

Gliederung:

Kampagnen-Beginn

Karte/Kartenfelder

- Arten der Felder
- Provinzertrag/Baukosten
- Bauten/Gebäude
- Besondere Provinzen

Reiche der Spieler

- Hauptstadt
- Enklaven

Zugreihenfolge

Zug-Aktionen

- Diplomatie
- Bauen
- Bewegung
- Spionieren

Angriff

- Invasion
- Überfälle

Zugschablone

Armeeauswahl

- Feldherr
- Mag. Rüstkammer
- Heeresgröße

Schlacht

- Missionen
- Verhältnisse

Kampagnen-Ende

- Artefakte der Macht
- Sieges-Missionen
- Gebietssieg

Allgemeines/Anpassungen

- Zuglänge
- AB-Modifizierungen
- Regelunklarheiten
- Meinungsverschiedenheiten
- Spieltermin(e)
- Spiele am Rande Kamp.

Kampagnen-Beginn

Durch die folgende Tabelle wird Kartengröße und Anzahl der jeweiligen Provinzen bestimmt.

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

Die beteiligten Kampagnenteilnehmer einigen sich auf eine Reihenfolge in der die Spieler sich eine Startprovinz aussuchen. Hierbei muss ein Mindestabstand von 2 Feldern zwischen Hauptstädten bei der Erstplatzierung bestehen.

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 (siehe Enklave) bilden.

Weitere gewählte Provinzen müssen nach Möglichkeit an die neue Enklave angrenzen. Diese Prozedur wird so lange fortgesetzt, bis an alle Spieler ihre Start-Anzahl an Provinzen erhalten haben. (Provinzen die übrig bleiben sind unbesetzt/neutral). Kein Spieler kann eine Besondere Provinz oder Ähnliches zu Spielbeginn in Besitz nehmen.

Zusätzlich wird jedem Spieler zu Beginn ein sagenumwobenes Artefakt der Macht zufällig zugeteilt, welche Bedingungen einer Siegesoption sind und spezielle Regeln besitzen. (siehe Artefakte der Macht) Ein Fraktions-Missionsziel wird ebenso zufällig und geheim bestimmt welches eine weitere Siegesoption darstellt (siehe Sieges-Missionen).

Nachdem diese Vorbereitungen abgeschlossen sind kann die erste Runde beginnen!

Karte/Kampagnenfelder

Die große Kampagnenkarte besteht aus vielen hex-Feldern, diese Felder können in 3 verschiedene Kategorien geordnet werden.

1. „Standart-Provinz“-Dies ist der am häufigsten vorkommende Feld-Typ, auf ihm kann wenn unter Kontrolle für Punkte ein (1) Upgrade erworben werden welches die Eigenschaften des Felds ergänzt. Armeen können sich ihrer Bewegung entsprechend frei über diese Art von Provinz bewegen.
2. „Berg-Provinz“-Grundsätzlich wird diese Art der Kartenfelder wie „Standart-Provinzen“ behandelt mit der Einschränkung dass sie nur von 2 Seiten erreichbar sind und keine Armee sich über die geschlossenen Seiten hinweg bewegen kann.
3. „Besondere-Provinz“-Bei diesen Provinzen kann es sich um Alles Mögliche handeln! Das bedeutet, dass zu jeder solcher Provinzen extra Angaben hinsichtlich ihrer Eigenschaften gemacht werden müssen.

In der unteren Tabelle sind die Baukosten und der Ertrag für eine „Standart-Provinz“ zusammengefasst.

Provinzertrag/Baukosten

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

In der unteren Tabelle sind Gebäudetypen und ihre Auswirkungen auf „Standart-Provinzen“ zusammengefasst.

Bauten/Gebäude

Gebäude	Eigenschaften
Stadt	Kann im Falle des Verlustes einer Hauptstadt als neue deklariert werden.
Hauptstadt	Sorgt dafür dass die Provinzen eines Spielers regiert und beherrscht werden können. Durch die Hauptstadt ist die Ertragsgenerierung möglich.
Ressourcenlager	Erhöht die Produktivität einer Provinz.
Befestigung	Erhöht die Verteidigung einer Provinz auf min. gleiche Punktzahl des Angreifers.

