

# **Mahlstrom der Apotheose**

---

## **Kampagnenregeln**

## **Siegpunkte**

Am Ende jeder Runde bekommt ein Spieler Punkte in Höhe der Rundennummer für jeden der folgenden erlangten Titel:

- Krieger: Deine Generäle haben zusammen die meisten EP
- Eroberer: Du besitzt das größte zusammenhängende Gebiet
- Schatzmeister: Du besitzt das größte Vermögen
- Sammler: Du hast die meisten verschiedenen Bonusressourcen
- Artefaktjäger: Du hast die meisten Artefakte in deinem Besitz
- Weiser: Du hast die meisten Verbesserungen freigeschaltet

Es gewinnt der Spieler, welcher am Ende von Runde 12 die meisten Punkte erlangt hat.

## **Start der Kampagne**

Vor dem Start der Kampagne wird die Reihenfolge der Spieler ausgewürfelt. In Runde 1 beginnt der erste Spieler, in Runde 2 der 2., in Runde 3 der 3. etc.

Jeder Spieler erhält 3 zufällige Gebiete. Danach darf jeder Spieler 2 Gebiete frei wählen. Hierzu wird anhand der ermittelten Spielerreihenfolge jeweils das erste Gebiet gewählt. Das zweite Gebiet wird in umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, gewählt.

Zusätzlich erhält jeder Spieler ein Startguthaben von 500, welches vor dem Beginn von Runde 1 ausgegeben werden kann. Das jeweilige Erworbene kann bereits in Runde 1 genutzt werden.

## **Helden und Armeen**

Jede Fraktion verfügt über einen Kommandanten und zwei Helden. Jeder dieser Generäle führt eine feste Gruppe von Kriegern in die Schlacht. Die Punktzahl dieser Listen beginnen in Runde 1 bei 1k Punkten und steigen jede Runde um 500 Punkte, bis zu einem Maximum von 2,5k Punkten, an. Ungenutzte Punkte werden vor Beginn der Schlacht in Befehlspunkte umgerechnet, wobei 50 freie Armeepunkte, einem Befehlspunkt entsprechen.

Für die Erstellung der 3 Generäle werden die Regeln "Amboss der Apotheose" aus dem GH 2020 verwendet. Die in den Regeln verwendeten Schicksalspunkte (SP) entsprechen den in dieser Kampagne verwendeten Erfahrungspunkten (EP). Der Kommandant beginnt mit 20 EP, während die beiden Helden mit je 15 EP beginnen.

Zusätzlich zu den Originalregeln kann ein Held mit dem Schlüsselwort „Zauberer“, bzw. „Priester“ für je 1 EP einen Zauberspruch, bzw. ein Gebet der eigenen Fraktion zu lernen.

Die Artefakte aus dem Armeebuch werden nicht verwendet.

Der erstellte Held ist immer der General seiner Armee und bekommt eine kostenfreie Generalseigenschaft aus dem Armeebuch seiner Fraktion. Welche Generalseigenschaften zur Verfügung stehen, hängt bei den meisten Fraktionen von der gewählten Unterfraktion (Klan, Enclave, Lichtung, etc.) ab.

Die Bewaffnung eines Helden kann nach der Erstellung weiterhin im Rahmen einer Armeeumstellung angepasst werden. Reittiere können nur aufgewertet werden. Einmal erworbene Verbesserungen sind nicht wieder entfernbar.

Sollte ein General in einer Schlacht ausgeschaltet werden, so setzt er in der Folgerunde aus, um sich zu erholen. Er und seine Armee können somit nicht zum Angreifen oder Verteidigen eingesetzt werden.

Der Sieger einer Schlacht erhält 2 EP, der Verlierer erhält 1 EP. Bei einem Unentschieden erhalten beide Seiten je 1 EP.

## Karte

Die Karte besteht insgesamt 35 Gebieten, welche auf 10 Provinzen verteilt sind und verschieden große Inseln bilden. Jede vollständig kontrollierte Provinz gibt dem jeweiligen Spieler einen zusätzlichen Vorteil. Um ein Gebiet angreifen zu können ist es nicht notwendig ein angrenzendes Gebiet zu besitzen!

