

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

Zwerg: 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.

Revision #1

Created 2026-06-07 20:13:32 UTC by thomas

Updated 2026-06-07 20:31:51 UTC by thomas