Besondere Provinzen

Provinz	Eigenschaften	Ertrag

Reiche der Spieler

Das sogenannte „Reich“ eines Spieler besteht aus (min) einer Hauptstadt und an diese angrenzende oder angrenzend verbundene Provinzen, sowie möglicher territorialer Abspaltung vom zusammenhängenden Hauptkomplex der Hauptstadt welche Enklave genannt werden.

Hauptstadt

Die Hauptstadt ist das Zentrum des ganzen Reiches, sie ist sogar so wichtig, dass nur Provinzen die an sie angrenzen oder angrenzend verbunden sind Ertrag produzieren. Sie stellt zudem den Hauptsitz eurer Präsenz auf der Kampagnenkarte dar, das bedeutet fällt die Hauptstadt eines Spieler so verflüchtigen sich dessen Träume vom Sieg. Sollte ein Spieler keine Hauptstadt besitzen so hat dieser 2 Runden Zeit sich eine Alternative zu schaffen (Rückeroberung oder Eroberung einer anderen Hauptstadt) oder er scheidet aus! Ebenfalls gilt, falls ein Spieler keine Hauptstadt besitzt kann dieser auch keinen Ertrag generieren.

Enklaven

Enklaven sind Provinzen welche keine direkte oder indirekte Verbindung zur Hauptstadt besitzen. Auf Grund ihrer Abgeschiedenheit von der Hauptstadt generieren diese Felder KEINEN Ertrag. In allen anderen Belangen gelten sie jedoch wie Provinzen welche sich im Reich befinden.

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.

Zugreihenfolge

Jeder Zug läuft nach dem gleichen Schema ab:

Einkommen	Bauen	Bewegung	Angriffe	Schlachten	Auswertung	Diplomatie
1	2	3	4	5	6	frei

Als erstes findet 1.Phase- Einkommensgenerierung statt. Hierbei wird der so genannte Ertrag aller Provinzen, Beute von Überfällen und jedweder anders gearteter Zugewinn an Ressourcen zusammengerechnet. Die Summe aller „Einnahmen“ ergibt dann die in dieser Runde zur Verfügung stehenden Punkte für Armee und Reich. Sollten Punkte übrig bleiben oder nicht ausgegeben werden können diese eingelagert werden und stehen dann in der nächsten Runde plus die hinzukommenden Einnahmen zur Verfügung.

2-Phase-Bauen

Nachdem alle Diplomaten/Händler zurückgekehrt sind werden die Bauvorhaben innerhalb des Reiches in Angriff genommen. Neue Bauaufträge können gegeben werden oder alte abgebrochen werden.

3.Phase-Bewegung

Die Armeen der Spieler werden in dieser Unterphase auf der Kampagnenkarte bewegt sowie Spione ausgesandt um Informationen über angrenzende neutrale Felder zu erspähen.

4.Phase-Angriff

Nachdem sich die Armeen der Spieler auf der Karte bewegt haben können diese sie sich nun für einen Angriff/Überfall auf ein benachbartes, nicht im eigenen Besitz befindliche Feld entscheiden.

5.Phase-Schlachten

Aus den Resultierenden Angriffen/Überfällen werden Match-Paarungen erstellt. Wichtig hierbei: Wo greife ich an? Und wo werde ich angegriffen? Führe ich ein Überfallkommando, Invasionsarmee oder Verteidigende Kontingente in die Schlacht. Die unterschiedlichen Szenarien sind hierbei mit ihren eigenen Regelungen zu Punkteumfang, Armegröße etc. bedacht. (siehe Überfall, Invasion/Neutraler Gebiete, Verteidigung)

6.Phase-Auswertung

Das Ende eines Kampagnenzuges wird durch die Einsendung aller Schlachtresultate, Gebietsveränderungen, Bauaufträge etc. an den Spielleiter eingeleitet. Dieser wertet dann das eingegangene Material aus und passt ggf. die Kampagnenkarte an.

