

Die Kampagne startet mit mehreren Fraktionen aus verschiedenen Völkern. Für diese Edition der Regeln sind es 4 Fraktionen zu 3 Völkern. Jede Fraktion kommt mit je einer Armee pro Volk. Ziel des Spieles ist die Eroberung der Hauptstädte der anderen Fraktionen. Das Spiel findet auf einer Karte aus Quadratischen Feldern statt. Jedes Feld repräsentiert ein mögliches Schlachtfeld.

Vorbereitung:

Jeder Spieler erstellt eine Armeeliste für sein gewähltes Volk von 250 Punkten. Dies ist die Startarmee. Jede Armee startet auf dem Hauptstadtfeld der jeweiligen Fraktion. Alle Dorfplätze werden mit neutralen Dörfern versehen.

Grundlagen:

Das Spiel ist in 5 Phasen unterteilt.

- Versorgung
- Planung
- Ausführung
- Kampf
- Auswertung

Versorgungsphase:

Es wird geprüft ob die Armee versorgt ist. Ist eine Armee nicht versorgt, erhält sie einen Hungermarker. Wenn eine Armee 4 Hungermarker gesammelt und die 5 erhalten sollte hat wird sie als Vernichtet behandelt und von der Karte entfernt.

Armeen können unter bestimmten Umständen Versorgungsmarker erhalten. Eine Armee kann einen Versorgungsmarker ausgeben um zu verhindern, einen Hungermarker zu erhalten.

Planungsphase:

Die Spieler notieren eine Aktion für ihre Armee im Geheimen. Folgende Aktionen sind möglich:

- Bewegung

Die Armee bewegt sich von ihrem aktuellen Feld auf ein anderes. Jede Armee kann sich nur auf 1 Quadrat weit bewegen.

- Rekrutieren

Nur auf Feldern mit entsprechenden Strukturen möglich. Die Armee verbleibt auf dem aktuellen Quadrat. Der kontrollierende Spieler kann Gold für neue Einheiten ausgeben. Eine Armee kann maximal 1000 Punkte beinhalten. Wenn eine Armee vernichtet wurde, kann der kontrollierende Spieler mit dieser Aktion eine neue Armee in der Hauptstadt aufstellen.

- Spezial

Manche Fraktionen verfügen ungewöhnliche Aktionen. Diese werden in den Fraktionssonderregeln erklärt.

Ausführungsphase:

Alle Aktionspläne werden aufgedeckt und, soweit möglich, ausgeführt. Wenn zwei Armeen auf dem selben Quadrat enden kommt es zur Schlacht. Ebenfalls kommt es zur Schlacht, wenn zwei Armeen die selbe Spielfeldkante überqueren möchten. Würfelt in diesem Fall aus, auf welchem der betroffenen Quadrate die Schlacht stattfindet. Beide Armeen gelten dann als in diesem Quadrat befindlich.

Schlachtphase:

Die Armeen tragen ein Szenario gemäß den Regeln von Kings of War Ambush aus. Das genaue Szenario hängt von den beteiligten Armeen, dem Kartenfeld und den Aktionen der Armeen ab.

Für jeden Hungermarker, den die Armee auf der Kampagnenkarte besitzt, erleidet jede Einheit nach dem aufstellen W6 Schaden.

Auswertungsphase:

Der Sieger der Schlacht darf auf dem Feld verbleiben, der Verlierer wird zur nächsten freien (also ohne feindliche Armee), eigenen Struktur versetzt. Stehen mehrer Punkte zur Wahl, entscheidet der kontrollierende Spieler. Armeen, welche weniger als 100 Punkte wert haben, gelten als vernichtet und werden von der Karte entfernt. Im Falle eines unentschiedens werden beide Armeen auf je ein freies zum umkämpften Feld benachbartes Feld in Richtung ihrer Hauptstadt gesetzt.

Wenn eine Armee sich auf ein Feld mit neutralen oder feindlichen Strukturen bewegt hat, entferne diese. Eventuell kann sie sogar eigne Strukturen errichten. Siehe hierzu die Fraktionssonderregeln.

Fraktionen:

Die Allianz: Basilea, Zwerge, Halblinge
Die Wächter: Dreizackreich, Nörtliche Allianz, Elfen
Die Horde: Orks, Goblins, Oger
Die Legion: Untote, Abgründige, Nachtjäger

Jede Fraktion hat einen eigen Spielstiel der die Grundlagen verändert. Die Zusammensetzung einer Fraktion kann durch den Spielleiter angepasst werden.

