

Morgen einer neuen Welt

Eine Kampagne für Hordes/WM.

Ich weise ausdrücklich darauf hin, dass die folgenden Regeln eine Mischung der Sturmlauf-Kampagne aus dem Mephisto39 und das Kriegsschauplatz-System aus dem Hordes Evolution sind.

Danke Mastermind, der mir beim Erschaffen geholfen hat.

Die Regeln:

Die Kampagnen-Karte:

Die Karte wird aus den Hexagonen des Sturmlaufs gebildet und sollte Spieler x erlaubte Warcaster/Warlocks groß sein und nach gut Dünken und Erfordernissen des Kartenbaus gerundet werden.

Bei der „Morgen einer neuen Welt“-Kampagne ist die Karte 56 Hexagone groß (p.s. eigentlich war die Karte auf 4 Warcaster/Warlocks je Spieler konzipiert).

Der Start:

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein Heimatland (durch einen entsprechenden Marker dargestellt) und 3 angrenzende Provinzen, sowie 2 nicht epische Warcaster/Warlocks mit entsprechenden Abteilungen (s. dort). Desweiteren erhält er einen geheimen Auftrag, den er erfüllen soll. Das Heimatland enthält 1000 Armeepunkte an Garnison, jede Startprovinz 500 und zusätzlich 300Pkt Einsatztruppen. Die Abteilungen der Warcaster/Warlocks erhalten bei Spielbeginn 210pkt.

Allgemeines:

Es muss immer klar erkennbar sein, wie stark eine Provinz verteidigt ist und wo die Warcaster/Warlocks positioniert sind. Ein Heimatland kann mit maximal 1000pkt an Truppen bewacht werden. Alle anderen Provinzen mit maximal 750pkt. Die minimale Stärke einer Garnison beträgt min 350pkt, sonst gilt die Provinz als erobert, aber nicht kontrolliert. Ist die Garnison einer Provinz kleiner als 350pkt flieht sie automatisch im Falle eines Angriffs in eine benachbarte freundliche Provinz. Wobei 1/3 der Garnison verloren geht, sollte dabei die Garnisonsgrenze überschritten werden, gehen die restlichen Truppen in den Reservepool. Ansonsten kann ein Warcaster/Warlock einen Bereich von 3 aneinander hängenden eroberten Provinzen mit seiner Abteilung bewachen. Teilweise sind auf der Karte spezielle Anlagen, Einrichtungen oder Merkmale die sich ein Spieler, der die Provinz kontrolliert zu Nutze machen kann.

Das Ziel:

Ziel der Kampagne ist es seinen Auftrag zu erfüllen (Beispiele findet ihr im Mephisto39) oder mindestens 29(mehr als 50%) Provinzen 1 Runde zu halten.

Die Abteilung:

Eine Abteilung ist ein Warcaster/Warlock mit dem ihm zugewiesenen Warjacks/Warbeasts und sonstigen Charakteren. Jeder Spieler erhält zu Beginn 2 Abteilungen. Eine Abteilung besteht bei Beginn aus einem nicht-epischen Warcaster/Warlock und 210pkt an Warjacks/Warbeasts und Charaktermodellen. Das heißt Ihr sucht Euch einen Warcaster/Warlock aus und baut dann eine „Armee“ nur mit Warjacks/Warbeasts und Charaktermodellen bis zur maximalen Punktgröße. Im Laufe der Kampagne ist es möglich eure Abteilungen zu vergrößern oder neue Abteilungen aufzustellen. Dafür müsst ihr einfach die Pkt Kosten für die jeweiligen Miniaturen von euren Einsatztruppen zuzahlen. Wobei es für das Erschaffen einer neuen Abteilung noch aus der Kriegskasse bezahlt werden muss. Es gibt jedoch das Limit das jedes Charaktermodell nur einmal je Spieler vorhanden sein darf. Das bedeutet, dass wenn Du bereits in Deiner Abteilung von Madrak Ironhide Alten Ashley hast, er nicht auch in der Abteilung von Grim Angus dienen kann, schließlich gibt es nur einen Alten Ashley. Genauso darfst Du nur eine Abteilung mit LichLord Terminus haben, den auch ihn gibt es nur einmal und er kann

Warmachine / Hordes Kampagne Morgenwelt Berlin Mai 2008

nur eine Armee an einer Stelle befehligen. Über Einheiten musst Du bei deinen Abteilungen nicht Nachdenken, die kaufst du später für jede Schlacht einzeln aus deinen Einsatztruppen. Einer der größten Vorteile der Abteilungen ist die Möglichkeit eines Warjacks/Warbeasts-Bond. Für die Bonds gelten die üblichen Regeln, aus dem Apotheosis bzw. Evolution. Neue Abteilungen und in Kampf zerstörte werden im Heimatland oder angrenzenden Provinzen aufgestellt.

