

Regeln

Gespielt wird nach dem Regelwerk von Mighty Empires mit der Jahreszeitenerweiterung und diversen Sonderregeln.

Start: Jeder Spieler startet mit 3 **Startfeldern** inklusiv einer Hauptstadt und 100 Gold in der Schatzkammer. Jeder Spieler legt das Feld für seine Hauptstadt im Vorfeld verdeckt fest. Die Reihenfolge für den ersten Zug wird gelost.

Größtes Reich: Größte Anzahl der Kampagnenfelder und Städte

1 große Goldmünze entspricht 10 Gold, 1 Kupfermünze 5 Gold

Magische Gegenstandskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt. Diese enthalten alle verfügbaren magischen Gegenstände. Diese dürfen durch den Spieler verwendet werden, soweit dies nach den Warmasterregeln möglich ist.

Warmasterregeländerungen:

45 Grad-Regel bei Flankenangriff

1. Befehl durch General, Held, Zauberer im ersten Spielzug je Spiel mit +1 Modifikation (je Einheit/Brigade)

Unterstützung wird vor Entfernung der Verluste auf das Kampfergebnis angerechnet

Einheitenbonus: Einheiten die teilweise verteidigt sind erhalten den Bonus für Verteidigung für alle Bases und Einheiten welche diese Einheiten angreifen; trotzdem erhalten die Bases die im offenen angreifen den Charge-Bonus.

Fliegerangriff nur auf 60 cm Rundenablauf, die Bewegung bleibt bei 100 cm

Gyrokopter haben 360 Grad Sicht.

Rundenablauf

Die Kampagne beginnt im Frühjahr und endet nach dem Herbst des zweiten Jahres (6. Schlacht)

1. Jahreszeiten

Kosten für Jahreszeitenzauber 100 Gold (Bedingung Sondergebäude); Jeder Spieler kann einen Jahreszeitenzauber wirken. Das kleinste Reich beginnt. Wurf W6 auf entsprechender Zaubertabelle. Wurf kann wiederholt werden. 2. Wurf ist bindend. Wahl des Zielfelds – und Wurf von 2W6. Wenn das Ergebnis größer als die Zahl der Kartenfelder zwischen Ziel und Sondergebäude ist entfaltet der Zauber seine Wirkung, andernfalls hat er keine Wirkung (100 Gold sind allerdings verloren)

- a. **Frühjahr** (Frühjahrszauber vor Beginn Frühjahrzug – W6)
 - i. **1 Fehlschlag:** Zauber misslingt
 - ii. **2 Reichtum:** Zauber auf ein Kartenfeld des eigenen Königreichs gewirkt werden. Wenn erfolgreich, erblüht jedes Kartenfeld in diesem Jahr mit Leben. Der Spieler darf sofort die Steuern ein zweites Mal in diesem Winter erheben (Modifikationen für Hungersnöte und verdorbene Ernte bleiben bestehen)
 - iii. **3 Leere des Chaos:** Der Zauber kann nur auf ein nicht besetztes Kartenfeld gewirkt werden. Er bringt die Kraft roher Magie zu einer tödlichen Vereinigung und erschafft einen Mahlstrom des Chaos, der ein ganzes Jahr bestehen bleibt. Niemand kann das Kartenfeld bis zum nächsten Frühjahr erobern.
 - iv. **4 Erdbeben:** Die Mauern einer Stadt oder eines Schlosses im Zielfeld werden durch ein Erdbeben zerstört und die Siedlung verwundbar gemacht. Bis zum nächsten Frühjahr kostet das Erobern des Feldes keine Kampfpunkte. Der Gegner muss trotzdem besiegt werden und ein angrenzendes Feld an das Reich des Angreifers sein.
 - v. **5 Fluss dämmen:** Dieser Zauber wird auf ein Flussfeld gesprochen. Der Fluss trocknet aus. Jede Mine im Zielfeld und im weiteren Flusslauf bringt bis zum nächsten Frühjahr kein Einkommen.
 - vi. **6 Transmutation des Goldes:** Dieser Zauber muss auf eine feindliche Hauptstadt gewirkt werden. Bis zu $W6 \cdot 100$ Gold aus der Schatzkammer des Gegners werden in wertloses Blei verwandelt.
- b. Sommer (keine weiteren Ereignisse)
- c. Herbst (Herbstzauber nach Ende Herbstzug - W6)
 - i. **1 Fehlschlag:** Zauber misslingt
 - ii. **2 Verdorbene Ernte:** Zauber betrifft Kartenfeld in einem gegnerischen Königreich gesprochen, betrifft aber das Königreich als Ganzes. Die Ernten verkümmern und verfaulen, was den gesamten Ertrag im Reich schmälert. Die Steuern für das Königreich für diesen Winter werden halbiert.
 - iii. **3 Überschwemmung:** Dieser Zauber muss auf ein Flussfeld gerichtet werden. Der Fluss schwillt an und entfesselt eine Flutwelle der Zerstörung. Jede Mine, Stadt, Schloss auf dem Kartenfeld wird bei einem Wurf von 4+ auf

einem W6 zerstört. Marker auf Kartenfeldern, die stromabwärts liegen werden bei einem Wurf von 6 zerstört.

