

# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

Zu Beginn der Kampagne herrscht jeder Spieler über eine Stadt, von der aus er mit Diplomatie und vor allem militärischem Geschick die Eroberung des ganzen Kontinents versucht - allein oder im Bündnis mit anderen Spielern. Aber Vorsicht! Der Freund von Heute ist der Feind von Morgen, wenn es um die Herrschaft geht...

### 1. Kalender

Das Jahr hat 12 Monate, Monde genannt. Die 6 Sommermonate umfassen die Kampagnensaison, in der Truppenbewegungen möglich sind. In den 6 Wintermonaten werden Steuern erhoben, neue Truppen ausgehoben und alle weiteren Verwaltungsangelegenheiten des Reiches abgewickelt.

- Erstmond Der erste Monat des mit der Wintersonnenwende beginnenden neuen Jahres.
- Viertmond Beginn der Kampagnensaison.
- Zehntmond Beginn der Wintersaison

Die Kampagne beginnt Siebtmond 843 Alter Zeitrechnung (AZ, dem Jahr 0 neuer Zeitrechnung (NZ)).

### 2. Kampagnenbeginn

Jeder Spieler gibt zunächst den Anmeldebogen ab. Darin gibt er folgende Daten an:

- Name des Spielers
- Armee des Spielers
- Name der Hauptstadt des Spielers
- Name des Herrschers des Kampagnenreiches des Spielers
- Dem Spieler ohne magische Gegenstände maximal verfügbare Punkte für seine Armee(n)
- Eine ausführliche Armeeliste des Anfangsbanners

Jeder Spieler besitzt zu Beginn der Kampagne

- Eine Hauptstadt
- 2 Banner zu je 500 Punkten nach den Regeln seines Armeebuches, aber ohne magische Gegenstände, seltene Einheiten und Kommandanten.

### 3. Armeen

Die Einheiten der Spieler werden zu Armeegruppen zusammengefasst, die man Banner nennt. Jedes Banner darf eine Maximalstärke von 1500 Punkten haben. Banner können einzeln oder als aus mehreren Bannern bestehende Armee handeln. Die Armeelistenbeschränkungen sind wie folgt zu handhaben:

Die prozentualen Einschränkungen für Charaktere, Einheiten, Kriegsmaschinen und Monster sind bezogen auf die gesamte Armee eines Reiches einzuhalten. Gleiches gilt für zahlenmäßige Beschränkungen. Ausnahmen bilden Generäle: Erlaubt die Armeeliste nur einen General, bezieht sich diese Beschränkung auf ein Banner, nicht auf die ganze Armee. Es ist auch möglich, ein anderes Charaktermodell als General zu verwenden (z.B. einen Helden). Armeelisten der Banner sind fortzuschreiben und dem Kampagnenleiter bei Bedarf zu zeigen.

### 4. Kampagnensaison

Die Kampagnensaison ist in 6 Runden von jeweils einem Mond unterteilt.

Jede Runde besteht aus 7 Phasen:

1. Versorgung
2. Aufklären
3. Bewegungen
4. Schlachten
5. Belagerungen
6. Plündern
7. Reorganisation

Der Einfachheit halber sollten die Phasen 1-3 und 6-7 gemeinsam mit dem Kampagnenleiter durchgeführt werden. Ist der Spieler verhindert, kann er aber auch Anweisungen geben, wie seine Banner sich verhalten sollen. Grundsätzlich wird jede Phase mit allen Spielern abgearbeitet, bevor sie abgeschlossen wird. Es ist allerdings möglich, die Phasen 2, 3 und ggf. 6 zusammenzufassen.