*Anm.: Dies soll für mehr Abwechslung bei den Gefechten führen, da nicht nur Gegner mit Grenzkontakt als Ziel gewählt werden können.*

## Bonusgüter

Es gibt insgesamt 5 Arten von Bonusgütern. Jedes vorhandene Bonusgut erhöht das Einkommen um 100. Wenn ein Spieler ein Bonusgut mehrfach besitzt, wird es dennoch nur einmal gewertet und erhöht das Einkommen nicht weiter.

Bonusgüter (je 3x auf der Karte):

- Hartholz
- Metall
- Gold
- Wein
- Kristalle

## Gebietseigenschaften

Jedes Gebiet hat eine der unten stehenden Eigenschaften.

Gebietseigenschaften (Händler 5x, ansonsten je 3x):

- **Händler:** Das durch Bonusgüter generierte Einkommen erhöht sich auf 200 pro Bonusgut
- **Schmieden:** Die Kosten für den Umbau einer Armee reduzieren sich um 10%. Sollte das Bonusgut "Metall" verfügbar sein, so reduzieren sich die Kosten stattdessen um 25%.
- **Schiffbauer:** Die Kosten für Angriffe reduzieren sich um 10%. Sollte das Bonusgut "Hartholz" verfügbar sein, so reduzieren sich die Kosten stattdessen um 25%.
- **Tavernen:** Die Kosten für das Anwerben von Söldnern reduzieren sich um 10%. Sollte das Bonusgut "Wein" verfügbar sein, so reduzieren sich die Kosten stattdessen um 25%.
- **Alchemisten:** Die Kosten für die Herstellung von magischen Gegenständen reduzieren sich um 10%. Sollte das Bonusgut "Kristalle" verfügbar sein, so reduzieren sich die Kosten stattdessen um 25%.

- **Gelehrte:** Die Kosten für die Freischaltung von Verbesserungen reduzieren sich um 10%. Sollte das Bonusgut "Gold" verfügbar sein, so reduzieren sich die Kosten stattdessen um 25%.
- **Erzminen:** Produziert das Bonusgut "Metall".
- **Goldminen:** Produziert das Bonusgut "Gold".
- **Tiefe Wälder:** Produziert das Bonusgut "Hartholz".
- **Weinberge:** Produziert das Bonusgut "Wein".
- **Kristalhöhlen:** Produziert das Bonusgut "Kristalle".

## Provinzboni

Wenn ein Spieler eine der Provinzen vollständig unter seiner Kontrolle hat, so erhält er den Bonus der jeweiligen Provinz:

- **Observatorium:** Das hier gelagerte Wissen ermöglicht es den Zauberkundigen noch mächtigere Sprüche zu wirken. Addiere +1 zu allen Zauberwürfen.
- **Erfinderbucht:** Ob es Angst oder Neugierde war, was zur Erschaffung der Magischen Gitter führte, ist nicht mehr bekannt. Mit Hilfe dieser Magischen Artefakte können Zauberkundige deutlich leichter feindliche Magie unterdrücken. Addiere +1 auf Bannwürfe.
- **Die Große Brauerei:** Das Bier dieser Brauerei ist weithin bekannt und erfüllt auch den ängstlichsten Bauern mit neuem Mut. Addiere +1 auf den Mutwert aller Einheiten (bis zu einem Maximum von 10).
- **Kratzwald:** Aus den Samen der hier wachsenden Bäume lässt sich ein erstklassiges Juckpulver herstellen. So manches Opfer hat sich selbst die Haut vom Leib gekratzt und so ist es wenig verwunderlich, dass ein Feind, welcher über große Mengen dieses Pulvers verfügt, noch bedrohlicher wirkt. Ziehe 1 vom Mutwert aller feindlichen Einheiten ab.
- **Klingenberge:** Dank des ausgeklügelten Systems aus Beobachtungs- und Signaltürmen ist die Koordination von massiven Truppenbewegungen kein Problem mehr. Du erhältst +1 Befehlspunkt zu Beginn der Schlacht.
- **Ebene der Gräber:** Welche Götter hier auch früher verehrt wurden, sie scheinen alle ihren Blick auf diese Ebene geworfen zu haben und gewogen den Gebeten ihrer Anhänger gehör zu verleihen. Addiere +1 auf Gebetswürfe von Priestern.
- **Düstersumpf:** Die Nebelschwaden in diesen Sümpfen verbergen, neben allerlei Gefahren, auch so manchen Warentransfer über diesen Schattenmarkt. Der Schattenmarkt liefert dir ein Bonusgut nach Wahl.
- **Brennende Lande:** Die Gladiatorenschule in dieser Gegend ist dafür berühmt auch aus dem unfähigsten Bauern einen nicht mehr ganz so unfähigen Krieger zu machen. Der General (der Kommandant oder einer der Helden) mit den wenigsten EP erhält + 1 EP.