- iv. **4 Wirbel der Verdammnis:** Magische Winde im Zielfeld – Vernichtung bei 5+, danach bewegt er sich in zufälliger Richtung (1-6 gibt die Richtung vor) solange bis eine 1 beim Vernichtungswurf fällt. Bei 1 endet der Zauber.
 - v. **5 Totennebel:** Das Zielfeld wird von einem magischen Nebel eingeschlossen, der bis zum Ende des nächsten Herbst dauert. Solange kann das Kartenfeld nicht besetzt oder erobert werden. Es generiert keine Einkommen und Steuern. Es darf nicht bebaut werden
 - vi. **6 Tornado:** Magischer Tornado der das Kartenfeld verwüstet und jede Stadt, Schloss, Mine bei 2+ vernichtet
- d. **Winter** (Steuern – keine weiteren Aktionen)
- Jeder Spieler (beginnend mit kleinstem Reich) würfelt mit 2W6 und liest das Ergebnis auf der Wintertabelle**
- i. **2 Drachenzorn:** Aus dem Vulkanfeld brechen 2W6 Drachen aus. Die Drachen bewegen sich jeweils bei 1-6 in die entsprechen Richtung, solange bis alle Drachen verteilt sind. Es können mehrere Drachen auf einem Feld sein. Keine Steuern aus dem Feld. Schlösser, Stadt, Mine werden bei 4+ zerstört. Drachenzorn kann nur einmal im Winter eintreten, wenn es nochmal gewürfelt wird gilt das Ergebnis als kein Ereignis)
 - ii. **3 Aufstand:** Die Leibeigenen weigern sich die Steuern zu bezahlen. Halbier dein Steuereinkommen in diesem Jahr
 - iii. **4 Rebellion:** Ein Untergebener rebelliert gegen deine Herrschaft. Wähle ein Schloss oder eine Stadt im eigenen Königreich, aber nicht deine Hauptstadt – das Kartenfeld schließt sich dem nächstgelegenen Feind an – Zufallsentscheidung bei gleichem Abstand
 - iv. **5 Seuche:** Eine Seuche sucht das Land heim. Die Größe deiner Armee wird während der Schlachten im nächsten Jahr um 100 Punkte reduziert
 - v. **6 Überfälle:** Wirf einen W6 für jedes Kartenfeld das an ein gegnerisches grenzt. Bei einem Ergebnis von 1-3 erhältst du von den entsprechenden Feldern keine Steuern
 - vi. **7 Erhöhtes Einkommen:** Deine Kaufleute und Händler waren sehr erfolgreich. Die Steuereinnahmen aus diesen Geschäften bringen dir für jede Stadt in deinem Reich 50 Gold in die Schatzkammer
 - vii. **8 Gute Ernte:** Gutes Wetter und harte Arbeit der Bauern haben einen beachtlichen Profit gebracht. Für jedes Kartenfeld in deinem Königreich erhältst du 10 Gold
 - viii. **9 Besondere Anerkennung:** Deine Diener sammeln freiwillig Zusatzsteuern als Dank für deine erleuchtete Herrschaft. Du erhältst 2W6*10 Gold.
 - ix. **10 Hungersnot:** Dieses Ereignis betrifft das größte Königreich. Eine weitläufige Hungersnot verhindert in diesem Jahr das Anheben der Steuern im Königreich. Du musst deine Steuereinnahmen halbieren. Jedes Königreich kann nur einmal pro Winter betroffen werden. Wenn das Ergebnis nochmals fällt ist das zweitgrößte Reich betroffen, usw.
 - x. **11 Revolution:** Dieses Ereignis betrifft das größte Königreich. Wirf einen W6 für jede Stadt und Schloss die an ein gegnerisches Feld grenzen. Bei 5+

schließt es sich dem nächsten Reich an. Zufallsentscheidung bei gleichem Abstand. Wenn das Ergebnis nochmals fällt ist das zweitgrößte Reich betroffen, usw.

