

## 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 Ähnliches 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*.

## Armeekomposition

- Besondere Charaktermodelle sind nicht erlaubt!
- Eine Armee muss mindestens 35% Kerneinheiten enthalten
- Es muss immer eine „legale“ Liste entstehen

## „Grauer-Held“

Kostenlose Heldenauswahl mit Option auf alle weltliche Waffen/Rüstungen aus ihrem Eintrag. Magischen Gegenstände, Male des Chaos, Vampirkräfte... etc. müssen extra mit Punkten aus dem Armeekontingent. Jedoch darf der Held ein seinem Eintrag entsprechendes Reittier erhalten

## **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, 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]

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:

Verwendete magische Gegenstände Angreifer & Verteidiger:

Verwendete Armeeliste: [Komplette Liste]

## Die Reiche

Jedes Reich besteht aus (mindestens) einer Hauptstadt, mehreren Provinzen und möglicherweise Befestigungen oder Ressourcenlager.

## 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 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.

## Provinzen

Kosten	Feld	Versorgungspunkte
-	Provinz	W6*10 P
-	Stadt	W6*15 P
-	Hauptstadt	2W*10 P
100 P	Ressourcenlager	W6*15 P
200 P	Befestigung	W6*10 P

## 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	3*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.

Die verschollenen 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. Der Besitzer des Artefaktes darf innerhalb des Reiches nicht wechseln. Der Auserwählte kann eine Heldenauswahl sein, muss es aber nicht. Ist er keine Heldenauswahl, wird er genauso wie eine definiert (Male, Lehren, etc.) und darf im Spiel nicht verändert werden (es sei denn, der Charakter stirbt). Wird der Auserwählte getötet oder 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 den wenigsten Gegenständen 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, 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.

### **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 Angst2 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 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 einem Zug kann jeder Spieler zwei (2) Invasion oder Überfall ausführen. 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.

## 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.

## Ergebnisse eines Überfalls

Ergebnis der Schlacht	Beute des Überfalls (Versorgungsgüter)
Massaker für Angreifer	3W6*20P
Überlegener Sieg für Angreifer	2W6*20P
Knapper Sieg für Angreifer	1W6*20P
Unentschieden	keine
Knapper Sieg für den Verteidiger	keine
Überlegener Sieg für den Verteidiger	keine
Massaker für den Verteidiger	1W6*20P 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 auszuschicken 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 ausschicken, und es können nur Provinzen ausgekundschaftet werden, die direkt angrenzend an eigene Provinzen des Reiches (keine Exilprovinzen!) liegen.

Provinzen, die bereits früher ausgekundschaftet wurden, bleiben für zwei Runden ausgespäht, nach dieser Zeit verfallen die Informationen und es müssen neue Kundschafter entsandt 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**

<b>2-5</b>	<b>Unverteidigt</b>
<b>6</b>	<b>0</b>
<b>7</b>	<b>1</b>
<b>8-9</b>	<b>2</b>
<b>10-11</b>	<b>3</b>
<b>12</b>	<b>4</b>

## **Stärke der Verteidiger**

Die Gesamtpunktzahl der Verteidiger errechnet sich wie folgt: Stärke x = % des Angreifers

*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.

### ***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 Dunkelelfen**
- 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 „Grauen Helden“ der keine magischen Gegenstände 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.

## 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 hat, 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 Spieles 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, wechsele 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.