Diplomatie

Zu jeder Zeit können die Spieler verschiedenste Abmachungen frei treffen (Nicht-Angriffs-Pakte , Durchmarschgenehmigungen, Handel, etc.) Kommt eine Übereinkunft zustande sollte diese schriftlich fixiert werden und MUSS dann auch eingehalten werden.

Zug-Aktionen

Während eines Zuges kann ein Spieler diverse Aktionen durchführen, wie in der Zugreihenfolge bereits beschrieben finden diese Aktionen in den jeweiligen Phasen des Zuges statt. Im Folgenden werden die Aktionen im Einzelnen beschrieben und Besonderheiten erklärt. (chronologisch aufgebaut)

Diplomatie

Das komplizierte Geflecht der Diplomatie ist der Schauplatz für Intrigen, Handel und Bündnisse. Es gibt keine festgelegten Befehle die hier ausgeführt werden müssen oder können. Grundsätzlich gilt: Erlaubt ist was gefällt, es sollte sich jedoch in einem angemessenen Rahmen bewegen. Falls sich aus welchen Gründen auch immer Überwürfnisse oder Meinungsverschiedenheiten zur Auslegung gewisser Festsetzungen bilden sollten, fragt am besten den Spielleiter um Hilfe.

Bauen

In der Bau-Phase kannst du Aufträge für Gebäude verteilen. Auf jeder „Standart-Provinz“ kann bis zu ein solches Gebäude platziert werden. Um ein Gebäude auf ein Feld zu bauen muss sich diese Provinz im Besitz des Spielers befinden und er muss die in der unteren Tabelle angeführten Baukosten aus seinem Ertrag in dieser Runde bezahlen können. Sollte ein Bauauftrag erfolgreich getätigt worden sein wird das gewünschte Gebäude nächste Runde einsatzbereit sein und dann auch schon ggf. zusätzlichen Ertrag besteuern.

Kosten	Feld
100 P	Ressourcenlager
200 P	Befestigung

Bewegungen

In dieser Phase bewegen alle Spieler gleichzeitig ihr Armeen auf der Kampagnenkarte. Die Möglichkeiten der Bewegung einer Armee lassen sich wie folgt beschreiben. Eine Armee kann sich max. 3 Felder bewegen, sie kann sich nur durch eigenes Territorium „frei“ bewegen ohne einen Angriff oder Überfall ansagen zu müssen („Verbündete“-Provinzen werden in diesem Fall wie eigene behandelt). Armeen können sich niemals über die unpassierbaren Seiten einer „Berg-Provinz“ bewegen und sie müssen sich von Provinz zu Provinz bewegen (nicht über Eck!).

Spionieren

In der Bewegungsphase dürfen zusätzlich zu den Bewegungen der Armeen Spione entsandt werden, dies geschieht wie folgt:

In jeder Runde darf ausgehend von einer Armee aus ein Spion in ein benachbartes neutrales Feld entsandt werden (Ein Spion pro Armee). Dieser Spion sammelt Informationen über das neutrale Feld und berichtet diese dem Feldherren nach seiner Rückkehr am Ende einer Runde. Der Spion bringt die Besetzer des ausgespähten Feldes und ihre Anzahl in Erfahrung, die Informationen gelten 2 Runden lang. Nach Verstreichen dieser Zeit gilt das Feld wieder als nicht-ausspioniert und muss neu ausgespäht werden um aktuelle Informationen über den Besetzer des Feldes zu erhalten. (Wir gehen davon aus dass sich die Besetzer mögl. Weise haben vertreiben lassen o.Ä. im Zuge von Gebietskämpfen) Das Ausspionieren funktioniert in allen Belangen wie das Ermitteln eines Zufallsgegners(siehe Angriff neutraler Provinzen) jedoch ohne Schlacht. Die gewonnenen Informationen der Spione sind nur dem Entsender

dieser zugänglich und für alle anderen Spieler geheim. (sollten 2 oder mehr Spieler ein und das selbe Feld ausspionieren erhalten alle die gleiche Information)

Angriffe

Nachdem die Bewegung der Armeen abgeschlossen ist kann sich ein Heer dazu entscheiden eine benachbarte neutrale oder von anderen Spielern besetzte Provinz anzugreifen oder zu überfallen. In jedem Fall zählt Überfall oder Invasion als ein bewegtes Feld, d.h. effektiv eine Armee kann sich max. 2 Felder bewegen und dann angreifen.

