noch Teufel</i>	Der Veteran und seine Einheit sind immun gegen <i>Angst</i> und <i>Entsetzen</i> . Charaktere aus Dämonen-, Vampir- und Khemri-Armeen dürfen den Wurf wiederholen.
	<i>Unbeugsam</i>	Der Veteran und seine Einheit dürfen einmal im Spiel einen Aufrieb- oder Instabilitätstest wiederholen. Charaktere aus Vampir- und Khemri-Armeen dürfen den Wurf wiederholen.
	<i>Schatzmeister</i>	Der Charakter erhöht sein Limit für magische Gegenstände um 25 Punkte.
	<i>Plünderer</i>	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 oder sich eine neue Waffe aneignet. Von da an geht die Waffe wieder in den Besitz des ursprünglichen Besitzers über.
	<i>Zäh wie Leder</i>	<i>Gift</i> und <i>Todesstoß</i> haben keine Auswirkungen auf den Veteranen.
	<i>Persönliche Standarte</i>	Eine Einheit in der Armee, inklusive solcher, denen normalerweise keine magische Standarte erlaubt ist, darf eine magische Standarte für bis zu 50 Punkte bekommen. Diese kann später nicht mehr verändert werden.
	<i>Beeindruckende Präsenz</i>	Wenn der Charakter der General ist, können befreundete Einheiten innerhalb von 18 Zoll seinen Moralwert benutzen.
	<i>Sturer Hund</i>	Der Veteran und seine Einheit können einmal im Spiel alle Trefferwürfe im Nahkampf wiederholen.
	<i>Eisenfaust</i>	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.
	<i>Handgemenge</i>	Der Charakter darf entscheiden, ob in einem Nahkampf, an dem er beteiligt ist, Herausforderungen ausgesprochen werden dürfen.
	<i>Armeespezifische Fähigkeit</i>	Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die Armee-spezifische Fertigkeit wählen.

Würfel	Bezeichnung	Effekt
Duellant	<i>Meisterschlag</i>	Der Charakter besitzt die Sonderregel <i>Todesstoß</i> , wenn er eine nicht-magische Nahkampfwaffe benutzt.
	<i>Unaufhaltsamer Angriff</i>	Der Charakter kann verpatzte Trefferwürfe in jeder ersten Runde eines Nahkampfes wiederholen.
	<i>Mentales Duell</i>	Jeder Charakter, der gegen den Duellant in einer Herausforderung antreten möchte, muss erst einen Moralwerttest -2 bestehen. Gelingt dieser nicht, hat der gegnerische Charakter zu viel Angst vor dem eigenen Tod und lehnt die Herausforderung ab. Der Duellant kann entscheiden, dass die Herausforderung trotzdem stattfindet.
	<i>Duellant</i>	Wenn er sich in einer Herausforderung befindet, bekommt der Charakter +1 auf den Trefferwurf. Der Charakter darf keine Herausforderungen ablehnen.
	<i>Blitzschnelle Reflexe</i>	Der Charakter schlägt immer zuerst zu.
	<i>Ehrenkodex</i>	Bei einer Herausforderung kann sich der Charakter aussuchen, welcher gegnerische Charakter die Herausforderung annehmen oder ablehnen muss. Der Charakter darf keine Herausforderungen ablehnen.
	<i>Ausweichen</i>	Der Charakter erhält einen 5+ Rettungswurf.
	<i>Glückspilz</i>	Der Duellant erhält für die Schlacht W3 Wiederholungswürfel.
	<i>Herausforderer</i>	Der Charakter muss Herausforderungen immer annehmen. Dafür bekommt seine Seite +1 aufs Kampfergebnis in jeder Runde, in der der Duellant in einer Herausforderung kämpft.
	<i>Riposteur</i>	Alle Gegner, die den Charakter attackieren, müssen im Nahkampf alle gelungenen Trefferwürfe wiederholen.
	<i>Ruhmsüchtig</i>	Befindet sich am Ende der Schlacht ein feindliches Banner im Besitz des Charakters, bekommt er zusätzlich +1 Ruhm. Für jeden getöteten Charakter bekommt er zusätzlich +1 Ruhm.
	<i>Armeespezifische Fähigkeit</i>	Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die Armee-spezifische Fertigkeit wählen.

