

Kampagne Regler

Indledende ord

Kampagnen er ikke en turnering i normal forstand. Vi er der alle for at have en anderledes weekend med en masse sjov så lad nu være med at dukke op med den vildeste meta liste. Det er der ingen der gider og I vil hurtigt blive dem alle ser sig sure på. Vi spiller selvfølgelig for at vinde titlen men dette kan gøres uden at gå over grænsen. AOS er i forvejen nogle gange hamrende ubalanceret og forhåbentligt vil den nye GH gøre op for noget af det.

Der spilles med alle regler som er tilgængelige på weekenden. Regler der udkommer samme dag vil ikke være tilladt da vi ikke har en chance for at kunne finde ud af om der er noget der er helt skævt i forhold til alliancen. Kommer vi ud i den situation så tager vi en snak om det.

Under turneringen opfører vi os ordentligt. Der kan være glædes og vredes udbrud under kampene men tag tingene med et smil. Der vil blive spillet flere kampe og kampagnen er lavet for at vi hygger en weekend uden at det hele handler om at vinde en præmie eller lign.

Holdene

Der vil være 5 hold og disse bliver inddelt af dommerne. Der udvælges en holdleder. Dette gøres af holdet bag Ravneborg. Holdlederen skal gerne være en person som har lyst til at deltage i historier på, lidt sjov under selve kampagnen og som tør stille sig frem og råbe død og ødelæggelse over andre spillere. Alle spillere er selvfølgelig velkomne til at deltage i dette både op til og under kampagnen. Der vil blive oprettet en holdgruppe til hvert hold så der kan plottes i al hemmelighed. Alt omkring kampagnen vil foregå på Facebook.

Vær opmærksom på at alle hold bliver fordelt tilfældigt og man kan derfor ikke vælge hvem man er på hold med. Dette gøres for at fremme at man møder nogle nye mennesker. Udvide spil community'et.

I er selvfølgelig velkomne til at udspørge spillere fra andre hold, men er det folk man bor med eller er tætte venner så husk at holde ting for jer selv. Ingen venskaber holder evigt.

Den generelle gruppe hedder "Slaget om Ravneborg – Generel" og alle holdgrupper vil hedde "Slaget om Ravneborg – <Holdfarve>".

Alle spillere vil som en del af prisen få udleveret en T-shirt i deres holdfarver med navn, holdnavn og logo på. Denne skal bæres under hele eventet og vi foreslår at der tages en undertrøje på under den eller vasker den inden dag 2.



Provinser

Der spilles på et kort som er inddelt i provinser. Alle provinser har et nummer, et navn, en type og en egenskab. Alle provinser bliver fra starten uddelt og holdene skal så kæmpe undervejs i kampagnen om at erobre fra hinanden og derved sikre sig kampagnepoint undervejs. Nogle provinser vil også indeholde en stor by, monument eller lign som kan have ekstra regler.

Kort

Kampagnen bliver udspillet på et kort som vises på en projektor i salen. Alt hvad der sker på kortet styres af dommerne og der vil være et dommerbord hvor alt skal meldes til. Der er selvfølgelig pæn køkultur. Alle provinserne vil være markeret tydeligt i forhold til hvilket hold der ejer det samt alle spillere er markeret med deres nummer. En hær der står i provinsen vil opholde sig i midten og en hær der flytter sig mellem to provinser vil være vist på grænsen imellem dem. Der kan stå flere hære i samme provins.

Hær

Alle hære skal bygges ud fra de restriktioner der findes i tillægget "restriktioner." Hæren kan i løbet af spillet blive større og man kan have brug for at skulle have nogle andre ting med hvis man mener det kan give en taktisk fordel. Sørg derfor for at have flere figurer med end kun 1200 point. Typisk pointtal vil ligge mellem 1200 og 1600 point da man får mulighed for at tilføje alt efter hvilke lande man har erobret.

Provinsbonusser

På hvert provinskort vil der være skrevet at den hæver ens point grænse med fx 200 point. Har du et af dem så har du mulighed for at bygge en hær på 1400 point. Vær opmærksom på hvis den provins du har bonussen fra, bliver erobret af et andet hold så skal du give kortet videre og du skal fjerne de ekstra point fra din hær. Er du i gang med at marchere eller er du allerede i krig så vil du beholde disse point til du igen står i en venlig provins.