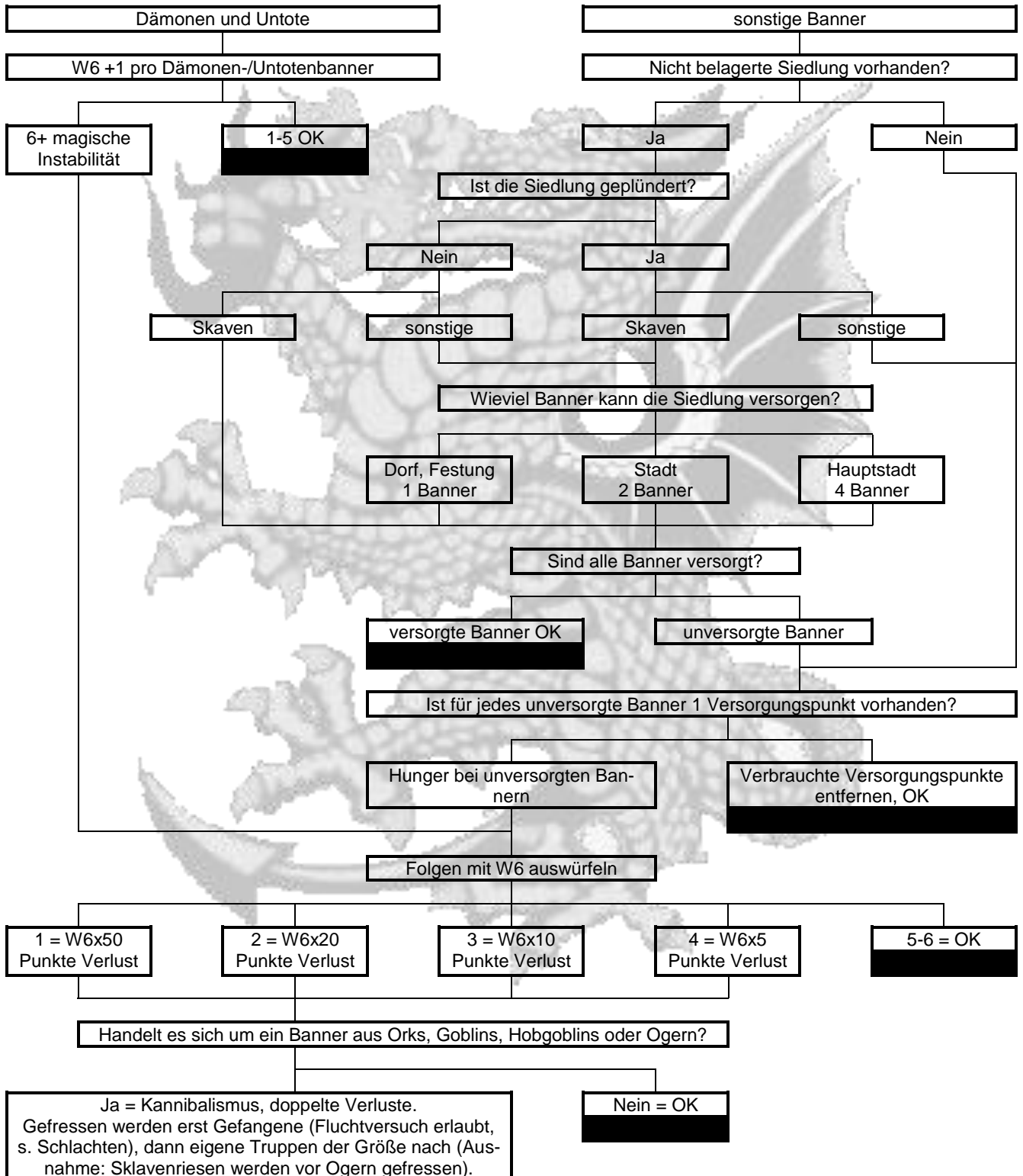
Ist ein Spieler längere Zeit verhindert und er hinterlässt keine Anweisungen beim Kampagnenleiter, ziehen sich seine Banner nach den Regeln für Winterrückzüge (s. dort) in sein Reich zurück, um ihre weitere Versorgung zu gewährleisten. Sein Reich gilt bis zu seiner Rückkehr als unerreichbar für andere Spieler. Feindliche Armeen innerhalb seines Reiches ziehen in ein selbstgewähltes benachbartes und ihnen bereits bekanntes Feld ab.

# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

### Phase 1 - Versorgung

Soldaten müssen Essen. Dazu können sie sich aus dem Land versorgen oder im Troß mitgeführte Vorräte verwenden. Jedes Banner verbraucht pro Runde 1 Versorgungspunkt. Für jedes mit mindestens einem Banner besetzte Geländefeld wird getestet.



# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

### Phase 2 - Aufklären

Bevor ein Banner sich bewegen kann, muß es erst einen Weg in das benachbarte Kartenfeld finden. Jeds Banner kann ein benachbartes Feld erkunden, allerdings kann jeder Spieler pro Runde nur einmal versuchen, das gleiche Feld zu erkunden. Das Ergebnis der Erkundung wird mit 2W6 ausgewürfelt. Ist das Ergebnis ein Ereignis, darf erneut ausgewürfelt werden, wenn das aufklärende Banner Kundschafter enthält. Ist das Geländestück bereits bekannt, werden alle Ergebnisse außer Ereignisse ignoriert.