In einem Zug kann jeder Spieler pro Armee eine Invasion oder einen Überfall ausführen. Auf einen wie auch immer gearteten Angriff folgt eine Warhammer-Schlacht, wobei der Ausgang der Schlacht ggf. über den Besitz der Provinz, bzw. die Beute entscheidet. Gewinnt der Angreifer hoch genug, übernimmt er üblicher Weise 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. In diesem Fall verbleibt die Provinz beim Verteidiger.

Angriff auf eine neurale Provinz

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 können von Spionen ausgespäht werden und 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 „Besondere-Provinz“ sein, welche einer erobernden Armee in Zukunft mögl. Weise einen Bonus einbringt.

Wenn neutrale Provinzen entweder durch Spione ausgespäht oder direkt angegriffen werden, wird auf der unten stehenden Tabelle gewürfelt, um zu ermitteln wie stark die Provinz verteidigt wird und von wem.

Stärke der Verteidiger

W6	Bonus der Verteidiger
1	+25% mehr Punkte
2	+20% mehr Punkte
3	+15% mehr Punkte
4	+10% mehr Punkte
5	+5% mehr Punkte
6	0% Punkte

Volk des Verteidigers

W20	Volk des Verteidigers
1	Bretonen
2	Bestien des Chaos
3	Dämonen des Chaos
4	Dunkeelfen
5	Echsenmenschen
6	Gruftkönige
7	Hochelfen
8	Imperium
9	Krieger des Chaos
10	Orks und Goblins
11	Ogerkönigreiche
12	Skaven
13	Vampire
14	Waldelfen
15	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. Wird eine neutrale Provinz von zwei Spielern gleichzeitig angegriffen, wird eine Mehrspieler-Schlacht ausgetragen. In diesem Fall gelten beide Spieler als Angreifer, und ziehen Missionen. Der Gewinner (falls er ausreichend hoch gewinnt) bekommt die Provinz.

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 ausgespäht zu haben. In diesem Fall müssen die Angreifer sich der dort möglicherweise befindlichen Armee stellen, ohne genau zu wissen, was sie erwartet.

Angriff auf eine Spieler-Provinz

Invasionen Spieler-Provinz

Im Laufe der Eroberung des Landes werden Gebietskämpfe unter den aufstrebenden Feldherren unvermeidbar bleiben. Keiner der tapferen Generäle wird kampflos seine Provinzen abtreten und diese Ländereien sind keineswegs schutzlos.

Sollte die Armee eines Spielers sich dazu entscheiden die Provinz eines anderen anzugreifen und eine Invasion des Gebiets auszuführen muss sie sich zuerst mit den Besatzern des Feldes auseinandersetzen. Die Stärke der Verteidiger hängt hierbei von der Größe des zu verteidigenden Imperiums und der beherbergten Größe seiner Streitmacht ab. In der unteren Tabelle befinden sich die Werte für das Verhältnis von besetzten Provinzen und Armeegröße.