Når først bonussen er tildelt til en spiller kan den ikke gives videre før landet har været erobret. Det er desuden heller ikke muligt for 1 spiller at have mere end 2 bonuser i forhold til den med lavest antal på holdet. Et eksempel på dette kan være at spiller 1 har 2 bonuser og spiller 5 har 0. Spiller 1 kan så ikke modtage yderligere før spiller 5 har fået minimum 1.

Vær opmærksom på at når du på kortet overtager en provins, så er du som spiller ansvarlig for med det samme at indhente provinskortet fra det hold provinsen er overtaget fra. Tag kontakt til spillere på holdet til du har fået det udleveret. Koordiner herefter med dit hold hvem der skal have tildelt bonus'en.

Udskiftning af tropper

Det er ikke tilladt at skifte hæren fra kamp til kamp medmindre man vælger at lave en omstrukturering og man må så bygge en ny hær på 1200 point plus eventuelle bonuser. Dette koster tid hvor man skal blive stående stille i en provins der er ejet af dit hold. Hvis man bliver angrebet inden denne omstrukturering er afsluttet, så må man spille med den oprindelige hær. Der er selvjustits på dette men vær opmærksom på at der kan være straffe skulle eventuelt snyd blive opdaget. En omstrukturering tager 15 minutter og kravet er at man i forvejen har en fuld hær. Har du 1400 point så vil du efter denne omstrukturering have 1400 point igen. Har du brug for flere point pga eventuelle bonuser er tilføjet, må du lave en oprustning først.

Decimeret hær efter slag

Efter en kamp er det meget normalt at man har mistet en del af sin hær. Skulle man blive på slagmarken efter fjenden er sendt på flugt så skal man notere ned hvad man har tilbage og dette vil så være din hær indtil du har udført en oprustning. Det tager 10 minutter at opruste alle sine tilbageværende enheder til fuld styrke og det vil tage 25 minutter at få en fuld hær uanset hvor meget der har været mistet. Dette kan kun udføres i en provins ejet af dit hold. Har du lige vundet en provins skal du derfor vente til dit hold ejer det før du kan starte oprustningen.

I tillæg her kan der betales 25 realmsten for at opruste til fuld hær på 10 minutter. Dette kan fortsat kun gøres i en provins ejet af dit hold.

Oprustning

Bonusser der tilføjes til din hær så dit maximale antal point stiger betyder at du kan opruste og få lov til at udbygge din hær. Det vil tage 10 minutter at opruste en bonus (dette kan være 150 eller 200 point alt efter provinsen). Derudover tager det yderligere 5 minutter for hver bonus udover det. Dette er kun muligt i en provins ejet af dit hold

Alliancer

I kampagnen kan 2 hold indgå en alliance. Det er ikke muligt for 1 hold at være allieret med mere end 1 hold ad gangen. Fordelene ved en alliance er at man kan kæmpe sammen i slag og samtidigt har man et hold mindre at bekymre sig om.

Indlede alliance

Det er muligt at gå ind i en alliance ved at de to hold ledere fra de respektive hold henvender sig ved dommerbordet og giver hånd på venskabet. Det vil derefter fremgå på kortet at der er en alliance og det vil blive annonceret i salen. Alle aftaler omkring alliance og hvad der eventuelt måtte handles mellem de to ledere, er frit for. Det er dog ikke muligt at handle med provinser.

Point fordel

Hvis der er 2 aktive alliancer vil det hold uden alliance få 25% flere point på alle pointsatser samt 6 gratis chancekort som kan hentes på et valgfrit tidspunkt. De skal dog hentes på et tidspunkt hvor der ikke er indgivet noget varsel om alliancebrud.

Bryde alliance

Det er til hver en tid muligt at bryde en alliance. Dette gøres ved at holdlederen informerer den anden holdleder at alliancen bliver brudt. Gå herefter til dommerbordet og fortæl hvornår alliancen brydes. Det er værd at nævne at hvis man ønsker en alliance brudt med det samme så ses det som et æresbrud og kan medføre en straf. Dette kan gøres mildere ved at give den anden holdleder en fair mulighed for at reorganisere sig mod den forræderiske handling. Normal kutyme er at give modparten en halv times varsel før en eventuel alliance brydes men dette er ikke en regel. Vil man risikere straffen så er man velkommen til det. Der kan også være straf hvis alliancen brydes kort efter den er startet. Der vil blive taget hensyn til alt og dommerne bestemmer eventuel straf.