Würfel	Bezeichnung	Effekt
Schurke	<i>Ehrenlos</i>	Der Schurke darf Herausforderungen ablehnen und trotzdem in der 1. Reihe bleiben und kämpfen.
	<i>Kosake</i>	Bestimme vor Spielbeginn eine beliebige Anzahl von Einheiten des Gegners, und jeweils eine eigene Einheit <i>Leichte Kavallerie, Flieger, Kundschafter</i> oder <i>Plänkler</i> . Jede dieser Einheiten würfelt vor der Aufstellung einen Würfel. Bei einer 4-6 wurde deren Aufmarsch behindert und sie erscheint erst im Laufe des Spiels von der eigenen Spielfeldkante. Würfele in Runde 2/3/4: Die Einheit erscheint bei einem Wurf von 3+/2+/1+, und in der 5. Runde dann automatisch. Der Gegner darf entscheiden wer das Spiel beginnt und sich die Spielfeldhälfte aussuchen.
	<i>Giftmischer</i>	Der Schurke und die Einheit, in der er zu Spielbeginn aufgestellt wird, haben Giftattacken.
	<i>Niedere Methoden</i>	Einmal im Spiel kann der Schurke sich eines besonders übler Tricks bedienen. Sage den Einsatz zu Beginn der Nahkampfphase an. Jede Erfolgreiche Verwundung (nach Schutzwürfen) verursacht in dieser Nahkampfphase den Verlust von 2 Lebenspunkten.
	<i>Parade</i>	Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann sich der Charakter ein Modell in Basekontakt aussuchen. Dieses Modell verliert für diese Nahkampfphase zwei Attacken.
	<i>Niederstarren</i>	Eine Einheit in Basekontakt mit dem Charakter bekommt -1 auf den Moralwert.
	<i>Bestialischer Gestank</i>	Eine Einheit im Basekontakt mit dem Schurken bekommt -1 auf die Trefferwürfe.
	<i>Gut zu Fuß</i>	Der Charakter und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, werfen für das Fliehen und Verfolgen immer einen Würfel mehr, und ignorieren den niedrigsten.
	<i>Auführer</i>	Der Charakter und die Einheit, der sich angeschlossen haben, unterliegen den Regeln für <i>Raserei</i> und haben <i>Magieresistenz (1)</i> .
	<i>Schwarze Seele</i>	Der Charakter unterliegt gegen alle Gegner <i>Ewigem Hass(Hast Alles und Jeden)</i>
	<i>Anatomische Kenntnisse</i>	Gegnerischer Charaktere müssen gegen den Charakter alle erfolgreichen Rüstungs- und Rettungswürfe im Nahkampf wiederholen.
	<i>Armeespezifische Fähigkeit</i>	Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die Armee-spezifische Fertigkeit wählen

Würfel	Bezeichnung	Effekt
Barbar	<i>Mal der Götter</i>	Die Anwesenheit des Charakters addiert +1 Bannwürfel zum Pool seiner Armee.
	<i>Hitzkopf</i>	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
	<i>Gesegnet</i>	Der Charakter und die Einheit, der er sich anschließt, bekommen <i>Magieresistenz (2)</i> .
	<i>Beliebter Anführer</i>	Solange sich der Charakter in einem kämpfenden Glied befindet, addiert die Einheit +1 auf ihr Kampfergebnis.
	<i>Widerstandsfähig</i>	Alle nicht-magischen Nahkampfangriffe gegen den Charakter unterliegen -1 Stärke.
	<i>Ortskundig</i>	Der Barbar darf vor der Seitenwahl ein Geländestück auf dem Tisch um platzieren.
	<i>Macht der Horde</i>	Einmal im Spiel kann die Einheit des Barbaren ihren Gliederbonus im Nahkampf verdoppeln. Sage den Einsatz der Fähigkeit zu Beginn des Nahkampfs an.
	<i>Hetzjagd</i>	Der Barbar und seine Einheit müssen immer verfolgen. Dabei erhalten sie +W3 auf die Verfolgungsdistanz.
	<i>Rasend</i>	Einmal im Spiel bekommt jedes Modell in der Einheit des Barbaren +1 Attacke (Reittiere sind davon nicht betroffen). Sage den Einsatz der Fähigkeit zu Beginn des Nahkampfs an.
	<i>Fluch</i>	Einmal pro Spiel kann der Barbar eine gegnerische Einheit innerhalb von 6 Zoll verfluchen. Diese muss in der nächsten Nahkampfphase ALLE erfolgreichen Würfelwürfe wiederholen.
	<i>Despot</i>	Falls der Charakter kein Feldherr ist, würfelle erneut. Der Charakter bekommt +1 Ruhm in jeder Schlacht, die er schlägt. Dafür sammelt kein Offizier seines Reiches Ruhmpunkte in der Schlacht, wenn er anwesend ist.
	<i>Armeespezifische Fähigkeit</i>	Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die Armee-spezifische Fertigkeit wählen.