- **Quecksilberteiche:** So giftig diese Teiche sind, so viel Macht versprechen sie dem Mutigen. Du kannst Endloszauber zum halben Preis deiner Armee hinzufügen.
- **Burg Hohenstein:** Auch wenn von der früheren Pracht dieser Burg nicht mehr viel übrig ist, so zeugt alleine der Besitz dieser Hallen für Ehrfurcht bei den Untergebenen. Du erhältst am Ende der Runde Siegpunkte in Höhe der Rundenummer.

## Einkommen

Das Einkommen wird jeweils am Anfang der Runde (incl. der ersten Runde) ermittelt und setzt sich aus folgenden Punkten zusammen:

- Grundeinkommen:  $200 * \text{Rundenummer}$
- Einkommen pro Gebiet:  $200 * \text{Gebietsanzahl}$
- Einkommen für größtes Gebiet:  $200 * \text{größte Anzahl zusammenhängender Gebiete}$
- Sonstiges

Bsp.:

Ein Spieler besitzt in Runde 3, 6 Gebiete, von denen 4 verbunden sind:

$600 \text{ (Grundeinkommen)} + 1200 \text{ (Gebiete)} + 800 \text{ (verbundene Gebiete)} = 2600$

## Aktionen

Der Spieler, welcher gerade an der Reihe ist, kann einen Angriff auf ein Gebiet eines anderen Spielers ansagen.

- **Angriff ansagen:** siehe Kapitel Angriffe.

Sind alle Angriffe angesagt, können sich die Spieler der Reihe nach dafür entscheiden Söldner anzuwerben.

- **Söldner anwerben:** siehe Kapitel Söldner.

Danach können alle Spieler unabhängig voneinander folgende Aktionen durchführen:

- **Generäle anpassen:** Freie EP können für den jeweiligen General für Fähigkeitsverbesserungen ausgegeben werden. Für den Punktwert des Generals zählen nur ausgegebene EP. Vorhandene freie EP erhöhen den Punktwert des Generals nicht. Die Anpassung eines Generals kann nicht durchgeführt werden, wenn der General in dieser Runde noch eine ausstehende Schlacht hat oder die Armeeliste durch die Anpassung ungültig werden würde.
- **Armeeumstellungen:** Die Kosten für die Umstellung der Armee ergeben sich aus den Punktkosten der Einheiten die hinzugefügt werden. Das Entfernen von Einheiten ist kostenfrei.

Sollte das Hinzufügen von Einheiten durch die Erhöhung der Armeegrößen beim Rundenwechsel verursacht sein, so ist dies kostenfrei, solange keine Einheiten im Rahmen dieser Anpassung entfernt wurden.

Eine Armee darf nur einmal pro Runde umgebaut werden und sie darf nicht vor einer Schlacht umgestellt werden.

*Anm.: Dient zur Vermeidung von „Anti-Listen“.*

- **Einen Helden ersetzen:** Sollte ein Held in Ungnade fallen, so kann dieser durch einen anderen Helden ersetzt werden. Der neue Held beginnt mit der EP-Anzahl des vorherigen Helden mit einem Abzug von 2 EP, jedoch mit mindestens 15 EP. Sollte es gar zu einem Wechsel des Kommandanten kommen, so verliert dieser 4 EP und startet mit mindestens 20 EP. Es können nur Helden ersetzt werden, welche keine ausstehende Schlacht in der Runde haben.