Til udmåling af evt. straf kigger dommerne på følgende ting.

- Er alliancen brudt i god ro og orden. Er begge parter enige.
- Har den brydende part informeret om dette i god tid.
- Har der været sket omrokering som gør et brud favorabelt (alle hære står klar til at angribe et sårbart bagland).
- Har der tidligere været sket æresbrud i forbindelse med alliancer.

Forsøg på at påvirke straffe eller diskussion omkring straffen kan medføre andre straffe.

Provinser

Når man er i alliance med et andet hold, tælles dette holds provinser som venlige provinser. Du kan derfor ikke indtage dem og der bruges ikke ekstra tid på at rykke igennem provinserne. Du vil også kunne bruge det på eventuelle chancekort hvor der står "venlig provins" medmindre andet er noteret.

Teleportering

Hver holdleder får muligheden for 2 gange i løbet af kampagnen at kunne bytte rundt på 2 forholdsvist lige hære hvis de af en tilfældig årsag konstant bliver låst mod samme hære. Fx har en spiller spillet 4 gange mod en Khorne spiller eller flere gange mod samme spiller kan det blive ret trættende og der er derfor muligt at bytte dem ud forudsat at de ikke er startet på kampen og at der er en anden spiller der står ledigt.

Ønsker man at benytte en teleportering så skal begge spillere som bytter rundt samt enten holdleder eller taktiker henvende sig ved dommerbordet og forklare hvorfor dette ønskes. Teleporten kan ikke benyttes fordi det er en taktisk fordel. Det er udelukkende for at sikre at vi har det sjovt.

March

For at kunne bevæge sig rundt på kortet skal man marchere. Det er muligt at bevæge sig mellem provinser der har en grænse der støder op til hinanden. Det er ikke muligt at bevæge sig over vand medmindre der er en færgerute vist med stiplede linje på kortet. I nogle provinser findes der også portaler som gør det muligt at bevæge sig hurtigt til en portal af samme navn på den anden side af Øen. For at kunne marcheres skal man indlevere en ordre ved dommerbordet. Det er vigtigt at du har dit spillernummer og nummeret på den provins du skal bevæge dig ind i. Det er kun holdledere der må levere ordre på andre spillere end sig selv. Holdlederen kan udnævne en taktiker til dommerne som giver ham mulighed for det også. Når du har indleveret din ordre, vil din hær begynde at bevæge dig.



- March til en fjendtlig provins uden modstander – Du bevæger dig ind i en provins hvor der ikke er nogen. Du ankommer og begynder straks at overtage provinsen medmindre du har meldt til dommerne at du bevæger dig videre. Overtagelsen tager 10 minutter og provinsen vil herefter tilhøre dit hold.
- March til en fjendtlig provins med modstander – Der vil opstå en kamp når du ankommer. Det øjeblik du ved at der vil opstå en kamp så skal du kontakte spilleren og informer ham. Begge spillere skal derefter gå til dommerbordet med det samme og bede om at få opsat et bord samt trukket et scenarie. Forsvareren af provinsen skal herefter begynde at opsætte sin hær og være klar til kamp. Angriberen må opsætte sin hær efter reglerne det øjeblik han ankommer på kortet. (Se afsnittet for "kamp".) Såfremt forsvareren er blevet varslet og stadig ikke er klar ved angribers ankomst må resterende figurer ankomme i tur 2 fra en bordkant i forsvarerens deployment zone.
- Bevæger du dig mod en provins hvor der allerede er kamp så skal du sørge for med det samme at finde bordet og fortælle spillerne hvornår du ankommer og hvor på bordet du ankommer. Gør du ikke dette så kan du blive straffet. (Se afsnittet for "Kamp mellem 3 eller flere spillere")

På kortet vil du kunne se hvornår du ankommer og først ved ankomst tidspunktet står du i provinsen. Når modstanderen derfor at rykke væk inden så vil der ikke opstå kamp.