Insg. Provinzen Verteidiger	Insg. Provinzen Angreifer	Bonus der Verteidiger	Armeegröße Angreifer	Armeegröße Verteidiger
X	Y	$(X-Y)*5\%(+Bonus)$	-5% Bonus alle 500P	+5% Bonus alle 1000P

Beispiel:

Provinzen V: 4 Armeegröße V:1000P

Provinzen A: 5 Armeegröße A:1000P

Angreifer hat mehr Provinzen als Verteidiger (4-5= -1)

Bonus: -1*5%

Armeebonus V: 1*+5% Armeebonus A: -2*5%

Bonus: -1*5%

Ergebnis: Verteidiger haben 10% weniger Punkte als Angreifer

Entsatz Truppen

Sollte eine Provinz eines Spielers angegriffen werden, kann eine in der Nähe stationierte eigene Armee in einem Radius von einem Feld sich dazu entschließen Verstärkung in das angegriffene Gebiet zu entsenden. Die Höhe der entsandten Verstärkung entspricht dem Feldherren-Budget der Armee, d.h. der Feldherr könnte persönlich eingreifen oder loyale Truppen entsenden um die Verteidigung zu gewährleisten.

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. Ein Überfall wird wie ein Invasions-Angriff gehandhabt was die Deklaration angeht, sollte der Überfall erfolgreich sein so wechselt jedoch nicht die Kontrolle über das umkämpfte Feld sondern es wird das Ergebnis der Schlacht mit der unteren Tabelle verglichen.

Überfall-Tabelle

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

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.

Die gemachte Beute wird dem Überfallenen zu Beginn des nächsten Spielzuges bei der Ertragsgenerierung abgezogen und dem Angreifer gutgeschrieben
Falls das Ergebnis des Raubes größer ist als die mögl. Anzahl zur Verfügung stehender Punkte, generiert das überfallene Reich in der nächsten Runde kein Einkommen sondern gibt alle quasi generierten Punkte dieser Runde dem erfolgreichen Angreifer. (auch wenn der Angreifer dadurch weniger Beute bekommen sollte als ihm zusteht)
Neutrale Provinzen zählen so als ob sie immer genügend Ressourcen aufbringen könnten um die Beute des Raubes voll zu gewährleisten.

Die Schlacht

Ausgefochten wird die Schlacht nach den normalen Regeln der Kampagne, d.h. dass z.B. ein Angreifer Missionen zieht, etc.

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

Spielablauf

In jedem Zug schicken die Spieler die Befehle: Aufbau- und Marsch/Angriffs-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.).

Zugschablone

Zug: n

Volk/Reich:

Gold letzte Runde: n

Einkommen diese Runde: n

Spione: Agenten spähen [Provinz] (und möglicherweise [Provinz] aus)

Invasion/Überfall: [Start in a nach d]

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

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

Kriegserklärungen:

Neue Bündnisse:

Friedensschließungen:

Gesamtausgaben Punkte:

Neue Punkte: [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]

Artefakte der Macht: [xy eingesetzt, Neuer/Alter Besitzer]

Armeeauswahl

Bei der Auswahl einer Armeeliste für die Kampagne gibt es besondere Eigenheiten zu beachten:

- Keine besonderen Charaktermodelle
- Eine Armee muss mindestens 35% Kerneinheiten enthalten (ausgehend von 500P Start-Armee bis diese 175P, 25% der aktuellen Armeegröße entsprechen 700P)
- Es muss immer eine „legale“ Liste bei der Erstellung entstehen (Punktlimits von Helden, Einheitenanzahl etc. müssen stimmen)
- Es gibt ein Feldherren-Budget das losgelöst von den eigentlichen Punkten der Armee existiert. Aus diesem wird der Feldherr angeworben, der zusätzlich Teil des Heeres ist.(siehe Feldherr)
- Ausrüstung von Einheiten darf hinzu gekauft aber nicht mehr weggegeben werden

Feldherr

Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler sein Volk aus und erschafft einen Charakter, der seinen Feldherrn darstellt. Die Art des Charakters (Tiermenschen-Großhüptling, Erzmagier, etc.) kann zunächst nicht verändert werden. Ebenso stehen Einmal gekaufte spezifische Fähigkeiten (Vampirkräfte, Dämonengeschenke, Chaos-Male etc.) fest und können nicht mehr geändert werden. Magische Gegenstände und andere Ausrüstung darf dagegen von Spiel zu Spiel aus der Magischen Rüstkammer ausgetauscht werden. Die Magielehre ist ebenfalls fest und darf nicht ausgetauscht werden. Zusätzlich zu den Punkten aus dem Budget können auch Punkte der Armee verwendet werden um den Feldherren anzuwerben. Hierbei darf jedoch keine Armeequote überschritten werden, sprich nicht mehr Punkte verwendet werden als aus der jeweiligen Sektion zugelassen sind.(Bsp.: Eine 500P Armee dürfte maximal 100P FB+125P Kom./Held investieren).