Würfel	Bezeichnung	Effekt
Magister	<i>Mentor</i>	Der Charakter gewinnt eine weitere Magiestufe hinzu (dies kann dazu führen, dass er zu einem Magier der Stufe V wird)
	<i>Katalysator</i>	Der Magister addiert einen Energie- und einen Bannwürfel zum Pool seiner Armee hinzu.
	<i>Weiser</i>	Der Charakter kann sich seine Sprüche aussuchen, statt für sie zu würfeln.
	<i>Thaumaturg</i>	Der Magister kann einen zusätzlichen Arkanen Gegenstand mit sich führen.
	<i>Grabräuber</i>	Das Limit für magische Gegenstände wird um 25 Punkte für den Charakter erhöht.
	<i>Koryphäe</i>	Der Charakter addiert +1 auf alle seine Komplexitätswürfe.
	<i>Dunkler Diener</i>	Der Charakter addiert +6 Zoll auf die Reichweite seiner Sprüche.
	<i>Null-Magier</i>	Einmal pro Spiel kann der Charakter einen Spruch bannen, selbst wenn dieser mit Totaler Energie gesprochen wurde.
	<i>Kampfmagier</i>	Der Magister bekommt +1 Attacke und darf Waffen und Rüstungen tragen wie ein entsprechender Kampf-Held oder Kommandant des Volkes. Diese kosten keine Punkte.
	<i>Maleficum</i>	56 Für jeden Zauber, den der Charakter spricht, bekommt er automatisch einen weiteren (Energie)Würfel dazu
	<i>Entropist</i>	Einmal im Spiel kann der Charakter ansagen, dass er seine Fertigkeit in einer gegnerischen Magiephase nutzen will. Würfele nach jedem gegnerischen Zauber einen W6: Bei 4+ endet die Magiephase sofort, und alle <i>Bleibt im Spiel</i> Zauber werden entfernt.
	<i>Armeespezifische Fähigkeit</i>	Sofern das eigene Volk eine besitzt, kann der Charakter die Armee-spezifische Fertigkeit wählen.

Rassenspezifische Regeln

Armeespezifische Fähigkeiten

WICHTIG: Diese Fähigkeiten bekommen Charaktere der jeweiligen Völker NICHT automatisch – sie können erst gewählt werden, wenn auf der Fertigkeitentabelle ein entsprechendes Ergebnis gewürfelt wurde.

Bestien des Chaos

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

Armeespezifische Fähigkeit: *Geschenk der Götter.* Der Charakter kann ein beliebige Gabe des Chaos für bis zu 25 Punkte erhalten. Dieses kostet keine Punkte und ist permanent

Verbotene Klassen: keine

Brettonia

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

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

Verbotene Klassen: Schurke, Barbar

Chaoszwerge

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 Chaoszwerge-Spieler X Gold (bei einem Überlegenen Sieg) bzw. X Gold Versorgungspunkte (bei einem Massaker) dazu. Wenn die Chaoszwerge selbst angreifen, sind sie zu sehr mit ihrem Vormarsch beschäftigt, um Sklaven zu erbeuten.

Armeespezifische Fähigkeit: *Sklaventreiber.* Die Grünhäute in der Armee fürchten den Charakter ganz besonders. Jede Einheit *Grünhäute* innerhalb von 12 Zoll um den Charakter herum kann Aufriebtests wiederholen, als wäre er eine Armeestandarte.

Verbotene Klassen: keine

Dämonen des Chaos

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

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.

Verbotene Klassen: keine

Dunkelelfen

Folterer: Wird ein gegnerischer Charakter von den Dunkelelfen freigelassen, verliert der Feldherr 1 Ruhmpunkt. Wird der Charakter vorher gefoltert, verliert der Feldherr keinen Ruhm. Stattdessen unterliegt der gefolterte Charakter zukünftig in allen Schlachten gegen die Dunkelelfen einem Malus von 1 auf den Moralwert und bekommt die Sonderregel *Hass* auf Dunkelelfen.

Wird ein gegnerischer Charakter exekutiert, 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.

Verbotene Klassen: keine

Echsenmenschen

Armeespezifische Fähigkeit: *Geburtsmal.* Der Charakter kann ein Mal der Götter für bis zu 25 Pkt. wählen. Dieses kostet keine Punkte, zählt nicht zu den normalen Auswahlen und kann nicht verändert werden.

Verbotene Klassen: keine

Gruftkönige von Khemri

„*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 Angriffsschlacht.