Die Runden:

In jeder Runde hat jeder Spieler einen Zug. Zuerst werden die Bewegungen aller Spieler abgehandelt und dann werden die daraus resultierenden Schlachten geführt. Wobei die Reihenfolge der Schlachten sich aus der Reihenfolge der Verabredungen der beteiligten Spieler ergibt. Wenn jeder Spieler seinen Zug gemacht hat, wird das Ergebnis der Runde ermittelt. Wer hat welche Provinz in dieser Runde erobert. In seinen Zug hat der Spieler folgende Optionen mit jedem seiner Warcaster/Warlocks:

- 1) Er bewegt ihn um ein Feld bzw. lässt ihn stehen.
- 2) Er greift mit ihm an. Dabei sind 2 Einschränkungen zu beachten. Zum einem darf nur ein Angriff je Runde geführt werden, zum anderen muss der betreffende Warcaster/Warlock in einer Provinz stationiert sein, die mindestens an einer feindlichen Provinz angrenzt.

Der Angriff:

Beim Angriff kann sich der Angreifer entscheiden, ob er eine benachbarte Provinz angreift oder eine Provinz die 2Felder entfernt liegt. Dass heißt ein Angreifer kann seinen Warcaster/Warlock bis zu 2 Felder bewegen, während er angreift und dabei feindliche Provinzen ignorieren. Die Ausnahme hiervon sind die Hauptländer. Aufgrund ihrer schweren Befestigungen gelten diese immer als ein Angriff über 2 Provinzen und daher können diese nur von benachbarten Provinzen angegriffen werden.

Bei einem Angriff in eine benachbarte Provinz wird als erstes überprüft, ob die Provinz von einem Warcaster/Warlock bewacht wird. In diesem Fall ist dieser auch zu nutzen. Danach wird die Armeestärke ermittelt. Der Angreifer bestimmt die Armeestärke, jedoch nicht mehr als der Verteidiger an Garnison in der Provinz hat und der Verteidiger darf dann bis auf seine Garnisonsstärke eskalieren. Sollte die Provinz von einem Warcaster/Warlock bewacht sein und über genügend Garnisonspunkte verfügen, dürfen sie die beteiligten Spieler auch auf eine Armeegröße von 1000Pkt einigen. Ist die angegriffene Provinz eine Hauptstadt mit Warcaster/Warlock, darf man das sogar auf 1500Pkt ausdehnen. Aber diese 1000/1500pkt Eskalation ist nur im gegenseitigen Einverständnis möglich. Danach wird ein Szenario durch Zufall anhand der Szenario Tabelle bestimmt (auch hier gilt, wenn ihr ein bestimmtes Szenario wollt, dann wählt es), diese Ergebnis darf der Verteidiger, der Spieler der das Land kontrolliert, noch mal um 1 Punkt nach oben oder unten verschieben.

Erfolgt der Angriff über 2 Provinzen. Folgt man den obigen Prozeduren mit 2 Abweichungen. Zum einem bestimmt der Verteidiger die Armeegröße und zum anderen wählt er auch das Szenario. Desweiteren hat der Verteidiger die Seitenwahl beim Tisch.

Für diese Regeln gilt die Ausnahme wenn ein übermächtiger Gegner angreift, kann er den Verteidiger in eine ungünstige Position zwingen, was dazu führt das er die Verteidigungs-Vorteile übernimmt. Die Stärke wird in Überstärke zum Verteidiger angegeben.