*Anm.: Dies sollte eigentlich nicht vorkommen und dient nur als Backup für ein vermeintliches „Verskillen“ eines Helden, soll aber gleichzeitig verhindern, dass Helden beliebig für die Runde angepasst werden.*

- **Gebote:** Um auf einen der Gegenstände eines Artefakhändlers zu bieten, muss ein Gebot abgegeben werden. Der Spieler, welcher am Ende der Frist das höchste Gebot abgegeben hat, erhält den Zuschlag. Die Frist endet eine Woche nach Beginn der Runde oder 2 Tage nach dem letzten Gebot, je nachdem, welches Ereignis später eintritt. Ein Gebot muss immer

ein Vielfaches des Startgebots sein. Der Gegenstand kann ab der Folgerunde verwendet werden.

*Anm.: Das kontinuierliche Verschieben der Frist soll verhindern, dass „in letzter Sekunde“ noch ein Gebot abgegeben wird, auf das nicht mehr reagiert werden kann.*

- **Verbesserungen erwerben:** Siehe Verbesserungen. Die Wirkung von gekauften Verbesserungen kommt ab der darauf folgenden Runde zum Einsatz.
- **Artefakte erschaffen:** Siehe Magische Gegenstände. Erschaffene Artefakte können ab der Folgerunde verwendet werden.

## Angriffe

Die Kosten für den Angriff auf ein Gebiet betragen 1000. Das Gebiet ist frei wählbar und es muss nicht mit dem eigenen Territorium in Kontakt stehen. Sollte ein Spieler diesen Betrag (nach der Berücksichtigung von eventuellen Vergünstigungen) nicht aufbringen können, so kann der Angriff dennoch durchgeführt werden. In diesem Fall wird das restliche zur Verfügung stehende Kapital auf 0 reduziert.

Damit ein Angriff angesagt werden kann, müssen folgende Punkte erfüllt sein:

- Der Besitzer des Zielgebiets darf in diese Runde noch von keinem anderen Spieler angegriffen worden sein.
- Der Besitzer des Zielgebiets darf nicht bereits einen Angriff auf den Spieler angesagt haben.  
*Anm.: Dies dient zur Vermeidung von Grenzscharmützen und soll für mehr Abwechslung bei den Gefechten sorgen.*
- Der angreifende Spieler muss einen General haben, der weder verwundet ist, noch bereits in dieser Runde eingesetzt wurde.

Sollte der Verteidiger nicht in der Lage sein, eine Armee zur Verteidigung zu stellen, so hat er die Möglichkeit Söldner zu diesem Zweck anzuwerben. Die Kosten hierfür betragen 500 (oder das gesamte Restkapital, sollte es niedriger als 500 sein).

Gewinnt der Angreifer, so geht das angegriffene Gebiet in seinen Besitz über. Sollte das Gebiet unverteidigt sein, so bekommt der Angreifer keine EP.

## Söldner

Die Grundkosten zum Anwerben von Söldnern betragen 1000. Durch Söldner ist es möglich, dass ein Spieler ein zweites (jedoch kein drittes) mal angegriffen wird.

Um Söldner anzuwerben, benennt der Auftraggeber ein Zielgebiet. Ein beliebiger anderer Spieler, außer dem Auftraggeber und dem Spieler, dem das gewählte Gebiet gehört, kann nun das Angebot annehmen und eine Söldnerarmee zusammenstellen. Diese Söldnerarmee hat nichts mit der Kampagnenarmee dieses Spielers zu tun und dieser Spieler erhält auch nicht die Bezahlung. Ebenso

kann ein nicht an der Kampagne beteiligter Spieler eine solche Söldnerarmee stellen. Die Punktzahl der Söldnerarmee entspricht der aktuellen Armeegröße der Kampagnenrunde. Die Söldnerarmee kann, muss aber nicht, einen erstellten Helden beinhalten. Sollte ein Held erstellt werden, so richtet sich die zur Verfügung stehenden EP nach dem aktuellen Durchschnitt der EP aller an der Kampagne beteiligen Helden. Der Verteidiger wählt eine seiner Armeen zur Verteidigung. In späteren Runden können ggf. einzelne zusätzliche Vorteile (freigeschaltete Forschungen oder Artefakte) der Söldnerarmee zugestanden werden, sofern sich ein deutliches Ungleichgewicht durch die vorhandenen Vorteile des Verteidigers ergibt. Sollte der Verteidiger nicht in der Lage sein, eine Armee zur Verteidigung zu stellen, so hat er die Möglichkeit auch seinerseits Söldner zu diesem Zweck anzuwerben. Die Kosten hierfür betragen 500 (oder das gesamte Restkapital, sollte es niedriger als 500 sein).