Armeespezifische Fähigkeit: *Unendlicher Hass.* Der Charakter kann sich ein Volk (bzw. ein einzelnes Reich dieses Volkes) aussuchen, dass er aufgrund von Ereignissen in der Vergangenheit hasst. Im Spiel besitzt dieser Charakter dauerhaft *Hass* gegenüber diesem Volk, d.h. er kann die Trefferwürfe in jeder Kampfrunde wiederholen.

Verbotene Klassen: Barbar

Hochelfen

Geborene Verteidiger: Durch die langen Jahrhunderte der Verteidigung ihrer Insel werden die Hochelfen selten durch einfallende Invasoren überrascht, auch fern der Heimat. Eine Hochelfen-Armee erhält erst Punktabzüge wenn sie von mehr als drei Angreifern angegriffen wird.

Armeespezifische Fähigkeit: *Altes Erbstück.* Der Charakter kann sich einen magischen Gegenstand für bis zu 25 Punkte aus dem HE-Buch aussuchen. Diese Wahl ist permanent. Der Gegenstand zählt nicht zum Punktelimit des Charakters hinzu.

Verbotene Klassen: Schurke, Barbar

Krieger des Chaos

Geborene Plünderer: Sterbliche Chaos-Armeen erbeuten +W6 Versorgungspunkte bei ihren Überfällen.

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

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. Auch nicht-dämonische Charaktere können auf diese Weise ein Dämonengeschenk erhalten.

Verbotene Klassen: keine

Imperium

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

Armeespezifische Fähigkeit: *Ingenieur:* Die Armee des Charakters bekommt in jeder Schlacht, die sie als Verteidiger schlägt, W3 befestigte Hindernisse, die sie in ihrer Aufstellungszone platzieren kann, bevor die Truppen aufgestellt werden.

Verbotene Klassen: keine

Oger Königreiche

Der Koch ist der Chef: Fleischermeister dürfen als Kommandanten ausgewählt werden, ohne dass ein Tyrann anwesend ist.

Gute Esser: Armeen der Oger Königreiche, die erfolgreiche Überfälle verüben, bekommen in einer nächsten Schlacht 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.

Verbotene Klassen: keine

Orks & Goblins

Langfinger: O&G-Armeen, die als Angreifer 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. Ist der Charakter bereits ein Schwarzork, kann er diese Fähigkeit auf eine weitere Einheit innerhalb von 6 Zoll ausdehnen.

Verbotene Klassen: **Stratege**

Skaven

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

Verbotene Klassen: **Duellist, Barbar**

Vampire

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 X Punkte Gold für die Schlacht gutgeschrieben.

Armeespezifische Fähigkeit: *Gabe des Meisters.* Der Charakter kann eine Vampirskraft für bis zu 25 Punkte wählen. Diese kostet keine Punkte, zählt nicht zum Limit für Vampirkräfte und ist permanent.

Verbotene Klassen: **Barbar**

Waldelfen

Aus dem Dunkel des Waldes. Der zusätzliche Wald in Offenen Feldschlachten steht Waldelfen nur in Schlachten zur Verfügung, die in Waldprovinzen oder abgrenzend an Waldprovinzen geschlagen werden.

Armeespezifische Fähigkeit: *Kind der Feen.* Der Charakter darf nach den normalen Regeln Feen für bis zu 25 Punkte auswählen. Diese zählen nicht zum Punktlimit, müssen nicht bezahlt werden und sind zusätzlich zu den normal wählbaren Feen (für Elfen-Charaktere also zwei).

Verbotene Klassen: **keine**

Zwerge

Erbstücke: Meisterrunen und Runenkombinationen sind bei mehreren Schlachten einer Runde nur in einer einzigen Schlacht erlaubt – analog zu den magischen Gegenständen anderer Völker.

Kleine Gierlappen: Zwerge dürfen kein Gold tauschen.

Armeespezifische Fähigkeit: *Altes Familienerbstück.* Der Charakter darf einen Runengegenstand nach den normalen Regeln mit bis zu 25 Punkten wählen. Dieser zählt nicht gegen sein Punkte-Limit, kostet keine Punkte und ist zusätzlich zu den normal zu wählenden Runen gestattet.

Verbotene Klassen: **Schurke**

Armeekomposition

- Eine Armee muss mindestens 50% Kerneinheiten enthalten
- Besonderen Charaktermodelle sind nicht erlaubt
- Eine Armee muss immer mindestens einen Feldherren oder Offizier enthalten
- Der General einer Armee ist stets das Charaktermodell mit den meisten Ruhmpunkten(sollte ein Offizier mehr Ruhm besitzen als der Feldherr nominiere einen deiner Wahl)