+50% Szenario Verschieben

+100 Seitenwahl

+150% Szenariowahl

+200% Eskalation zu 1000 oder 1500pkt

Der Eskalationszwang ist der einzige Vorteil den ein übermächtiger Angreifer bei einem Angriff auf ein Heimatland gewinnen kann. Armeen werden aus dem Warcaster/Warlock seiner Abteilung und sonstigen Einheiten und Solos gebaut. Warjacks/Warbeasts und Charakter Modelle die in einer Schlacht eingesetzt werden müssen aus der Abteilung des Warlock kommen. Ist keine Abteilung von einem

Warmachine / Hordes Kampagne Morgenwelt Berlin Mai 2008

Spieler an der Schlacht beteiligt, darf er einen Warlock einer Abteilung einsetzen und keine in einer Abteilung befindlichen Charaktere und maximal die Hälfte der Punkte dar Warjacks/Warbeasts seinn. Es dürfen maximal 30% der Punkte aus Söldnern/Minions bestehen. Ansonsten gibt es keine Einschränkungen, außer die bei den Abteilungen genannten.

Der Tisch wird nach üblichen Regeln aufgebaut und die Seitenwahl zufällig bestimmt.

Alle Warjacks/Warbeasts, die während einer Schlacht verloren gehen, können für den Rest der Runde nicht mehr eingesetzt werden. Wird eine Einheit zu mehr als 80%, oder ein Solo/ Geschütz komplett, zerstört, gehen die Kosten der Figur/Einheit für den Rest der Runde aus dem Reserve/Garnisonspool verloren.

Runden Ergebnis:

Man bekommt 300 Armee -Punkte wenn man eine Provinz einnimmt und 15 Punkte für die Kriegskasse. Wenn man eine Provinz erfolgreich verteidigt bekommt man 75Armee-Punkte und 5Pkt für die Kriegskasse. Und wenn man eine Provinz verliert muss man 200Armeepunkte aus der Reserve oder Garnisonen abziehen. Erhaltene Armee-Punkte müssen auf Garnisonen, Abteilungen und die Reserve komplett in beliebigen Anteilen aufgeteilt werden. Punkte für die Kriegskasse kann man sparen oder für besondere Effekte ausgeben.

Szenario-Tabelle

W10-Wurf	Szenario
1	Das letzte Gefecht
2	Moshpit
3	Kreuzende Wege
4	Wildfeuer
5	King oft he Hill
6	Frontline
7	Vorherrschaft
8	Pendel
9	Einnehmen und Sichern
10	Blitzeinbruch

Kriegskassen Tabelle

Name	Kosten	Wirk
Handelsembargo	15	Gegner verliert 10Pkt aus der Kriegskasse
Transportnetzwerk	25	Warcaster/Warlocks dürfen sich 2Felder weit bewegen
Haffen und Schiffe	20	Warcaster/Warlock darf in jede Provinz mit Wasseranbindung
Warcaster/Warlock-Konzentration	60	1x je Spieler Warcaster/Warlock erhöht Foc/Wut Wert um 1
Kraftstoff/Kraftfutter	40	Warjacks/Warbeasts +1" Bewegung
Beförderung	30	Warcaster/Warlock wird Episch, normale Variante nicht mehr einsetz bar
Verteidigungslinien	15	Du erhält Geländeaufbau und Seitenwahl in einer Provinz
Strategische Spionage	30	Gegner muss dir seinen Auftrag verraten
Taktische Spionage	15	Gegner muss dir sein Armeeaufstellung für die Schlacht verraten
Neue Abteilung	50	Eine neue Abteilung Aufstellen inklusive 210pkt an Warjacks/Warbeasts und Charaktere
Taktische Reserve	10	Ein Warjack/Warbeasts oder Einheit/Modell nach allen anderen aufstellen
Gute Nachschublage	5	Abnutzung bei einem Warjack/Warbeast, Einheit oder Modell verhindern (kann nicht genutzt werden um eine Abteilung zu retten)

Legende (immer auf die ganze Zahl aufrunden)



Heimatprovinz



Söldnerlager: +5% max. Söldner-Anteil kumulativ und 30% billiger



Warjack-Schmiede: Warjacks und neue Abteilungen 20% billiger



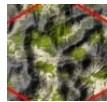
Warbeast-Revier: Warbeasts und neue Abteilungen 20% billiger



Heilige Stätte: +1Dis, verhindert bei einer Einheit oder einem Modell Abnutzung



Ebene



Hügel



Wald



Dschungel



Wüste



Sumpf



Gebirge



Ödland



Fluss



Karten Außenrand