Wenn die angreifende Söldnerarmee gewinnt:

- Der Auftraggeber erhält, als Anteil am Plündergut ein Guthaben in Höhe von 500 und für die Folgerunde das Bonusgut, welches das angegriffene Gebiet liefert. Das Gebiet selbst verbleibt beim ursprünglichen Besitzer.
- Das Gebiet zählt für seinen Besitzer in der nächsten Runde als "geplündert", wodurch es kein Einkommen generiert, seine Gebietseigenschaft und ggf. den Provinzbonus verliert, sowie nicht zur Summe der Gebiete gezählt wird, wenn es um die Berechnung des größten zusammenhängenden Gebiets geht. Gebiete, die über ein geplündertes Gebiet miteinander verbunden sind, zählen weiterhin als zusammenhängend.

Wenn der Verteidiger gewinnt:

- Keine Auswirkungen, abgesehen von dem üblichen EP Gewinn.

## Verbesserungen

Verbesserungen, welche erworben werden, entfalten ihre Wirkung ab der darauf folgenden Runde. Sie unterteilen sich in militärische Weiterentwicklungen, welche Vorteile direkt auf dem Schlachtfeld bringen und arkane Forschungen, welche es ermöglichen mächtige Magische Artefakte zu erschaffen. Viele Verbesserungen haben eine Stufenangabe (I, II, III). Bei diesen Verbesserungen ist jeweils die niedrigere Stufe die Voraussetzung für die folgende Stufe. Die Kosten für das Freischalten einer Verbesserung stehen jeweils in Klammern.

### **Militärische Weiterentwicklungen:**

- **Präzise Waffen I (500):** einmal pro Schlacht können alle Einsen eines Trefferwurfs wiederholt werden
- **Präzise Waffen II (1000):** einmal pro Runde können alle Einsen eines Trefferwurfs wiederholt werden
- **Präzise Waffen III (2000):** einmal pro Runde können alle misslungenen Trefferwürfe einer Einheit wiederholt werden
- **Stärkere Waffen I (500):** einmal pro Schlacht können alle Einsen eines Verwundungswurfs wiederholt werden
- **Stärkere Waffen II (1000):** einmal pro Runde können alle Einsen eines Verwundungswurfs wiederholt werden
- **Stärkere Waffen III (2000):** einmal pro Runde können alle misslungenen Verwundungswürfe einer Einheit wiederholt werden
- **Stabilere Rüstungen I (500):** einmal pro Schlacht können alle Einsen eines Schutzwurfs wiederholt werden
- **Stabilere Rüstungen II (1000):** einmal pro Runde können alle Einsen eines Schutzwurfs wiederholt werden
- **Stabilere Rüstungen III (2000):** einmal pro Runde können alle misslungenen Schutzwürfe einer Einheit wiederholt werden
- **Fallenbauer (500):** Der Verteidiger kann vor dem Aufstellen der Armeen W3 Geländestücke wählen. Diese erhalten die Eigenschaft "tödlich".
- **Bannsteine (1000):** Einmal pro Schlacht kann, anstatt für einen Bannversuch zu würfeln, ein Zauber automatisch gebannt oder ein Bleibender Zauber automatisch entfernt werden
- **Befestigungsanlagen (500):** 3 Mauersegmente mit 10“ Länge und 1“ Höhe können bei einer Verteidigung platziert werden.
- **Verteidigungsgeschütze (1000):** Ballisten können für die Verteidigung bereitgestellt werden. Wähle nach dem Aufstellen W6 Einheiten. Die gewählten Einheiten erhalten jeweils 1 Schadenspunkt. Einheiten mit dem Keyword „Monster“ erhalten W3 Schadenspunkte. Hierdurch werden keine Kampfschocks ausgelöst.