- xi. **12 Drachenzorn:** Aus dem Vulkanfeld brechen 2W6 Drachen aus. Die Drachen bewegen sich jeweils bei 1-6 in die entsprechen Richtung, solange bis alle Drachen verteilt sind. Es können mehrere Drachen auf einem Feld sein. Keine Steuern aus dem Feld. Schlösser, Stadt, Mine werden bei 4+ zerstört. Drachenzorn kann nur einmal im Winter eintreten, wenn es nochmal gewürfelt wird gilt das Ergebnis als kein Ereignis)

e. **Steuertabelle Winter**

i. Gebirge	0 Gold
ii. Sumpf	1W6 *5 Gold
iii. Wüste	1W6 *5 Gold
iv. Tundra	1W6 *5 Gold
v. Ebene	1W6 *10 Gold
vi. Wald	1W6 *10 Gold
vii. Felder	2W6 *10 Gold
viii. Fluss	2W6 *10 Gold
ix. Stadt	+1W6 *10 Gold

- f. **Isolierte Kartenfelder - Felder die nicht direkt mit der Hauptstadt verbunden sind bringen keine Einnahmen.**
- g. **Manche Ereignisse und Zaubersprüche verringern die von den Kartenfeldern erhobenen Steuern. Wenn mehrere ein Kartenfeld betreffen sind die Auswirkungen kumulativ.**

2. Ereignisse

Auswahl eines Ereignisses durch jeden Spieler – keine Mehrfachwahl. Nach Abschluss der Auswahl der Ereignisse durch die Spieler, wird auf jede nicht gewählte Karte 10 Gold gelegt. Dieses Gold erhält der Spieler der die Karte als nächstes wählt.

- a. **Narrengold** (Wahl gegnerischen Spielers – dieser erhält kein Einkommen)
- b. **Fleißige Handwerker** (Bau einer Burg/Mine – Aufwertung Burg zur Stadt)
- c. **Katastrophe** (Wahl gegnerischen Spieler – dieser muss für jede Burg, Stadt, Mine würfeln – bei 1 wird diese zerstört)
- d. **Risiko** (2 KP extra wenn du die nächste Schlacht gewinnst. Keine KP bei Unentschieden oder Niederlage)
- e. **Kundschafter** (Aufbau Gelände durch den auswählenden & evtl. Wetteränderung)
- f. **Diplomat** (Wahl gegnerischer Spieler – dieser darf dich nicht herausfordern)
- g. **Pioniere**(Erstes Kartenfeld das besetzt wird kostet 1 KP weniger)
- h. **Verstärkung** (Einsatz zusätzliche Einheit (freier Gegenwert max. 70 Punkte – übrige Punkte Finanzierung aus Schatzkammer, zählt zum Breakpoint)

- i. **Attentäter** (Vor der Schlacht – Auswahl eines gegnerischen Charakters – Bei 4+ wird er aus der Schlacht entfernt – zählt nicht für die Punktwertung nach Schlachtende)
- j. **Spione** (Seitenwahl & Entscheidung Beginner erster Zug)
- k. **Saboteure** (Wahl eines gegnerische Gebäudes (Zerstörung Mine 4+, Burg 5+, Stadt 6+)
- l. **Intrigant** (Wahl gegnerischer Spieler – Bei 3+ auf W6 entscheidet der Wählende welchen Gegner der gegnerische Spieler herausfordern muss). Die Herausforderung wird als erste Herausforderung getätigt, anschließend folgt der Spieler mit dem kleinsten Reich,...
- m. **Glücksamulett** (Der wählende Spieler zieht aus den verdeckten Karten mit den magischen Gegenstände eine Karte und kann diesen in der nächsten Schlacht einsetzen)

3. Bündnisse

- a. Es ist möglich Bündnisse mit anderen Spielern einzugehen bzw. aufzulösen. Diese müssen nach Abwicklung der Ereignisse und vor der Phase Einkommen bekannt gegeben werden.
- b. Bündnisse können mit maximal einem Mitspieler vereinbart werden
- c. Zudem müssen beide Spieler mit dem Spezialwürfel (W6 mit den Werten -1 bis +4) würfeln und den Faktor mit aus der Matrix mit dem Würfelergbnis der beiden Spieler addieren um zu prüfen ob das Bündnis zustande kommt (Gesamtergebnis 3+=erfolgreich; Bsp. Spieler A :-1 + Spieler B:4 + Faktor 0 = 3 – Bündnis erfolgreich)
- d. Für das **Ergebnis** der Kampagne werden die Siegpunkte der beiden Bündnispartner addiert und durch 2 geteilt. Es wird immer auf die nächste volle Zahl abgerundet. Dies gilt ebenso und für mögliche Tiebreaker (Städte, Burgen, Minen). Bei Erreichen von 15 Punkten haben beide Spieler gewonnen, bzw. bei Spielende mit der höchsten Punktzahl
- e. Es dürfen keine Herausforderungen gegen eigene Bündnispartner ausgesprochen werden, außer erzwungen durch das Ereignis Intrigant oder falls keine andere Herausforderung mehr möglich ist. Das Bündnis endet in diesem Fall sofort und kann erst in der nächsten Runde wieder erneuert werden.
- f. Erzielte Kampfpunkte der Spieler können an den Bündnispartner weitergegeben werden:

Niederlage: 1 KP an Spieler – 0 KP für Bündnispartner

Unentschieden: 1 KP an Spieler - 1 KP für Bündnispartner

Knapper Sieg: 2 KP an Spieler – 1 KP an Bündnispartner

Überragender Sieg: 3 KP an Spieler– 1 KP an Bündnispartner

Massaker: 3 KP an Spieler– 2 KP an Bündnispartner

4. Einkommen

- a. Einkommen aus allen Minen die der Spieler kontrolliert;
- b. Mine am Fluss $2W6 * 10$, Mine auf dem Berg $3WG*10$
- c. Bei Pasch oder Dreifachpasch erzielt die Mine letztmals Einkommen und ist anschließend erschöpft

5. Herausforderung

- a. Jeder Spieler muss einen anderen Spieler herausfordern. Es beginnt der Spieler mit dem kleinsten Reich. Herausgeforderte Spieler können keine Herausforderung mehr aussprechen. Anschließend folgt der Spieler mit dem zweitkleinsten Reich, sofern er noch nicht herausgefordert wurde, usw.
- b. Mit der Herausforderung muss das Kampagnenfeld markiert werden wo die Schlacht stattfindet (angrenzend an Reich des Herausforderers)

6. Kampf

- a. Aufbau des Schlachtfelds gemäß Kartenfeld auf Kampagnenkarte jeweils abwechselnd durch die Spieler. Kein Aufbau von Gelände in den Aufstellungszonen. Sektoren werden ausgewürfelt (siehe Anhang Szenariobeschreibung). Gebäude auf dem Kampagnenfeld beim Geländeaufbau beachten!
- b. Gelände (Abbildung der Kampagnenfelder im Anhang):
 - i. Berg
 - ii. Vulkan Dschungel/Wald
 - iii. Wald/Ebene
 - iv. Ebene/Felder
 - v. Ebene/Hügel
 - vi. Wüste
 - vii. Tundra
 - viii. Gelände mit See
 - ix. Fluss
 - x. Sumpf
 - xi. Hauptstadt (Belagerung in entsprechendem Gebiet – Belagerungsgerät kann erworben werden)
- c. Wetterkarte verdeckt ziehen. Die Wetterkonditionen sind in der Schlacht zu berücksichtigen (siehe Übersicht Wetter)
- d. Größtes Reich erhält 100 Punkte Bonus auf Armeegröße
- e. Aufstockung der Armee mit Gold aus der Schatzkammer (max. 250 Punkte)
- f. Armeegrößen (spiegeln das Wachstum der Reiche wider) und max. Rundenzahl:
 - i. Runde 1-2: 1000 Punkte / Max. 4 Runden
 - ii. Runde 3-4: 1500 Punkte (basierend auf 1000 Punkte Armee) / Max. 5 Runden
 - iii. Runde 5: 2000 Punkte / Max. 6 Runden
 - iv. Runde 6: 2500 Punkte (Basis 2000 Punkte Armee) / Max. 6 Runden

7. Bauen & Erobern

- a. Kampfpunkte (KP) verdienen
 - i. Niederlage 1 KP
 - ii. Unentschieden (+/- 80 Punkte) 2 KP
 - iii. Knapper Sieg (+ 81 – 150 Punkte) 3 KP
 - iv. Überragender Sieg (151-400 Punkte) 4 KP
 - v. Massaker (401+) 5 KP

- b. Kampfpunkte ausgeben
 - i. Kartenfeld besetzen (freies Feld – wenn möglich das Feld auf dem die Schlacht stattfand) 2 KP
 - ii. Kartenfeld erobern (Voraussetzung Sieg gegen den Gegner in der vorangegangenen Schlacht, angrenzendes Kartenfeld und wenn möglich das Feld auf dem die Schlacht stattfand) 3P
 - iii. Bauen (Mine/ Burg, Stadt bei Umwandlung von Burg , Sondergebäude) 1 KP
 - iv. Bauen Stadt ohne Umwandlung von Burg 2 KP
 - v. Überfall (2W6 * 10 Gold in Schatzkammer) 1 KP
 - vi. Gebirge (Es kostet zusätzlich 1 KP ein Gebirge zu besetzen oder erobern)
 - vii. Burgen/Städte (Es kostet zusätzlich 1 KP eine Stadt/Burg zu besetzen oder erobern)