Der er selvfølgelig nogle regler for hvordan man kan marchere og hvordan man gør det.

- Man kan ikke marchere ad en vej hvor der i forvejen er en anden spiller. Man må derfor vente eller flytte til en anden provins.
- Man kan ikke marchere ind i en fjendtlig provins hvis der ikke er nok forsyninger (se afsnittet "Forsyningslinjer")
- Spillet opdateret hver 5 minut. Hvis man indmelder en ordre fx 14:31 så vil den træde i kraft kl 14:35.
- Alle march tider kan ses på de opsatte kort rundt omkring i salen eller på Turneringsboardet.
- Marcheres der til en fjendtlig provins skal man påregne 10 minutter til march tiden.
- Alle Marchordre tages som værende "hurtigst muligt" medmindre andet oplyses.
- Der snakkes pænt og er høflig køkultur ved dommerbordet. Andet kan medføre straf.
- Hvis en march ønskes afbrudt koster det 10 realmsten og betales ved dommerbordet. Du vil herefter bruge den tid du har marcheret på at komme retur til provinsen.

Såfremt et angreb har været undervejs i mere end 10 minutter og det annulleres tæller det som en sejr uden kamp og den forsvarende spiller får 12 kampagnepoint. Angriberen betaler stadig 10 realmsten for at returnere til provinsen hvor han kommer fra og den tid der er brugt på at marchere vil være samme det tager at komme retur.

Hvis man oplyser at man vil starte sin march om 10 minutter og der sker noget i mellemtiden som gør det ugyldigt vil ordren automatisk blive annulleret. Det er eget ansvar at holde øje med om der sker noget i forbindelse med sine ordre. Er du ikke enig i hvad der sker så spørg dommerne pænt!.

Kamp

De typiske kampe på bordet vil opstå mellem 2 spillere men det kan ske at der vil være kamp mellem flere. Her opridses reglerne for kamp mellem to spillere. Derudover benyttes reglerne fra "Core rules" og Generals Handbook 2021.

Bordet

Alle kampe foregår på et standard 72"x48" bord. Så snart angriber kan se at han vil ende i en provins hvor der allerede er en modstander så skal han opsøge spilleren og informere om det. Herefter går begge to dommerbordet og beder om at få opsat et bord. Dommer markerer specielt regler for terræn ud fra scenariet. Dommeren opsætter bordet og der vil på borde være anmærket de forskellige veje til provinserne omkring og disse vil være en vejviser til hvor angriber og forsvarer har sin deploymentzone.

Forsvarer/Angriber

Spilleren der allerede står i provinsen vil altid være forsvarer uanset om han selv ejer provinsen eller om han er i gang med at tage det. Hvis begge spillere ankommer samtidigt på klokkeslettet så er den hvis hold ejer provinsen som er forsvarer. Er der ingen der ejer det så er begge angribere og benytter deployment regler for angriber.

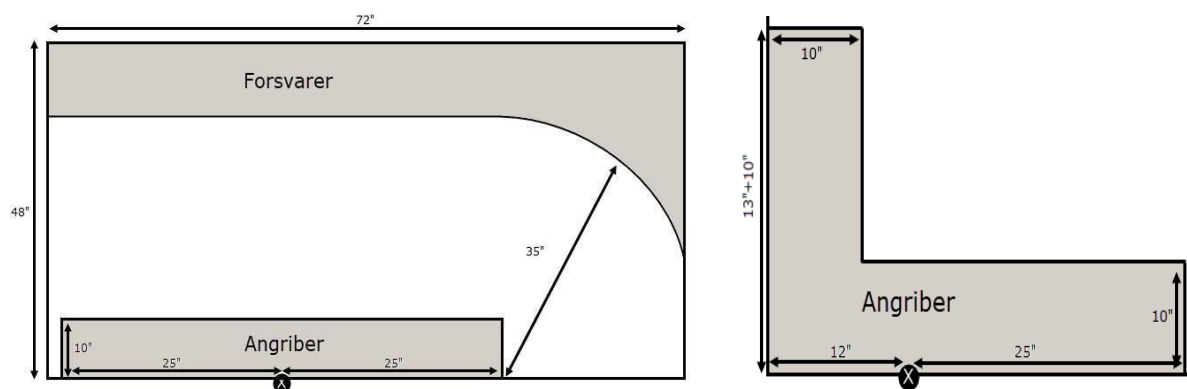
Saves

I kampagnen fejler alle saves på naturlige 1'ere som normalt men det er ikke muligt at tildele sin enhed + Save såfremt enheden allerede har 2+ eller 3+ Save. Eksempel kan være hvis din enhed har 3+ save på Warscroll kan den ikke drage nytte af fx "All out Defence" eller andet der giver +1 save.