- **Belagerungsgeräte (1000):** Belagerungsgeräte können für den Angriff bereitgestellt werden. Wähle nach dem Aufstellen W6 Einheiten. Die gewählten Einheiten erhalten jeweils 1 Schadenspunkt. Einheiten mit dem Keyword „Monster“ erhalten W3 Schadenspunkte. Hierdurch werden keine Kampfshocks ausgelöst.

#### **Arkane Forschungen:**

- **Magische Banner herstellen I (100):** Magische Standarten der Stufe I können hergestellt werden
- **Magische Banner herstellen II (200):** Magische Standarten der Stufe II können hergestellt werden
- **Magische Banner herstellen III (300):** Magische Standarten der Stufe III können hergestellt werden
- **Magische Waffen herstellen I (100):** Magische Waffen der Stufe I können hergestellt werden
- **Magische Waffen herstellen II (200):** Magische Waffen der Stufe II können hergestellt werden
- **Magische Waffen herstellen III (300):** Magische Waffen der Stufe III können hergestellt werden
- **Magische Kleinode herstellen I (100):** Magische Kleinode der Stufe I können hergestellt werden
- **Magische Kleinode herstellen II (200):** Magische Kleinode der Stufe II können hergestellt werden
- **Magische Kleinode herstellen III (300):** Magische Kleinode der Stufe III können hergestellt werden
- **Magische Talismane herstellen I (100):** Magische Talismane der Stufe I können hergestellt werden
- **Magische Talismane herstellen II (200):** Magische Talismane der Stufe II können hergestellt werden
- **Magische Talismane herstellen III (300):** Magische Talismane der Stufe III können hergestellt werden
- **Magische Rüstungen herstellen I (100):** Magische Rüstungen der Stufe I können hergestellt werden
- **Magische Rüstungen herstellen II (200):** Magische Rüstungen der Stufe II können hergestellt werden
- **Magische Rüstungen herstellen III (300):** Magische Rüstungen der Stufe III können hergestellt werden

## **Magische Gegenstände**

Ein Held kann maximal einen Gegenstand eines Typs tragen und maximal einen magischen Gegenstand der Stufe III oder höher. Banner können nur von Einheiten mit einem Bannerträger oder etwas vergleichbaren, sowie von Helden mit dem Keyword "Totem" verwendet werden. Ein Gegenstand wird nach der Erschaffung einem Helden zugewiesen und kann ab der Folgerunde eingesetzt werden.

*Anm.: Als Held im Sinne dieser Regel zählen sowohl erstellte, als auch „normale“ Helden der jeweiligen Fraktion, jedoch keine namenhaften Charaktere.*

Sollte ein Held oder eine Einheit mit einem Magischen Gegenstand im Nahkampf vernichtet werden, so würfelt der Spieler dem der Held oder die Einheit gehörte für jeden magischen Gegenstand ein W6 (auch für bereits verwendete Gegenstände mit nur einer Anwendung). Bei einer 1 wurde der Magische Gegenstand vom Feind geraubt, geht in dessen Besitz über und kann einem Helden zugewiesen werden. Der Gegenstand kann ab der folgenden Kampagnenrunde von diesem verwendet werden. Fraktionsspezifische Gegenstände aus dem Armeebuch kommen nicht zur Anwendung.

Der Preis für eine Verzauberung ergibt sich aus der Stufe der Verzauberung. 200 für Stufe I, 500 für Stufe II, 1000 für Stufe III.

### **Liste der möglichen Verzauberungen:**

#### **Waffen:**

##### Stufe 1:

- +1 auf den Trefferwurf mit dieser Waffe
- +1 auf den Verwundungswurf mit dieser Waffe
- -1 auf den Wuchtwert dieser Waffe

##### Stufe 2:

- +2 auf den Trefferwurf mit dieser Waffe
- +2 auf den Verwundungswurf mit dieser Waffe
- -2 auf den Wuchtwert dieser Waffe
- +1 auf die Attackenzahl dieser Waffe
- +1 auf den Schaden dieser Waffe

##### Stufe 3:

- +3 auf den Trefferwurf mit dieser Waffe
- +3 auf den Verwundungswurf mit dieser Waffe