8. Siegbedingungen

- a. Erreichen von 15 Siegpunkte
 - i. 1 Punkt je Kampagnenkartenfeld
 - ii. 1 Punkt je Stadt
 - iii. 1 Punkt für Sondergebäude
 - iv. 3 Punkte für den Drachenhorts
 - v. 3 Punktemarker für eroberte Hauptstadt
 - vi. Sonstige Punktemarker
- b. Nach dem Herbstzauber des zweiten Jahres werden die Punkte addiert und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Städten, dann Burgen, dann Minen, dann Gold

9. Sonderregeln

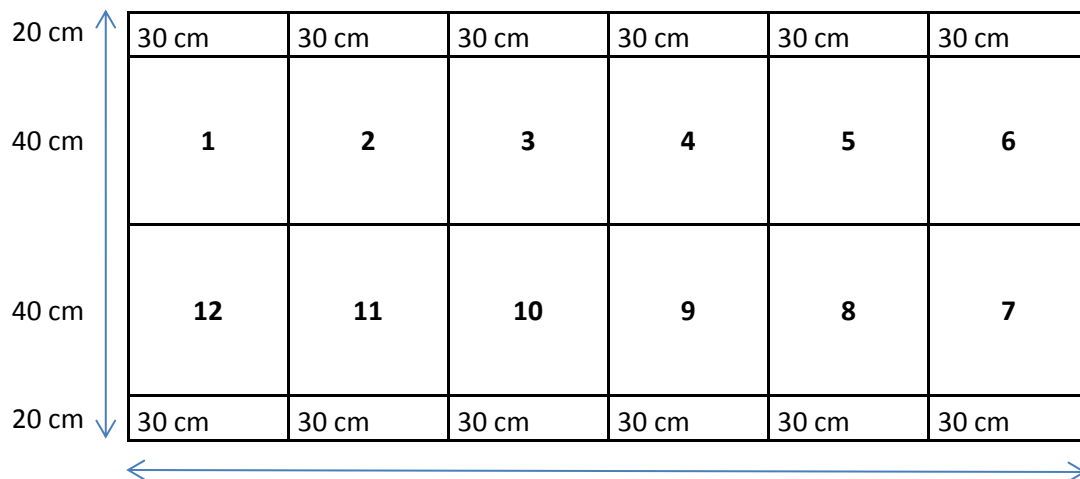
- a. Völkerregeln
 - i. Hochelfen / Dunkelelfen
 - 1. Mächtige Zauberer – Jahreszeitenzauber gehen nicht fehl. Würfelergebnisse von 1 werden wiederholt
 - 2. Hochmut – Steuerzahlungen: alle Würfe mit Malus -1
 - ii. Zwerge
 - 1. Bau von Städten in den Bergen. Bergstadt generiert Einkommen wie Mine wird aber nicht zerstört bei Dreifachpasch
 - 2. Kleine Königreiche: Besetzung kostet 3 KP
 - iii. Chaos, Dämonen, Orks & Goblins
 - 1. Kein Bau von Städten (außer Hauptstadt)
 - 2. Eroberung nur 2 KP (Gegner muss besiegt werden!)
 - 3. Eroberung von Stadt – Brandschatzung (Stadtmarker wird entfernt und Goldschatz steigt um 2W6*10 Gold)
 - iv. Skaven
 - 1. Kein Bau von Minen, Schlösser oder Städte (außer Hauptstadt)
 - 2. Eroberung anderer Städte möglich
 - 3. Besetzung von Kartenfelder die nicht an eigene Felder angrenzen