Zusätzlich kann der Feldherr als ‚Auserwählter‘ Träger der Macht definiert werden (mehr dazu siehe unter *Die Zeichen der Macht*).

Die Größe des Feldherren-Budget hängt von dem Umfang seiner Armee ab. Grundsätzlich gilt jedoch je 500P Armeegröße entsprechen 100P Feldherren-Budget. (Bsp.: 1250 P Armeegröße erhält 200P Feldherren-Budget)

Bei jedem Erreichen einer neuen Budget-Größe kann der Feldherr neu gewählt werden(Spezifische Fähigkeiten, Magielehre und Typus eingeschlossen!), wir gehen hier einfach davon aus dass er sich „weiterentwickelt“ hat.

Magische Rüstkammer

Im Verlauf der Entwicklung einer Armee sammeln sich allerhand magische Gegenstände an. Da meist nicht alle in einer Schlacht eingesetzt werden können geht man davon aus, dass die Armee ein Rüstlager mit sich führt in dem sich diese Gegenstände befinden und bei Bedarf herausgeholt werden können. Einmal gekauft kann jeder magische Gegenstand in die Rüstkammer gegeben werden und muss für darauffolgende Schlachten nicht noch einmal gekauft werden. Die Gegenstände sind so oft vorhanden wie sie ursprünglich gekauft wurden. Sollte man also einen Talisman zwei Mal (regelkonform)einsetzen wollen so muss dieser zuvor auch zwei Mal gekauft worden sein. Der „Tausch“ von Gegenständen ist auch möglich, sollte z.B. Held A ein mag. Schwert gekauft haben und es in die Kammer legen kann sich Held B das Schwert in der nächsten Schlacht nehmen. Held A hat dann kein mag. Schwert mehr und kann eine neue Waffe wählen. (Tausch/Wechsel nur möglich wenn regelkonform!)

Heeresgröße

Eine Armee kann eine maximale Größe von 2500P auf dem Schlachtfeld erreichen. Sie kann jedoch deutlich mehr Punkte enthalten, da die Armeen sich statisch aufbauen und eine einmal gekaufte Einheit bestehen bleibt, kann eine Armee ein ganzes Repertoire an Einheiten mit sich führen. Aus dem Angebot der Truppen darf dann frei gewählt werden welche Einheiten/Truppen in die Schlacht geführt werden sollen (legale Armeeliste). Sollte die erste Armee eines Spielers die 2500P Marke erreicht haben kann dieser Spieler nun anfangen Zweitarmeen auszuheben. Hierbei Gilt eine zweite Armee kann ab 1000P gegründet werden und folgt den Auswahlkriterien der Kampagne und des WHFB-Regelbuches.

Schlacht

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.

Einheitenstärken pro Modell: Infanterie:1 Kavalerie:2 Monster:3

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 Spieles 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 Spieles 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 dieses 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, würfele 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.

Kampagnen-Ende

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

1. Die Sieges-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 Hexenmeisters
- Die Büchse der Pandora
- Der Bogen der immerwährenden Jagd
- Der Rubinkelch
- Die Phiole der Unbesiegbarkeit
- Der Mantel des Wächters

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. 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 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, würfelle 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 Armeestandarte. 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

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 Hexenmeisters

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, wirft jede Runde einen W6: Bei 5+ wirkt der Stab wie die Rune von Zorn und Zerstörung (Einfache Macht) des Runen-Ambosses, braucht allerdings eine Sichtlinie auf sein Ziel.