Ingen modeller kan have mere end 4+ ward af nogen art. Dette gælder også "feel no pain" og "negate wounds" samt at tildele wounds videre til andre modeller. Har det et ward save der er bedre reduceres dette til 4+ ward.

Deployment

Så snart det er bestemt hvornår at en kamp vil opstå og både forsvarer og angriber har sørget for et bord så begynder forsvareren at opsætte sin hær. Deployment zonen for angriber er beskrevet på billedet nedenstående. Der skal som udgangspunkt altid være 35" mellem forsvarer og angribers baglinje på deployment zonen. Forsvarer skal være færdig med at opsætte sin hær før angriber ankommer. Angriber opsætter sin hær når tidspunktet for hærens ankomst er passeret på kortet. Hæren må godt stilles klar og angriber må godt planlægge op til da.



Skulle der opstå en situation hvor ikke alle modeller kan være i deployment zonen så vil de ankomme i næste tur og placeres med ryggen til baglinjen. De må herefter foretage sit alm move samtidigt med deployment. Se evt. afsnittet for spiller der ankommer i kamp med 3 eller flere spillere.

Hvis angribers deployment rammer et hjørne på bordet fortsætter den $x+10$ " op ad bordkanten hvor x er den resterende mængde.

Hærspecifik terræn

Nogle hære har efterhånden fået noget terræn der tilgodeser dem i spillet. Hærspecifikt Terræn sættes samtidigt med at man ankommer til bordet. Ved et almindeligt spil sætter forsvarer derfor sit terræn før han sætter sin hær mens angriber sætter sit terræn på det tidspunkt hans tropper ankommer ved bordet.

Terrænstykkerne må ikke placeres Inden for 3" af et objektiv og må ikke placeres så det er inden for 3" af mere end 1 terrænstykke.

- Skaven Gnawhole – Hvis skavenspiller er defender må Gnawholes må ikke sættes op indenfor 6" af Angribers Deployment Zone.
- Herdstone, Skull Altar, Bad Moon Loonshrine, Carnal Throne, Frechulent Gnarlmau, Magmic Battleforge, Great mawpot, Bone-Tithe Nexus, Gloomtide Shipwreck – For angribende hære skal dette røre egen deployment zone or for forsvarende må det ikke opsættes udenfor egen deployment zone.
- Gravesite - Maximalt 1 Gavesite må sættes inden for 6" af angribers deployment Zone og max 2 inden for Forsvarers deployment zone.

Alle hære som ikke har et terræn stykke i deres bog må til kampagnen lave et stykke terræn. Terrænet må være på maksimalt 4"x4".

Der må vælges 1 fra hver af nedenstående liste.

Offensiv (vælg 1) –, Deadly, Sinister

Defensiv (vælg 1) – Arcane, Mystical, Inspiring, Damned

- Ovenstående terrænstykker gælder at for angribende hære skal dette røre egen deployment zone or for forsvarende må det ikke opsættes udenfor egen deployment zone.
- Der gældes desuden at vælger man en Offensiv regel er denne kun gældende for modstandere og vælges en defensiv er denne kun gældende for spilleren selv.
- Terrænstykkerne må ikke placeres på et objektiv og må ikke placeres så det er inden for 3" af mere end 1 terrænstykke.

Der rulles ikke for regler på terræn. Har nogle ting ekstra regler vil de stå i det pågældende scenarie. Da der ikke kun spilles med GW terræn så vil der herunder være nogle regler for de terræn stykker I vil støde på i kampagnen.

Terræn

Alle terrænstykker i kampagnen spilles enten som at man kan gå rundt på dem eller er en obstacle og derfor impassable medmindre man kan flyve. Dertil er der herunder nogle regler for andre typer terræn. Reglerne for cover ændrer sig ikke.