4. Eroberung von Feldern überall auf der Karte – es muss allerdings mit einem Stadtfeld benachbart sein
- v. Khemri / Vampire
 1. Benötigen keine Verpflegung/Ruhe und führen Feldzüge auch im Winter fort. Herausforderung auch im Winter, direkt nach Herbstzauber in der Winterphase. Nur Untotenspieler erhält KP. Diese werden erwürfelt . W6 des Untotenpielers abzgl. W3 eines Mitspielers ergibt die Anzahl der KP. Bsp. Untotenspieler würfelt 5 – Mitspieler 6 = 3 ergibt 2 KP - müssen vor dem nächsten Winter ausgegeben werden
 2. Untotenreiche werden nie von den Winterereignissen Seuche und Hungersnot betroffen
 3. Keine Steuereinnahmen im Winter!
 - vi. Söldner
 1. Starten nur mit zwei Feldern (eins mit Hauptstadt und ein freies)
 2. Je 150 Gold in der Kasse können beliebig oft in einen Siegpunktmarker gewandelt werden (jeweils nach der Herbstrunde und nach der letzten Runde)
 3. Söldner können für 300 Gold engagiert werden. KP aus der Schlacht aus der Schlacht gehen 2/3 an den Auftraggeber. 1/3 an Söldner:
 - a. Niederlage: 1 KP an Auftraggeber – 0 KP für Söldner
 - b. Unentschieden: 1 KP an Auftraggeber – 1 KP für Söldner
 - c. Knapper Sieg: 2 KP an Auftraggeber – 1 KP an Söldner
 - d. Überragender Sieg: 3 KP an Auftraggeber – 1 KP an Söldner
 - e. Massaker: 3 KP an Auftraggeber – 2 KP an Söldner
 - vii. Hexenjäger
 1. Eroberung von Chaos- und/oder Untotenhauptstadt (Khemri bzw. Vampire) bringt jeweils 5 SP anstatt 3 SP
- b. Sondergebäude kann nur einmal gebaut werden (je Volk 1 Mal) und ist nach Eroberung durch Gegner unwiderruflich zerstört!
 - c. Drachenhort ist das Vulkanfeld. Bei der ersten Schlacht wird das Szenario um einen Kaiserdrachen ergänzt. Stirbt der Drache sind alle folgenden Schlachten um das Feld ein Vulkanszenario ohne Drachen. Ansonsten ist der Drache wieder aktiv. Der Beherrscher des Drachenhorts kann die Äquinoktium-Zauber ohne Goldkosten ausführen. Ergebnisse von 1 werden beim Zauber ignoriert und solange wiederholt bis ein Ergebnis ungleich 1 fällt. Zudem erhält der Beherrscher des Drachenhorts nach der Eroberung eine verdeckte magische Gegenstandskarte und kann diese für den Rest der Kampagne nutzen.

Szenariobeschreibung:

Gelände (Kein Gelände in Aufstellzone – sondern nur in den 12 Sektoren (W12)). Jeder Spieler würfelt und platziert das entsprechende Geländeteil im Sektor gemäß des Ergebnisses des W12 Würfelwurfs.

Sektoren:



Gelände:

Flache Hügel (1 Ebene) – Beritt durch Monster, Kavallerie, Artillerie möglich

Hügel (2+ Ebene) – Infanterie

Felsen – Unpassierbar

Dörfer, Städte – dichtes Gelände

Sumpf – dichtes Gelände

Wald – dichtes Gelände - keine Flieger

Sicht von Hügeln/Bergen erst nach Überschreitung der Kuppe (Mitte des Geländeteils)

- i. Berg (King of the hill (Beherrschung des Bergs gibt 150 Punkte bei Schlachtende)
 - a. Hügel in der Mitte, kein weiteres Gelände.
 - b. Aufstieg nur über Rampen
- ii. Vulkan (Vulkanszenario)
 - a. Der Vulkan wird mittig in Sektor 5/6/7/8 platziert.
 - b. Vulkan bricht aus: Vor jeder seiner Befehlsphase würfelt der jeweilige Spieler ob der Vulkan ausbricht 4+ in der ersten Runde, 3+ in der zweiten, 2+ in der dritten, in der vierten bricht er auf jeden Fall aus. Der Vulkan bricht durch die Vertiefung aus. Es wird ein Lavafeld entsprechend auf das Spielfeld gelegt. Sobald die Lava im Sektor 2/11 ankommt darf durch den jeweiligen Spieler die Richtung um 90 Grad verändert werden.
 - c. Lava fließt: Nachdem der Vulkan ausgebrochen ist muss jeder Spieler vor seiner Befehlsphase den Lavastrom um ein Lavafeld erweitern. Sobald alle Lavafelder gelegt sind wird der Lavasee in gerader Richtung zum letzten Lavafeld ausgelegt.
 - d. Lavafelder sind für alle Einheiten unpassierbar. Sollte ein Lavafeld/see auf Einheiten gelegt werden, ist die betroffene Base vernichtet.

