

Eine Armee mustern

- [Gute und böse Armeen](#)
 - [Armeen auswählen](#)
- [Gute Armeen verwalten](#)
- [Söldnerarmeen anheuern](#)
 - [Söldnerarmeen aufstellen](#)

Gute und böse Armeen

Gute und böse Armeen

Armeen auswählen

Jeder Spieler kann eine gute und eine böse Armee wählen. Gut und böse sind hier hauptsächlich Begrifflichkeiten und dienen nur zur Unterscheidung. Allerdings werden die Armeen unterschiedlich behandelt. Jedes Volk kann gut und böse sein.

Gute Armee: Die Hauptarmee des Spielers. Dieser Armee darf sich der Rollenspieler anschließen. Sie erhält eine Startregion und wird mit der Zeit wachsen.

Böse Armeen: Diese Armeen dienen als Feinde der guten Armeen. Die Rollenspieler können sich diesen Armeen nicht anschließen, sie wachsen nicht und haben keine Startregion. Sie besetzen alle Regionen, die nicht von einer guten Armee besetzt sind.

Söldner: Söldnerarmeen können gute und böse Armeen unterstützen. Sie haben keine Startregionen und wachsen oder fallen mit ihrem Erfolg. Rollenspieler können sich ihnen nicht anschließen. Bretonen können keine Söldnerarmeen bilden oder Teil einer sein. Bretonen können auch keine Söldnerarmee anheuern (wie im Armeebuch beschrieben)

Gute Armeen verwalten

Eine gute Armee erhält eine Startregion.

Imperiale Armee: Bögenhafen (weitere imperiale Armeen starten in Talabheim oder Carroburg)

Waldelfen: Athel Loren

Bretonen: Paravon

Hochelfen: Eine Region im südlichen Ulthuan

Dunkelelfen: Naggaroth oder nördliches Ulthuan

Chaoskrieger: Norsca oder Übersreik

Dämonen des Chaos: Norsca

Echsenmenschen: Naggaroth

Zwerge: Karak Azgaraz

Skaven: Übersreik

Eine Startregion generiert 300 Punkte Einfluss. Einfluss ist gleichbedeutend mit den Punktkosten von Einheiten und wird verwendet um diese anzuheuern.

Eine gute Armee beginnt mit 1 namenlosen Held (Zauberer oder vergl. dürfen max. Stufe 1 haben) und 2 Kerneinheiten. Der namenlose Held darf nicht der Rollenspielheld sein und keine magische Ausrüstung erhalten. Ebenso dürfen die Kerneinheiten keine magische Ausrüstung erhalten. Runen sind magische Ausrüstung. Für die erste Aufstellung sind die Regeln für die Punktverhältnisse im Regelbuch aufgehoben, müssen aber im Verlauf der Kampagne hergestellt und eingehalten werden. Diese Armee kann nun anschließende Regionen einnehmen.

Mit eingenommenen Regionen wächst der Einfluss der Armee und damit ihre mögliche Größe.

Der Krieg um die alte Welt hat begonnen.

Söldnerarmeen anheuern

Söldnerarmeen anheuern

Söldnerarmeen aufstellen

Ein Spieler darf eine Söldnerarmee aufstellen statt einer guten Armee zu wählen. Eine Söldnerarmee beginnt auch maximal mit 300 Punkten.

Söldnervölker können sein:

Imperium

Waldelfen

Söldner (eigenes Armeebuch "Dogs of War" - "Hunde des Krieges"?)

Zwerge / Slayer

Echsenmenschen

Ein Söldnerhauptmann verhandelt mit dem Auftraggeber über den Punktwert der Söldnerarmee. Nach der Schlacht erfolgt der Kassensturz:

Hat die Söldnerarmee mehr Siegpunkte als ihre Armee wert ist aber weniger als der Auftraggeber: Die Söldnerarmee erhält die Differenz zwischen ihren eingesetzten Punkten und den erzielten Siegpunkten als Bezahlung.

Hat die Söldnerarmee weniger Siegpunkte erzielt als ihre Armee wert ist: Die Söldnerarmee hat drauf gezahlt und verliert die Differenz der Punkte.

Hat die Söldnerarmee mehr Siegpunkte als ihre Armee wert ist erzielt und mehr als der Auftraggeber: Bei einem Sieg der Seite auf der die Söldner gekämpft haben übernehmen die Söldner die Kontrolle über die Region, nicht der Auftraggeber. Damit kann die Söldnerarmee nicht mehr unter den Einflusswert der Region fallen. Kontrollieren die Söldner dadurch mehrere Regionen wird der Einfluss aufsummiert.

Unterstützen Söldner eine Verteidigungsarmee, so bleibt die Region immer in Besitz des Verteidigers, wenn dessen Seite gewinnt ungeachtet des Ergebnis der Söldnerarmee.

Söldner können sich von guten und bösen Armeen anheuern lassen.

Söldnerarmeen unterliegen ansonsten den gleichen Regeln wie gute Armeen was die Aufstellung und Zusammenstellung angeht.

Söldnerhauptleute können einen Kredit aufnehmen um für eine Schlacht mehr Truppen anzuheuern. Dafür erwarten dann aber die Kreditgeber doppelt so viele Siegpunkte.

Beispiele:

Vor der Schlacht vereinbart man, dass Söldner mit 500 Punkten einen Angriff unterstützen sollen:

Die Söldnerarmee erringt 600 Siegpunkte, die Hauptarmee 800: Die Söldnerarmee erhält 100 Punkte und kann damit in den nächsten Schlachten 100 Punkte mehr an Söldnern aufstellen.

Die Söldnerarmee erringt 600 Siegpunkte, die Hauptarmee nur 500, die Schlacht ist aber doch gewonnen: Die Söldner setzen sich in der Region fest, erhalten 100 Punkte für die Erfüllung ihres Vertrags und zusätzlich erzeugt die Region konstant 100 Punkte Einfluss. Die Armee kann also um 200 Punkte wachsen und nicht mehr unter 100 Punkte Einfluss fallen solange sie die Region hält.

Die Söldnerarmee erringt 400 Siegpunkte: Egal ob die Schlacht gewonnen oder verloren wird, die Söldner konnten nicht brillieren und verlieren deshalb 100 Punkte. Ab der nächsten Schlacht können sie 100 Punkte weniger an Truppen aufstellen.

Kredit aufnehmen: Um eine Armee von 1200 Punkten aufzustellen nimmt der Söldner-Spieler einen Kredit von 600 Punkten auf. Demnach muss er mehr als 1800 Siegpunkte erzielen um den Kredit wieder abzahlen zu können. Mehr als 600 für die eigenen Söldner + mehr als 1200 für den Kredit.

Dafür wird auch hier die Differenz gebildet um Erfolg oder Misserfolg zu bestimmen. Eine Söldnerarmee kann so schnell wachsen oder pleite gehen.