Die Büchse der Pandora

Einst war die kleine Schatulle das Gefängnis einer unvorstellbar schrecklichen Macht. Durch die Torheit und Neugier einer hohen Zirkelmagierin gelangte jedoch das verborgene uralte Böse ans Antlitz der Welt zurück. Ganze Länder wurden ausgelöscht und nun ist die Lade wieder verschlossen...bis jetzt.

arkanes Artefakt, einmal pro Spiel anwendbar

Wirf W3 wenn die Büchse geöffnet wird. Sie enthält den jeweiligen Zauber als gebundenen, angeborenen Zauber (aus der Lehre des Todes) auf niedrigstem Wirkungsgrad.

1-Seelenfäule E 9+

2-Finsternis der Verzweiflung E 10+

3-Purpursonne des Xerus E 15+

Der Bogen der immerwährenden Jagd

Ursprünglich im Besitz der Wache des ewigen Waldes ist dieser Bogen in den Wirren des Krieges durch die Druchii verschleppt worden. In den richtigen Händen ist er ein Werkzeug der Jagd, dessen Pfeile selbst den dicksten Panzern und Rüstungen zum Trotz tödliche Wunden beizubringen vermag.

magischer Langbogen

Schnell schussbereit, Mehrfachschuss(3), Stärke 4, Todesstoß, Verwundungswürfe dürfen wiederholt werden

Der Rubinkelch

Der Rubinkelch wurde ursprünglich von einer bretonischen Magierin geschaffen, die ihren Geliebten, den Grafen Dedeaux damit ausrüstete, um nach Athel Loren einzudringen und ihr als Liebesdienst Schätze von dort mitzubringen. Den Kelch füllte sie in der Nacht vor der Abreise mit dem Blut seiner Mutter, die gegen die Verbindung war und von ihr in einem grausamen Ritual geopfert worden war.

verzauberter Gegenstand

Die Wirkung setzt ein, wenn der Träger oder seine Einheit mindestens einen Lebenspunkt verliert: Fortan erleidet der Gegner einen Abzug von -2 auf Trefferwürfe für Beschuss und -1 auf seine Trefferwürfe im Nahkampf. Beachte, dass der Kelch seine Wirkung verliert, sobald der Träger ausgeschaltet wird.

Die Phiole der Unbesiegbarkeit

Es heißt dass das Elixier aus dieser Phiole die Essenz eines Unsterblichen beinhaltet und dem Trinkenden praktisch unbesiegbar macht. Nur ein Tropfen genügt schon um seine volle Wirkung zu entfalten.

verz. Gegenstand, einmal pro Spiel anwendbar

Für eine Runde erhöhen sich alle Profilwerte (außer LP) des Trinkenden um +1, des Weiteren ist er immun gegen jede Art von Todesstoß (auch heldenhaften), multiple LP-Verluste und immun gegen Psychologie.

Der Mantel des Leibwächters

Die Leibwache eines längst vergessenen Magiertyrannen erhielt solche Umhänge, um ihren Herrscher besser schützen zu können. Nur wenigen Feinden war es vergönnt, durch den Umhang und die darunter liegende Rüstung zu dringen.

magische Rüstung

Der Träger erhält +1W und einen 5+ Rüstungswurf der kombinierbar mit anderer weltlicher oder magischer Rüstung ist. Magier können diese Rüstung tragen und immer noch zaubern.

Sieges-Missionen

Instrumente der Macht

Eroberere drei der Besonderen Provinzen und halte sie danach drei volle Runden lang.

Werft sie nieder!

Eroberere zwei beliebige Hauptstädte und halte sie anschließend drei volle Runden lang.

Stürmt die Bastionen!

Eroberere vier Befestigungen fremder Reiche und halte sie drei volle Runden lang.

Rette die Menschheit

Eroberere die Hauptstadt der teuflischen Dämonen des Chaos und halte sie danach drei volle Runden lang, um sie zurück ins Warp zu schicken.