- -3 auf den Wuchtwert dieser Waffe
- +2 auf die Attackenzahl dieser Waffe
- +2 auf den Schaden dieser Waffe

### **Rüstungen:**

Stufe 1:

- +1 auf den Schutzwurf (bis auf ein Maximum von 2+)

Stufe 2:

- +2 auf den Schutzwurf (bis auf ein Maximum von 2+)

Stufe 3:

- +3 auf den Schutzwurf (bis auf ein Maximum von 2+)
- Schutzwurf wird nicht von der Wucht eines Angriffs modifiziert
- Der Schadenswert eines Angriffs wird um 1 bis zu einem Minimum von 1 reduziert

### **Talismane:**

Stufe 1:

- Ein 6+ Rettungswurf gegen tödlichen und nicht tödlichen Schaden

Stufe 2:

- Ein 5+ Rettungswurf gegen tödlichen und nicht tödlichen Schaden
- Ein 4+ Regenerationswurf in der Heldenphase und bei Erfolg W3 LP Heilung

Stufe 3:

- Ein 4+ Rettungswurf gegen tödlichen und nicht tödlichen Schaden
- In der Heldenphase W3 LP Heilung

**Magische Kleinode, wie Ringe, Tränke und Schriftrollen (einmal je Schlacht nutzbar; Wirkung zum Zeitpunkt der Nutzung, bzw. bis zum Ende der Spielerrunde; sofern nicht anders angegeben, bezieht sich die Wirkung immer auf den Träger des Kleinods):**

Stufe 1:

- +2" auf Rennen

- +2" auf Angreifen
- Wirf einen W6. Bei einer 2+ erhält eine sichtbare Einheit deiner Wahl in 6" Distanz 1 tödlichen Schaden.

#### Stufe 2:

- +4" auf Rennen
- +4" auf Angreifen
- W3 LP Heilung
- Wirf einen W6. Bei einer 2+ erhält eine sichtbare Einheit deiner Wahl in 12" Distanz W3 tödlichen Schaden.
- Anstatt für einen Bannversuch zu würfeln, kann ein Zauber automatisch gebannt oder ein Bleibender Zauber automatisch entfernt werden

#### Stufe 3:

- +6" auf Rennen
- +6" auf Angreifen
- W6 LP Heilung
- Wirf einen W6. Bei einer 2+ erhält eine sichtbare Einheit deiner Wahl in 18" Distanz W6 tödlichen Schaden.

### **Banner:**

#### Stufe 1:

- Die Einheit erhält +1 auf ihren Mutwert.

#### Stufe 2:

- Die Einheit erhält +2 auf ihren Mutwert.
- -1 für Fernangriff-Trefferwürfe gegen die Einheit des Bannerträgers, bzw. Einheiten, die sich vollständig in 12" Umkreis um den Helden befinden

#### Stufe 3:

- Die Einheit ist immun gegen Kampfschocks .
- -2 für Fernangriff-Trefferwürfe gegen die Einheit des Bannerträgers, bzw. Einheiten, die sich vollständig in 12" Umkreis um den Helden befinden

## Artefakhändler

Der Artefakhändler bietet zum Beginn einer Runde W3+1 zufällige Artefakte an, auf die Geboten werden kann. Das Startgebot für ein Artefakt beträgt 50. Ein Gebot muss immer ein Vielfaches des Startgebots sein und höher als das bisher höchste Gebot sein. Jedes Artefakt der Liste kann nur einmal im Angebot enthalten sein und wird, wenn es verkauft wurde, aus der Liste entfernt. Eine Ausnahme bilden die Artefakte vom Typ „Kampagne“, welche nicht aus der Liste entfernt werden und mehrfach in einem Angebot vorkommen können. Artefakte dieses Typs können zu einem beliebigen Zeitpunkt, außerhalb eines Gefechts, einmal verwendet werden und zählen danach als zerstört.