2W6	Flachland, Küste	Hochland	Flußtäler
2	Einöde	Einöde	Einöde
3	Ereignis / keine Erkundung	Ereignis / keine Erkundung	Ereignis / keine Erkundung
4	Festung	Festung	Festung
5	Dorf	Einöde	Dorf
6	Dorf	Dorf	Dorf
7	Einöde	Einöde	Dorf
8	Dorf	Dorf	Dorf
9	Dorf	Einöde	Dorf
10	Stadt	Stadt	Stadt
11	Ereignis / keine Erkundung	Ereignis / keine Erkundung	Ereignis / keine Erkundung
12	Einöde	Einöde	Einöde

Wird eine Siedlung neu entdeckt, schließt sich diese dem aufstrebenden Reich des Spielers an, wenn dieser keinen Pasch gewürfelt hat. Bei einem Pasch besteht die Bevölkerung auf ihrer Unabhängigkeit.

Die Rasse der Einwohner wird ausgewürfelt (W20):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brettonia	Bestien	Chaos	Dämonen	CZ	DE	Echsen	HE	Imperium	Khemri
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Oger	O&G	Skaven	Vampire	WE	Zwerge	Halblinge	Kislev	sonstige	eigene

Bei manchen Völkern ist es notwendig, die Unterart auszuwürfeln, die die neu entdeckte Siedlung bewohnt (W10):

Volk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bestien	Gors (alle Arten)						Minotauren		Centigors	
Chaos, Dämonen	Ohne Mal		Khorne		Slaanesh		Nurgle		Tzeentch	
Chaoszwerge	Chaoszwerge				Hobgoblins				Stierzent.	
Oger	Oger						Gnoblar			
Orks und Goblins	Snotlinge	Orks		Wildorks	Schwarzo.	Goblins		Nachtgob.	Wolfreiter	Waldgoblin
Skaven	Warlord			Skryre		Moulder		Pestilenz		Eshin
Vampire	Skelette		Zombies		Ghoule		Verfluchte	Fledervieh	Wölfe	Körperlose
Sonstige	Trolle		Harpyien		Drachener		Yetis		Riesen	

Findet ein Ereignis statt, konnte das Geländestück nicht erkundet werden und kann in dieser Runde nicht betreten werden. Die Art des Ereignisses wird mit 2W6 ausgewürfelt und betrifft alle Banner im Ausgangsfeld.

2W6	Ereignis
2	Pro Banner desertieren W6x50 Punkte
3	Meuterei! Die Banner können sich in dieser Runde nicht bewegen.
4	Jedes Banner verliert 1 Versorgungspunkt. Sind nicht ausreichend Versorgungspunkte vorhanden wird auf Hunger getestet (s. Versorgung). Dämonen und Untote testen aus magische Instabilität, statt Versorgungspunkte zu verlieren..
5	W6x10 Punkte pro Banner Verlust durch Krankheiten.
6	Sturm! Die Banner können sich in dieser Runde nicht bewegen.
7	Mißverständnis! Das falsche Gebiet wurde aufgeklärt! Neuer Geländewurf für ein mit W6 im Uhrzeigersinn ausgewürfeltes an das Ausgangsfeld angrenzendes Geländestück.
8	Die Aufklärer fallen Banditen zum Opfer, das Gebiet bleibt unerforscht.
9	Die Aufklärer erbeuten eine Handelskarawane im Wert von W6 Versorgungspunkten, statt das Gebiet zu erforschen.
10	Die Aufklärer treffen auf Söldner, das Gebiet bleibt unerforscht. Test auf W6. 1-3: W6x20 Söldner rekrutiert. 4-6: Die Söldner massakrieren die Aufklärer.
11/12	Neu auswürfeln, wenn das Gelände kein Bergland ist. Bei Bergland sind die Aufklärer in ein Drachennest gestolpert und haben einen Drachen geweckt, der die Armee angreift (W6): 1 - Chaosdrache; 2 - Schwarzer Drache; 3 - Sonnendrache; 4 - Monddrache; 5 - Sternendrache; 6 - Großer Feuerdrache.

# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

Wenn das aufgeklärte Geländestück von feindlichen Truppen besetzt ist, wird mit W6 getestet:

W6	Ereignis
1	Der Feind nimmt die Aufklärer gefangen und erfährt die Punktstärke aller Banner im Ausgangsfeld.
2	Der Feind kann die Aufklärer vertreiben, keine Auswirkung.
3	Die Aufklärer können die Gesamtpunktzahl des Gegners ermitteln.
4	Die Aufklärer erfahren die Punktstärke aller Banner und die Zusammensetzung eines Banners.
5-6	Die Aufklärer erfahren die genaue Zusammensetzung aller gegnerischen Banner.