Fraktionssonderregeln:

Allianz:

In der Versorgungsphase prüft jede Armee der Allianz ob sie eine ununterbrochene Verbindung über Straßen zur Hauptstadt oder zu einer Farm hat. Ist dies nicht der Fall, so gilt die Armee als Unversorgt und erhält einen Hungermarker. Ist sie Versorgt kann sie einen Hungermarker ablegen.

Armeen können auf allen eigenen Strukturen rekrutieren.

Armeen errichtet in der Auswertungsphase, auf ihrem aktuellm Quatrat, auf Dorffeldern Dörfer, auf Turmfeldern Farmen und auf Mauerfeldern eigener Städte Mauern.

Legion:

In der Versorgungsphase prüft jede Armee der Legion ob sie in Umkreis zu einem, über Straßen mit der Hauptstadt ohne Unterbrechung verbunden, Monoliten oder Ritualstätte sich befindet. Wenn nicht, erhält die Armee jede Runde 2 Hungermarker. Wenn die Armee versorgt ist, kann sie einen Hungermarker ablegen. Für jede Befestigung erhalten alle Spieler der Fraktion 3 Gold zusätzlich.

In der Planungsphase kann eine Armee eine Teleportation von einem eigenen Monoliten/Ritualstätte/Stadt zu einem anderen, verbundenem, eigenem Monoliten/Ritualstätte/Stadt planen.

Armeen errichtet in der Auswertungsphase, auf ihrem aktuellm Quatrat, auf Dorffeldern Monoliten, auf Turmfeldern Ritualstätten und auf Mauerfeldern eigener Städte Mauern.

Wächter:

Wenn eine Armee der Wächter in der Versorgungsphase auf einen Feld mit Wald oder Stadt steht, gilt sie als versorgt. Jedes andere Feld gilt als Unversorgt und gibt einen Hungermarker.

In der Planungsphase kann eine Armee eine Teleportation von einer eigenen Ritualstätte/Stadt zu einer anderen Ritualstätte/Stadt planen.

Wenn in der Auswertungsphase die Armee sich auf einen Dorffeld oder Turmfeld befindet, wandelt sie dort befindliche Gebäude in Ruinen um. Armeen errichtet in der Auswertungsphase, auf ihrem aktuellm Quatrat, auf Waldmittelfeldern Ritualstätten und auf Mauerfeldern eigener Städte Mauern.

Horde:

Armeen der Horde müssen in der Versorgungsphase 100 Gold oder einen Versorgungsmarker ausgeben, um als Versorgt zu gelten.

Armeen können nach einer gewonnen Schlacht, auf Wachtürmen oder in der Hauptstadt rekrutieren.

Wenn in der Auswertungsphase die Armee sich auf einen Dorffeld befindet, wandelt sie dort befindliche Gebäude in Ruinen um. Armeen errichtet in der Auswertungsphase, auf ihrem aktuellm Quatrat, auf Trumfeldern Wachtürme und auf Mauerfeldern eigener Städte Mauern. Wenn eine Armee eine feindliche Struktur entfernt oder um Umwandelt erhält sie W10 (Zehnernerstellen) Gold und W3 Versorgungsmarker.

Strukuren:

- | | |
|----------------|--|
| Stadt: | Liefert jeden Spieler der zugehörigen Fraktion 20 Gold. Dient als Rekrutierungspunkt. |
| Dorf: | Liefert jede Runde für jeden Spieler der Fraktion 5 Gold. Verhindert, bei Verbindung zur Stadt, dass Armeen Hunger erleiden. |
| Farm: | Liefern jede Runde für jeden Spieler der Fraktion 2 Gold. Erzeugt jede Runde einen Versorgungsmarker. Kann bis zu 3 Versorgungsmarken speichern. |
| Monolit: | Liefert kein Gold. Verhindert, bei Verbindung zur Stadt, dass Armeen auf und im Umkreis des Feldes Hunger erleiden. |
| Ritualstätten: | Liefert jede Runde für jeden Spieler der Fraktion 15 Gold. Dient als Rekrutierungspunkt. |
| Wachturm: | Dient als Rekrutierungspunkt. |

Sonderstrukuren:

- | | |
|--------------|--|
| Ruinen: | Sind grundsätzlich neutral. Liefern keine Ressourcen. |
| Stadtmauern: | Hindern Feinde daran, das Feld über die befestigte Kante zu verlassen. |

Szenarien:

Offenes Feld/Straße:	Hold the Line
Wald:	Opportunity Knocks
Dorf:	A Solid Defence
Modifikator Hügel:	Wrack and Run
Wachturm:	Defend the Idol
Stadtmauer:	Siege B
Farm:	The Pilestock
Monolit:	Protect and Raze
Stadt:	Desparte Stand
Ritualstätte:	The Darkest Delvers
Brücke:	In Deep Water