Vernichte die Mutanten

Eroberere die Hauptstadt der verkommenen Krieger des Chaos und halte sie danach drei volle Runden lang, um das Chaos auszurotten.

Erniedrige die Spitzohren

Eroberere die Hauptstadt der selbstverliebten Hochelfen und halte sie danach drei volle Runden lang, um ihren Widerstand zu brechen.

Keiner mag Euch!

Eroberere die Hauptstadt der stinkenden Orks & Goblins und halte sie danach drei volle Runden lang, um den Gestank zu vertreiben.

Ein Baum brennt!

Eroberere die Hauptstadt der hinterhältigen Waldelfen und halte sie danach drei volle Runden lang, um den Wald zu roden.

Ersticke die Flamme

Eroberere die Hauptstadt der verbohrten Imperialen und halte sie danach drei volle Runden lang, um ihnen ihren religiösen Eifer auszutreiben.

Vernichtet die Brut

Eroberere die Hauptstadt der starren Echsenmenschen und halte sie danach drei volle Runden lang, um ihren Willen zu brechen.

Hexenjagd!

Eroberere die Hauptstadt der ketzerischen Vampirfürsten und halte sie danach drei volle Runden lang, um den Spuk zu verbannen.

Allgemeines/Anpassungen

Verhältnisse

Um sicher zu stellen dass jeder Spieler Spaß an einem Gefecht hat, darf bei einer Schlacht ein maximaler Unterschied von 25% zwischen den Punkten der Kontrahenten bestehen. Wir gehen davon aus, dass Generäle Herausforderungen angehen aber nicht in den sicheren Tod marschieren.

Zuglänge

Die Länge einer Kampagnenrunde sollte sich im Rahmen eines Monats(30) Tage bewegen. Sollten vor Ablauf der Zeit alle Schlachten geschlagen und protokolliert worden sein spricht jedoch nichts dagegen in die nächste Runde voranzuschreiten. Die Zeit ist großzügig bemessen und sollte es allen Kampagnenteilnehmern erlauben möglichst Stressfrei ihre jeweiligen Matches zu bestreiten.

AB-Modifizierungen

In Anbetracht der Aktualität mancher Armeebücher oder der Vereinbarkeit manch allgemeiner Regeln mit verschiedenen Völkern findet man in dieser Sektion Ergänzungen.

Dämonen des Chaos/Vampire/Grufkönige:

- Sollte ein Träger eines Artefaktes der Macht im Nahkampf auf Grund des Kampfergebnisses ausgeschaltet werden wirf W6 bei 4+ gilt das betroffene Modell als geflohen.

Waldelfen:

- Haben nun zusätzlich Zugriff auf Magielehre: Leben, Bestien

Regelunklarheiten-Meinungsverschiedenheiten

Bei Meinungsverschiedenheiten oder Regellücken/Unklarheiten können sich die Spieler an die Spielleitung wenden. Der Spielleiter wird dann entweder einen Schiedsspruch aussprechen oder das Problem zur Abstimmung im Forum freigeben. Sollte es sich um eine Lücke im Regelwerk handeln wird diese umgehend versucht zu beheben. Fragen werden immer gern beantwortet und können offen oder via PN gestellt werden.

Spielertermin(e)

Falls kein passender Spieltermin gefunden werden kann um eine Schlacht auszutragen ist es in erster Linie an den Spielern ein Gentlemans-Agreement zu treffen mit dem sich beide Parteien zufrieden geben können. Sollte dies nicht möglich sein entscheidet der Spielleiter.

Spiele am Rande Kamp.

Auch WHFB-Spiele am Rande der Kampagne können wenn gewünscht Einfluss auf das Geschehen nehmen. So ist es erlaubt unter Kampagnenteilnehmern kleinere Beträge bis zu 50P als Einsatz für Schlachten zu veranschlagen. Der Gewinner bekommt in diesem Fall die gesetzten Punkte aus dem Ertrag des Verlierers zu seinem gutgeschrieben. (kurze Rückmeldung an die Spielleitung wäre nett ist aber nicht immer zwingend notwendig)