### Phase 3 - Bewegung

Ein Banner bewegt sich immer von Geländekante zu Geländekante. Berge oder Flüsse ohne Brücken blockieren den Weg, soweit keine Stadt in dem Gebiet liegt, die automatisch über Brücken oder Gebirgspässe verfügt. Soll sich ein Banner über blockierendes Gelände bewegen, wird ein Routentest durchgeführt (W6). Zwerge testen im Gebirge auf W6+1:

1-2		Es kann kein Weg gefunden werden. Ende der Bewegung
3-4 erneut würfeln	1	W6x50 Punkte Verluste und Verlust aller Versorgungspunkte
	2	W6x20 Punkte Verluste <b>und</b> Verlust von 1 Versorgungspunkt pro Banner
	3	Verlust von 1 Versorgungspunkt pro Banner <b>oder</b> W6x20 Punkte Verluste
	4	1 Versorgungspunkt Verlust
	5-6	Keine Verluste
5-6		keine Verluste

Nach erfolgter Bewegung ohne Kampf können Orks und Goblins eine weitere Aufklärungs- und Bewegungsphase durchführen, indem sie einen Gewaltmarsch starten. Auf einem Gewaltmarsch erleiden sie jedoch Verluste wie durch Hunger (ohne Kannibalismus).

### Phase 4 - Schlachten

Wird ein von neutralen oder gegnerischen Truppen gehaltenes Geländefeld betreten, kommt es unabhängig von blockierendem Gelände zum Kampf. Die Schlacht dauert W6+2 Runden nach normalen Warhammer-Regeln.

Wird ein Geländefeld von Bannern aus verschiedenen Ursprungsfeldern angegriffen, handelt es sich um einen Zangenangriff. Für jede angreifende Armee wird ein W6 gewürfelt. Die Differenz ist die Anzahl von Runden, um die die Banner mit dem höheren Wurf später das Schlachtfeld erreichen.

Der Sieger einer Schlacht wird wie folgt berechnet:

Der Anteil der vernichteten und am Ende der Schlacht fliehenden gegnerischen Einheiten am Gesamtheer in %  
(z.B. 850 von 2000 Punkten = 42,5% / 43 Siegespunkte)

- + 5 Punkte für jeden mit 5 oder mehr Modellen besetzten Hügel
- + 5 Punkte für jede besetzte Brücke, die nicht in Angriffsreichweite des Gegners liegt
- + 10 Punkte für die Kontrolle jedes Tischviertels mit mindestens 5 Modellen
- + 5 Punkte für jede erbeutete Standarte
- + 10 Punkte für eine erbeutete Armeestandarte
- + 10 Punkte bei Tod des gegnerischen Feldherrn
- + 50 Punkte bei Tod des gegnerischen Herrschers

0-10 Siegespunkte Differenz	11-50 Siegespunkte Differenz	Über 50 Siegespunkte Differenz
Unentschieden. Beide Heere müssen sich zurückziehen.	Niederlage. Der Verlierer muß sich zurückziehen.	Vernichtende Niederlage. Der Verlierer wird zersprengt und muß sich zurückziehen.

Ein Rückzug kann einen neuen Routentest erfordern. Eine 1 und 2 im Routentest wird nur bei unentschiedenen Schlachten wiederholt. Ein Verlierer, der keinen Weg findet, wird vollständig vernichtet. Angreifer ziehen sich in ihr Ausgangsfeld zurück, Verteidiger in ein benachbartes ihnen bekanntes Feld.

# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

Der Sieger einer Schlacht kann den Verlierer verfolgen.

W6	Ergebnis der Verfolgung
1	Der Sieger erbeutet alle Versorgungspunkte und Kriegsmaschinen des Verlierers.
2	Der Verlierer hat weitere W6x50 Punkte Verluste
3	Der Sieger nimmt den unterlegenen General gefangen
4	Der Sieger erbeutet alle Troßpunkte des Verlierers
5	Die Verfolgung ist erfolglos
6	Die Verfolger geraten in einen Hinterhalt der Nachhut und verlieren W6x50 Punkte

In einer Schlacht ausgeschaltete Modelle sind nicht zwangsweise tot oder kampfunfähig. Für jede Einheit mit Verlusten und jeden ausgeschalteten Charakter werden die tatsächlichen Verluste ausgewürfelt.

Modifikatoren (kumulativ)	Einheiten	Charaktere
-1 Niederlage	1 Keine Geretteten	1 Tod
-1 schwere Niederlage	2 25% der Verluste erholen sich	2-3 Verwundet, aber gerettet
-1 Verfolgt	3-4 33% der Verluste erholen sich	4-5 Bei Niederlage gefangen
+1 Sieger	5-6 50% der Verluste erholen sich	6 Bewußtlos, aber gerettet

Werden Charaktere verwundet, wird die Folge der Verletzung mit 2W6 ausgewürfelt:

2W6	Verletzung	Genesung	Folgeschäden
2	Armamputation.	Ausfall bis Jahresende	WS-2, keine zweihändig zu führenden Waffen / Schilde
3	Armverletzung	1 Runde WS-2, keine zweihändig zu führenden Waffen / Schilde	Keine
4	kritische Kopfverletzung	Ausfall bis Jahresende	Blödheit
5	schwere Kopfverletzung	3 Runden Ausfall	MW -1
6	leichte Kopfverletzung	2 Runden KG/BF/LP/I/MW -1	Keine
7	Gehirnerschütterung	1 Runde KG/BF/LP -1	Keine
8	kritische Fleischwunde	Ausfall bis Jahresende	W-2 / S-1 / LP-1
9	schwere Fleischwunde	3 Runden Ausfall	W -1
10	leichte Fleischwunde	2 Runden S/W/LP -1	Keine
11	Beinamputation	Ausfall bis Jahresende	Halbe Bewegung, kein Reiten
12	leichte Beinverletzung	1 Runde halbe Bewegung, kein Reiten	

Weitere Folgen einer Schlacht:

- In der Schlacht erschaffene Untote bleiben in der Armee.
- Untote Banner ohne Nekromanten/Vampir/Priester des Todes zerfallen.
- Verletzte Charaktere heilen bis zur nächsten Runde vollständig.
- Verlorene Standarten oder Armeestandarten bleiben verloren.
- Verbrauchte magische Gegenstände sind verloren.
- Ladungen magischer Gegenstände werden wiederhergestellt.
- Kampagnenregeln für magische Gegenstände müssen beachtet werden.
- Beute kann vom Sieger verwendet werden, wenn möglich.
  - Kriegsmaschinen können nur verwendet werden, wenn die eigene Armee oder eigene Alliierte vergleichbare Kriegsmaschinen einsetzen können. Besatzung ist im Winter zu rekrutieren.
  - Magische Gegenstände aus dem Regelbuch und dem eigenem Armeebuch können sofort eingesetzt werden.
  - Magische Gegenstände aus dem Armeebuch eines Alliierten können vom Alliierten sofort eingesetzt werden.
  - Erbeutete magische Gegenstände aus fremden Armeebüchern können erst in der Rekrutierungsphase erforscht werden.

### Phase 5 - Belagerungen

- Belagerungen werden nach den Regeln für Warhammer-Festungen gespielt.
- Ein Belagerungsspielzug entspricht einer Kampagnenrunde.
- Beide Seiten müssen während der Belagerung versorgt werden. Durch die Belagerung ist es aber nicht möglich, sich aus dem Land zu ernähren, Versorgungspunkte sind daher wichtig.
- Festungen können maximal 2 Banner enthalten, Städte maximal 3.
- Belagerungen können jederzeit durch Verhandlungen beendet werden.
- Wird eine Festung/Stadt erstürmt, fallen Versorgungspunkte, Kriegsmaschinen und Banner dem Angreifer in die Hände.

# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

Eine Festung/Stadt, die nicht ausreichend versorgt wird, muß einen Aushungerungstest auf W6 machen. Halblinge modifizieren den Wurf um -1.

1	Verrat! Überläufer öffnen die Tore, die Garnison wird vernichtet. Zwergenfestungen können nur verraten werden, wenn Alliierte oder Söldner unter der Besatzung sind.
2	Kapitulation! Die Verteidiger bieten die Kapitulation gegen freien Abzug an. Der Angreifer muß nicht zustimmen. Zwerge kapitulieren nie.
3	Jeder zukünftige Aushungerungstest wird um -1 modifiziert (kumulativ).
4-6	Kein Effekt.

### Phase 6 - Plündern

Eine unverteidigte Siedlung kann von anwesenden Bannern geplündert werden.

- Die Plünderung bringt Versorgungspunkte (Dorf/Festung 1, Stadt 2, Hauptstadt 4)
- Geplünderte Siedlungen können nur noch Skaven versorgen
- Geplünderte Siedlungen bringen keine Erträge im Winterhalbjahr (außer für Skaven)

### Phase 7 - Reorganisation

- Banner können nach Belieben aufgeteilt, umverteilt oder zusammengelegt werden.
- Versorgungspunkte können zwischen Bannern ausgetauscht werden oder in einer Festung oder Stadt eingelagert werden. Städte und Festungen können bis zu 6 Versorgungspunkte lagern.

## 5. Winterhalbjahr

Das Winterhalbjahr ist in 10 Phasen aufgeteilt, die jeder Spieler zeitgleich durchführen kann.