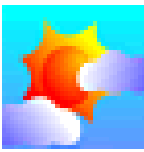
- iii. Dschungel/Wald(7-8 Waldfelder)
 - a. Es werden abwechselnd 7 Waldfelder durch die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Das 8. Feld kann, muss aber nicht durch den zweiten Spieler gelegt werden. (Sektorenregel)
- iv. Wald/Ebene (offenes Gelände mit 3 Waldfelder und 3 flache Hügel)
 - a. Ebene/Felder (offenes Gelände mit Dorf), 1 Feld, 2 flache Hügel, 1 Wald, 1 Dorf (Sektorenregel)
- v. Ebene/Hügel (offenes Gelände mit 4-5 Hügel)
 - a. Es werden abwechselnd 4 Hügel durch die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Der 5. Hügel kann, muss aber nicht durch den zweiten Spieler gelegt werden. (Sektorenregel)
- vi. Wüste (offenes Gelände mit 9-10 Felsen)
 - a. Es werden abwechselnd 9 Felsen durch die Spieler auf das Spielfeld gelegt. Der 10. Felsen kann, muss aber nicht durch den zweiten Spieler gelegt werden. 2 Dünen (flache Hügel) (Sektorenregel)
- vii. Tundra (offenes Gelände mit 3 Hügel und 8 Felsen) (Sektorenregel)
- viii. Gelände mit See (See auf dem Spielfeld) (Sektorenregel)
- ix. Fluss (Flußszenario) – Start und Ziel des Flusses durch Sektorenregel festlegen)
 - a. Passieren des Flusses:
 - i. Infanterie: Halt am Ufer und weiterer Befehl für Überquerung
 - ii. Kavallerie/Monster/Artillerie: Nur über Brücke/Furt
 - iii. Flieger: keine Einschränkung für Passage
 - b. Kein Aufenthalt in Fluss – Verlust der betroffenen Base
- x. Sumpf (Sumpfszenario) Sektorenregel)
 - a. Infanterie, Monster und Kavallerie kann Sumpf (dichtes Gelände) betreten, allerdings nur mit folgender Einschränkung: Vor eigener Befehlsphase muss für jedes Base im Sumpf gewürfelt werden. Bei 1 Verlust des Base.
 - b. Infanterie ist verteidigt
 - c. 6 Sumpffelder werden von den Spielern abwechselnd gelegt
- xi. Hauptstadt (Belagerung in entsprechendem Gebiet – Belagerungsgerät kann erworben werden) Befestigungsanlagen werden auf der Seite des Verteidigers aufgebaut
 - a. Angreifer und Verteidiger spielen eine 1500 Punkte Schlacht und erhalten zusätzlich 1000 Punkte für die Aufstellung von Belagerungstruppen bzw. Verteidigungsanlagen/Truppen
 - b. Regeln gemäß Warmuster Issue 2
- xii. Drachenhort
 - a. Wenn der Drache noch nicht besiegt wurde, greift er in die Vulkanschlacht ein und verteidigt sein Gebiet.
 - b. Die Drachenhöhle ist auf der Seite des Lavaausflusses
 - c. Der Drache erwacht und greift in den Kampf ein, wenn sich eine Einheit auf 20 cm nähert oder der Vulkan ausbricht.

- d. Er greift immer die nächste Einheit in 20 cm Umkreis an. Der Gegner würfelt für den Drachen. Wenn der Drachen durch den Vulkanausbruch erwacht greift er die nächste Einheit an. Der Drachen wird immer nach seinem Angriff zu seiner Höhle zurückkehren.
 - e. Werte des Drachen:
 - i. Monster, Attacke 8/4, Rüstung 4+, 8 Hits, Vertreibung bei 6-7 Treffern
 - ii. Siegpunkte: 300 Punkte für die Besiegung des Drachens oder 150 Punkte für Vertreibung des Drachens oder 75 Punkte für die nächste Einheit die sich der Höhle des Drachens auf mindestens 20 cm genähert hat.
 - iii. Der Drachen verursacht Entsetzen
 - f. Die Eroberung des Drachenhorts ist nur mit Vernichtung/Vertreibung des Drachens möglich
 - g. Wenn der Drache vertrieben wurde wird er in einer folgenden Schlacht auf dem Vulkanfeld wieder in den Kampf eingreifen und versuchen den Drachenhort zurückzuerobern. Wenn der Drache in dem Kampf nicht vertrieben oder getötet wird ist der Drachenhort nicht mehr besetzt. Der bisherige Besitzer muss das Feld wieder räumen.
- xiii. Sondergebäude / Städte / Minen
- a. Schlachten um Felder mit Sondergebäude / Städte / Minen haben besondere Auswirkungen
 - b.
 - i. Sondergebäude:
 - 1. Platzierung der Sondergebäude gemäß Sektorenwahl auf Seite des Besitzer des Feldes (1-6 oder 7-12 W12)
 - 2. Infanterieeinheit berührt den Turm
 - 3. 30 Siegpunkte
 - ii. Städte:
 - 1. Platzierung der Stadt gemäß Sektorenwahl, allerdings in der Mitte des Spielfelds (zwischen dem gewürfelten Sektor und dem gegenüberliegenden Sektor)
 - 2. 50 Siegpunkte bei alleiniger Besetzung der Stadt
 - iii. Mine:
 - 1. Platzierung der Mine gemäß Sektorenwahl auf Seite des Besitzer des Feldes (1-6 oder 7-12 W12)
 - 2. Infanterie berührt die Mine
 - 3. 20 Siegpunkte & Sondereinnahme 2W6 bzw. 3 W6 * 10 Goldstücke