- **Gleißende Wutklinge (Waffe, Stufe III):** Wähle eine Nahkampfwaffe des Trägers. Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dieser Waffe erzielt die Attacke 2 Treffer am Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und Schutzwurf durch.
- **Rüstung des vollständigen Schutzes (Rüstung, Stufe II):** Wenn bei einer Attacke, deren Ziel der Träger ist, eine Waffe mit Wucht -1 eingesetzt wird, ändere den Wuchtwert für diese Attacke zu „-“.
- **Band des Jägers (Talisman, Stufe III):** Du kannst Angriffswürfe für den Träger wiederholen.
- **Immerfrühlingsdiadem (Talisman, Stufe II):** In deiner Heldenphase kannst du 1 dem Träger zugewiesene Verwundung heilen.
- **Syari-Genauigkeitsklinge (Waffe, Stufe II):** Wähle eine Nahkampfwaffe des Trägers. Du kannst für Attacken mit dieser Waffe Trefferwürfe von 1 wiederholen.
- **Grabsandbrosche (Talisman, Stufe II):** Du kannst Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, deren Ziel der Träger ist.
- **Florett des Schwindlers (Waffe, Stufe II):** Wähle eine Nahkampfwaffe des Trägers. Du kannst für Attacken mit dieser Waffe Verwundungswürfe von 1 wiederholen.
- **Stachelrüstung (Rüstung, Stufe III):** Jeder unmodifizierte Rüstungswurf (nach etwaigen Wiederholungswürfen) von 6 gegen Nahkampfangriffe, verursacht eine tödliche Wunde bei der angreifenden Einheit.
- **Krone der Aggression (Kleinod, Stufe III):** Wähle am Ende einer Nahkampfphase eine im Nahkampf befindliche Einheit, die sich vollständig im Umkreis von 12“ zu dem Träger der Krone der Aggression befindet. Diese Einheit kann ein weiteres Mal nachrücken und zuschlagen.
- **Trank des Wissens (Kampagne):** Ein Held deiner Wahl erhält einen EP.
- **Trank der Erneuerung (Kampagne):** Ein Held deiner Wahl kann EP, welche für Fähigkeiten und Aufwertungen verwendet wurden, neu verteilen.
- **Schatzkarte (Kampagne):** Die Karte führt zu einem alten Schatz im Wert von W6 \* 100.
- **Genesungstrank (Kampagne):** Ein Verwundeter Held wird geheilt und muss somit keine Runde aussetzen.

## Zufallsereignisse

Zu Beginn jeder Runde wird ein zufälliges Ereignis per W6 Wurf ausgelöst.

**1 - Einfallende Horde:** Ein zufälliges Gebiet (bei "36" nochmal würfeln) wird angegriffen. Siehe Söldnerregeln, mit der Abweichung, dass es keinen Auftraggeber gibt.

**2 - Winde der Magie:** Die Schlachten finden unter den Einfluss eines zufälligen Winds der Magie statt (als wäre es in dem jeweiligen Reich). Es kommt die Reichsphärenmagie, das Reichslandschaftsmerkmal und der Reichsbefehl zur Anwendung, jedoch nicht das Reichsartefakt. Zur Ermittlung welcher Wind weht, wird ein W8 geworfen.

1: Aqshy, Wind des Feuers

2: Chamon, Wind des Metalls

3: Ghur, Wind der Bestien

4: Ghyran, Wind des Lebens

5: Hysh, Wind des Lichts

6: Shyish, Wind des Todes

7: Ulgi, Wind der Schatten

8: Zu Beginn jeder Schlachtrunde wechselt der Wind

**3 - Wunderheiler:** Alle Generäle, welche in der letzten Runde ausgeschaltet wurden, können wieder eingesetzt werden

**4 - Schatzfund:** Im Gebiet eines zufälligen Spielers wird ein Schatz gefunden (Einkommen in Höhe des aktuellen Grundeinkommens)

**5 - Freiwillige:** Ein zufälliger Spieler darf eine Armee kostenfrei umbauen.

**6 - Für den König!:** Eine Gruppe einflussreicher Individuen hat beschlossen, dass der schwächste Spieler die beste Wahl für den Thron wäre und sorgt für eine Machtverschiebung. Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten erhält Siegpunkte in Höhe der Rundenummer, der Spieler mit den meisten Siegpunkten verliert Siegpunkte in Höhe der Rundenummer. Sollten mehrere Spieler auf dem ersten, bzw. letzten Platz sein, so wird der Effekt auf sie aufgeteilt (Siegpunkte aufrunden).