1. Winterquartiere aufsuchen	6. Wiederaufbau
2. Winterereignisse	7. Bau
3. Besteuerung	8. Vorratshaltung
4. Diplomatie	9. Aufstellung
5. Rekrutierung	10. Spionage

### Phase 1 - Winterquartiere aufsuchen

Bevor sie durch die Winterstürme abgeschnitten werden, müssen alle Banner eines Reiches ihre Winterquartiere aufsuchen, soweit sie nicht Teil einer Belagerung sind. Damit dies gelingt, muß dem Banner ein nicht durch Gelände blockierter Weg in eigenes Territorium zur Verfügung stehen. Brücken oder Pässe an feindlichen Städten können nicht genutzt werden. Steht kein freier Weg zur Verfügung, muß das Banner durch unwegsames Gelände einen Winterrückzug starten. Jedes betroffene Banner testet auf einen W6:

1	Das Banner geht verloren
2	Das Banner verliert W6x200 Punkte
3	Das Banner verliert W6x100 Punkte
4	Das Banner verliert W6x70 Punkte
5	Das Banner verliert W6x50 Punkte
6	Das Banner verliert W6x30 Punkte

Weitere Ereignisse:

- Bisher unverbrauchte Versorgungspunkte verfallen
- Banner müssen in nicht geplünderten Siedlungen untergebracht werden, damit sie versorgt werden können (Dorf/Festung 1, Stadt 2, Hauptstadt 4 Banner). Unversorgte Banner werden aufgelöst.
- Beute und Gefangene werden in die Hauptstadt gebracht.
- Belagerungen können fortgesetzt werden.

# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

### Phase 2 - Winterereignisse

Die geschilderten Ereignisse müssen nicht zwangsläufig erst im Winter stattfinden, ihre Auswirkungen sind aber erst jetzt zu spüren. Jeder Spieler würfelt 2W6:

2	Alle Siedlungen mit Bewohnern anderer Gesinnung haben die Unterdrückung satt und rebellieren. Die Siedlungen werden unabhängig, soweit sie nicht von 1 (Dorf/Festung) oder 2 (Stadt) Bannern besetzt sind.
3	Bauernaufstände vermindern die Steuereinnahmen um W6 Pfund Gold.
4	Eine beliebige Festung meutert und erklärt sich für unabhängig.
5	in einer Garnison bricht die Pest aus. Alle Banner in einer beliebigen Siedlung werden vernichtet.
6	Überfälle auf die Grenzsiedlungen verhindern die Besteuerung bei 4-6 auf W6.
7	Die Geschäfte blühen - jede Stadt bringt ein zusätzliches Pfund Gold Steueraufkommen
8	Reiche Ernte - je 3 Dörfer erwirtschaften ein zusätzliches Pfund Gold Steueraufkommen
9	Ein Tribut in Höhe von W6 Pfund Gold erreicht die Schatzkammern
10	Eine Hungersnot macht es unmöglich, geplünderte Siedlungen wiederaufzubauen.
11	Verrat! Jede an ein neutrales oder feindliches Reich grenzende Stadt und Festung läuft bei einer 6 auf W6 zum Feind über. Der Wurf wird modifiziert: +1 Siedlung hat gleiche Rasse wie der Herrscher und andere Rasse als der benachbarte Feind -1 Siedlung hat andere Rasse als der Herrscher und gleiche Rasse wie der benachbarte Feind -1 Siedlung hat andere Gesinnung als der Herrscher und gleiche Gesinnung wie der benachbarte Feind
12	Nach mehr oder weniger langer und erleuchteter Herrschaft stirbt der Herrscher des Reiches. Ein Nachfolger test wird notwendig.

Banner in abgefallenen Siedlungen werden aus dem Spiel genommen.

Ist der Herrscher des Reiches in Gefangenschaft geraten, wird bei 6 auf W6 ein Herrschaftstest notwendig, der bisherige Herrscher abgesetzt und aus dem Spiel genommen.

Bei Tod oder Absetzung des Herrschers ist ein Herrschaftstest auf 2W6 fällig. Der Nachfolger wird aus den Charakteren in folgender Reihenfolge gewählt:

1. Kommandanten und Magier der 4. Stufe
2. Magier der 3. Stufe und Helden
3. Magier der 2. Stufe und Champions
4. Magier der 1. Stufe