iv. Burg

1. Platzierung der Burg gemäß Sektorenwahl durch den Besitzer
2. Platzierung einer verdeckten magischen Gegenstandskarte in der Burg
3. Erste Infanterieeinheit die die Burg berührt erhält die Karte und kann diese in diesem Spiel oder im nächsten Spiel verwenden
4. 20 Siegpunkte

Wetter:



Angenehmes Wetter (16*): Keine Regeländerung



Arktische Kälte (außer Wüste)(5*): 75% Bewegungsweite (23 cm Kavallerie, 15cm Infanterie/Monster, 8 cm Artillerie, 75cm Flieger)



Hitze (außer Tundra)(5*): 75% Bewegungsweite (23 cm Kavallerie, 15cm Infanterie/Monster, 8 cm Artillerie, 75cm Flieger)



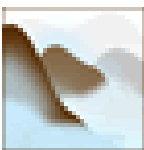
Starkregen (5*): Sichtlinie auf 25 cm reduziert



Gewitter (5*): Pro Befehlsphase nur ein Befehl je Einheit möglich



Schneesturm (alle Landschaften außer Wüste)(2*): Sichtlinie 25 cm, pro Befehlsphase nur ein Befehl je Einheit



Nebel (alle Landschaften außer Wüste und Tundra)(2*): Sichtlinie 25 cm, pro Befehlsphase nur ein Befehl je Einheit



Sandsturm (nur Wüste)(1*): Sichtlinie 25 cm, pro Befehlsphase nur ein Befehl je

Einheit

Verteilung Wettermarker erfolgt verdeckt:

Wüste: 1 Sandsturm, 2 Hitze, 2 angenehmes Wetter

Tundra: 1 Schneesturm, 2 Kälte, 2 angenehmes Wetter

Restliche Landschaften: Verteilung der verbleibenden 30 Marker auf die Spieltische (5-6)

Bündnismatrix:

	Araby	Brettonen	Chaos	Chaoszwerge	Dämonen	Dunkelelfen	Echsen	Goblins	Hewenjäger	Hochelfen	Imperium	Khemri	Kislev	Orks	Ratten	Söldner	Vampire	Waldelfen	Zwerge
Araby	3	0	-2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	2	-2	0	-2	-2	0	-2	0	2
Brettonen	0	3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	2	-2	2	-2	-2	0	-2	2	2
Chaos	-2	-2	3	2	2	2	0	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	0	2	2	-2
Chaoszwerge	-2	-2	2	3	2	2	-2	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	0	2	-2	-2
Dämonen	-2	-2	2	2	3	2	0	2	-2	-2	-2	2	-2	2	2	0	2	-2	-2
Dunkelelfen	-2	-2	2	2	2	3	0	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	0	2	-2	-2
Echsen	-2	-2	0	-2	0	0	3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	0	-2	-2	-2
Goblins	-2	-2	2	2	2	2	-2	3	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	0	2	-2	-2
Hewenjäger	2	2	-2	-2	-2	-2	-2	3	2	2	2	-2	2	-2	-2	0	-2	0	2
Hochelfen	2	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	3	2	2	-2	2	-2	-2	0	-2	2	-2
Imperium	2	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	2	3	-2	2	-2	-2	0	-2	2	2
Khemri	-2	-2	-2	-2	2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	3	-2	-2	-2	0	2	-2	-2
Kislev	0	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	2	2	2	-2	3	-2	-2	0	-2	2	2
Orks	-2	-2	2	2	2	2	-2	2	-2	-2	-2	-2	-2	3	2	0	2	-2	-2
Ratten	-2	-2	2	2	2	2	-2	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	3	0	2	-2	-2
Söldner	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0
Vampire	-2	-2	2	2	2	2	-2	2	-2	-2	-2	2	-2	2	2	0	3	-2	-2
Waldelfen	0	2	-2	-2	-2	-2	-2	0	2	2	2	-2	2	-2	-2	0	-2	3	-2
Zwerge	2	2	-2	-2	-2	-2	-2	2	-2	-2	2	-2	2	-2	-2	0	-2	-2	3