2	Aufstände! Alle Siedlungen mit Bewohnern anderer Gesinnung haben die Unterdrückung satt und rebellieren. Die Siedlungen werden unabhängig, soweit sie nicht von 1 (Dorf/Festung) oder 2 (Stadt) Bannern besetzt sind. Alle Siedlungen anderer Völker verweigern die Steuern.
3	Rebellion! Der ranghöchste alliierte Charakter fällt mit allen Truppen seiner Rasse und einer beliebigen Festung oder Stadt ab. Ein frei gewählter Charakter wird neuer Herrscher.
4-5	Nach kleineren Reibereien wird die Nachfolge schnell geregelt. Der ranghöchste Charakter der Hauptrasse wird neuer Herrscher. Haben mehrere Charaktere den gleichen Rang, fällt ein beliebiger der Thronfolgekandidaten einer Säuberung zum Opfer.
6-8	Der Herrscher hat seinem Erben ein geordnetes Reich hinterlassen. Ein frei gewählter Charakter wird neuer Herrscher.
9-10	Mit Hilfe von W6 Pfund Gold Bestechungsgeldern wird die Nachfolge geklärt. Ein frei gewählter Charakter wird neuer Herrscher.
11	Die Thronwirren verhindern die Steuereinnahmen in diesem Jahr. Ein frei gewählter Charakter wird neuer Herrscher.
12	Bürgerkrieg! Ein frei gewählter Charakter wird neuer Herrscher. Der nach ihm ranghöchste Charakter fällt als Anführer der Gegenpartei Säuberungen zum Opfer. Teste für jede Siedlung und jedes Banner auf W6. Bei einer 6 wurde die Siedlung im Bürgerkrieg geplündert, das Banner vernichtet.

### Phase 3 - Besteuerung

Jede Siedlung des Reiches bringt Steuereinnahmen:

- Dorf/Festung 1 Pfund Gold
- Stadt 2 Pfund Gold
- Hauptstadt 4 Pfund Gold

Ausnahmen:

- Die Siedlung ist geplündert (bei Skaven: Die Siedlung ist nicht geplündert)
- Die Siedlung ist isoliert und hat keine Landverbindung zur Hauptstadt



# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

### Phase 4 - Diplomatie

Spieler können untereinander Bündnisse schließen und beenden. Bündnisse müssen nicht bekanntgegeben werden, können aber schriftlich festgehalten werden. Das zwingt keinen Spieler, das Bündnis einzuhalten, ein Bruch ist aber seinem Ruf nicht gerade hilfreich. Auch mit unabhängigen Siedlungen können Bündnisse geschlossen werden. Der Spieler wählt ein oder mehrere Charaktermodelle aus, die er als Botschafter sendet.

Die Reaktion der unabhängigen Siedlung wird ausgewürfelt, der W6-Wurf wird kumulativ wie folgt modifiziert:

<b>+1</b>	Die Siedlung hat die gleiche Rasse wie das Reich des Verhandlungspartners
<b>+1</b>	Die Siedlung hat die gleiche Gesinnung wie das Reich des Verhandlungspartners <b>und</b> Siedlungen der gleichen Rasse sind bereits Teil des Reiches
<b>+1</b>	Für jede Stufe der Botschafter über der 2. (Stufen werden addiert)
<b>+1</b>	Für jeweils 5 Pfund Gold Bestechung
<b>-1</b>	Der Botschafter ist ein einzelner Champion oder Magier der 1. Stufe
<b>-3</b>	Im letzten Jahr gab es Kämpfe zwischen der Siedlung und dem Reich des Verhandlungspartners
<b>-5</b>	Die Siedlung hat eine andere Gesinnung als das Reich des Verhandlungspartners

<b>W6</b>	<b>Mehrere Reiche senden Botschafter</b>	<b>Ein Reich sendet Botschafter (modifiziert)</b>
<b>1-4</b>	Die Botschafter werden unter erniedrigenden Umständen weggejagt.	
<b>5</b>	Beide Parteien testen auf modifiziertem W6. Der Sieger erreicht eine Allianz, der Verlierer (bei Gleichstand beide) wird nach Hause geschickt.	Allianz: Der unabhängige Herrscher erlaubt den freien Durchzug durch sein Gebiet.
<b>6</b>	Beide Parteien testen auf modifiziertem W6. Der Sieger erreicht die Unterwerfung, der Verlierer (bei Gleichstand beide) wird exekutiert.	Der unabhängige Herrscher dankt ab und unterwirft sich dem Reich des Botschafters.

### Phase 5 - Rekrutierung

Die Steuereinnahmen können verwendet werden, um neue Truppen anzuwerben.

- Jeweils 100 angefangene Punkte kosten 1 Pfund Gold.
- Alliierte können angeworben werden, wenn mindestens 1 Siedlung der gesuchten Rasse zum Reich gehört oder eine Allianz eingegangen worden ist. Bei Ende der Allianz verlassen die Alliierten die Armee. Es gelten die Allianzregeln aus dem Warhammer-Regelbuch und zusätzlich die folgenden Einschränkungen:
  - Kriegsmaschinen können nur in Festungen oder Städten angeworben werden.
  - Ingenieure, Schwarzpulverwaffen und Dampfmaschinen können nur in Städten angeworben werden.
  - Kundschafter können nur in Dörfern angeworben werden.
  - Einer Unterfraktion zugehörige Truppen (z.B. Skavencans, chaosgottspezifische Einheiten, Grünhautunterarten) können nur in Dörfern/Festungen dieser Unterfraktion oder in Städten angeworben werden. Bei Gründung neuer Siedlungen legt der Spieler fest, zu welcher Unterfraktion diese gehören.
  - Monster aller Art können nur in entsprechendem Gelände angeworben werden (Flußtrolle brauchen Flüsse, Waldgeister Wald usw.). Im Zweifel ist das notwendige Gelände immer ein Gebirge.
  - Vampire können in jeder Vampirsiedlung zusätzlich zur ansässigen ‚Bevölkerung‘ angeworben werden.
- Söldner können entsprechend den Regeln im Armeebuch Söldner angeworben werden. Söldner lassen sich nur für eine Kampagnensaison anwerben. Als Ausgleich kosten Söldner nur 75% der angegebenen Punktekosten. Vor jeder Schlacht wird die Loyalität jeder Söldnereinheit getestet. Bei einer 6 auf W6 desertieren sie und können vom Gegner für 1 Pfund Gold pro Einheit angeworben werden. Erlaubt sind alle Söldner aus dem Armeebuch Söldner, Chroniken, White Dwarf und dem Armeebuch Ogerkönigreiche.
- Bestehende Einheiten können vergrößert oder mit besserer Ausrüstung versehen werden.
- Charaktermodelle können auf die nächsthöhere Stufe aufgewertet werden, wenn sie die Kampagnensaison unverletzt überstanden haben.
- Neue Charaktermodelle haben immer die erste Stufe (Champion / Stufe 1 Magier)
- Magier und Runenschmiede können zu normalen Punktekosten magische Gegenstände herstellen. Ein Magier kann magische Gegenstände im Wert von 50x seiner Stufe herstellen. Ein Runenschmied kann magische Gegenstände im Wert von 75x seiner Stufe herstellen.
- Erbeutete magische Gegenstände fremder Armeebücher können untersucht werden. Bestimme einen Magier, Priester oder Runenschmied für die Untersuchung und wirf einen W6. Kommandanten können den Wurf wiederholen, das zweite Ergebnis zählt. Bei einem Gegenstand aus einem Armeebuch gleicher Gesinnung wird der Wurf um +1 modifiziert, bei einem Gegenstand aus einem Armeebuch gegensätzlicher Gesinnung um -1.

<b>0-1</b>	Katastrophaler Fehlschlag! - Der Gegenstand explodiert und tötet den untersuchenden Charakter!
<b>2</b>	Schwerer Fehlschlag - Der Gegenstand wird bei der Untersuchung zerstört.
<b>3-4</b>	Fehlschlag - Die Untersuchung kann im nächsten Jahr wiederholt werden.
<b>5-6</b>	Erfolg! - Der Gegenstand kann normal verwendet werden.



# WARGROUNDS 2011

## Warhammer Fantasy Battle Kampagne

### Phase 6 - Wiederaufbau

Für jede geplünderte Siedlung wird getestet. Der Wurf kann für Gold um +1 pro Pfund modifiziert werden.

<b>1-3</b>	Die Siedlung erholt sich nicht und bleibt unbewohnt.
<b>4-5</b>	Die Siedlung wird langsam neu besiedelt, kann aber in der kommenden Kampagnensaison noch keine Banner unterhalten.
<b>6</b>	Die Siedlung hat sich vollständig erholt.

### Phase 7 - Bau

Siedlungen können erweitert oder gegründet werden:

- Für 5 Pfund Gold kann ein neues Dorf gegründet werden.
- Ein Dorf kann für 5 Pfund Gold zu einer Festung erweitert werden.
- Für 10 Pfund Gold kann eine Festung in einem unbewohnten Gebiet errichtet werden.
- Für 15 Pfund Gold kann ein Dorf oder eine Festung zu einer Stadt erweitert werden.

### Phase 8 - Vorratshaltung

Für je 1 Pfund Gold können Versorgungspunkte gekauft und nach Belieben verteilt werden.

Wird eine Belagerung den Winter über aufrecht erhalten, muß jedes beteiligte Banner mit W6 Versorgungspunkten versorgt werden. Gelingt dies nicht, geht das ganze Belagerungsheer zugrunde. Verteidiger müssen einen Aushungerungstest mit einem -1 Modifikator machen.

### Phase 9 - Aufstellung

Die Truppen des Reiches werden auf Banner verteilt und in einer beliebigen Siedlung des Reiches aufgestellt.

Entwurf und Leitung der Kampagne: Poliorketes  
Vorlage: GAMES WORKSHOPS MIGHTY EMPIRES