Baser på terrænstykker er der for nemheds skyld. For alle obstacles spilles afstand til baser og det er basen der bestemmer hvornår man er tæt på, på, helt indenfor eller i terrænet.

- Citadel Wood / Wyldwood – Spilles med regler for Wyldwood Terrain.
- Huse og Vagtårne – Spilles efter regler for Defensible Terrain.
- Sø / Flod – Hvis et charge eller run move starter, passerer eller slutter i vand så skal der tages en test på d6. På en 1'er eller 2'er tager enheden d3 mortal wounds. Enheder har cover hvis de er helt indenfor floden/søen. Move der foretages med fly tæller ikke som at passere vandet dog gælder reglen om at starte og slutte stadig.
- Skov – Almindelige skove spilles ikke som Wyldwood Terrain men giver i stedet -1 to hit for shooting mod enheder der er helt indenfor skoven. Disse regler gælder ikke hvis en af enhederne er Behemoths eller Warmachines samt hvis en af enhederne kan flyve.
- Mark – Infanteri enheder er kun synlige for modeller som er inden for 9" af marken. Denne regel gælder ikke for monstre. Hvis en hero står i en mark og kaster magi bortfalder denne regel.
- Ruin – Spilles som almindelig terrain feature. Alle ruiner har desuden "deadly" reglen.
- Mur/Hegn – Spilles som almindelig terrain feature
- Monument, Idoler og Altre – Spilles som almindelig terrain feature. De har desuden "Inspiring" reglen.

Start af spillet

Angriber vælger hvem der har første tur. Såfremt Angriber vælger at have tur først, får Forsvaren i første tur, +1 på alle armor **saves** samt +1 til bravery (kun i forbindelse med Battleshock tests.)

Spillængde

Der er ingen fast tid eller antal af ture på spillet medmindre noget er beskrevet i scenariet. Der spilles til det ene hold enten er udryddet, blæser til retræte eller fejler sin morale test.

Retræte

Det er muligt for en spiller at frivilligt trække sig fra slagmarken. Spilleren taber med vilje, slaget betragtes som var spilleren blevet udslettet fra bordet. Den vindende spiller modtager desuden eventuelle scenarie bonuser der er optjent. Hvis retræten foregår inden for spillets første 2 ture modtager spilleren det fulde antal point der kan gives på scenariet.

Spilleren der blæser til retræte, oplever at hæren er moraleløs og spilleren har +2 til Morale tests i sit næste spil.

Spilleren der retræter henvender sig til dommerbordet og informerer hvorhen hæren trækker sig til. Dette skal være en venlig provins der grænser op til den hvor der er kamp. Er der ingen venlige provinser der grænser op til landet hvor slaget udkæmpes vil spilleren gå i dødsriget.

Hærens moraletest

Til forskel fra en battleshock test så er hærens morale test en der påvirker hele hæren da de ser deres egne blive slagtet.

Moraletest skal tages når en spiller har mistet halvdelen af sin start hærs samlede antal wounds. Dvs starter du spillet med 120 wounds så vil du skulle tage en test når du har mistet sammenlagt 60 wounds uanset om det er fra start hær, summoned eller genoplivede modeller. Hver spiller holder selv øje med hvornår det er ved at være tid og et godt råd vil være at holde regnskab på et stykke papir.

Testen skal tages i starten af egen tur før alt andet (Dvs før man får Command point) og skal gøres i turen efter at spilleren har nået 50% eller mere mistede antal wounds. Testen tages ved at der rulles 2 terninger og ved første test fejles denne på 10+.

BESKYT LINJEN! - Fejles rullet kan man mod at ofre Commandpoints for resten af spillet som man normalt ville modtage grundet ens general og rerolle slaget. Dette kan kun gøres 1 gang i pr spil og kræver at Generalen er i live når rullet foretages.

Fejler man sin test er spillet slut i samme øjeblik og modstanderen vinder. Begge spillere lægger terninger og målebånd, giver hånd og går mod dommerbordet og indrapperer resultat og hvor den tabende spillers hær løber hen og hvad vinderen skal. Er spilleren under 25% point i forhold til start hær efter moraletesten er fejlet er spilleren udslettet og bliver sat i dødsriget. Vælg en provins og informer dommerbordet hvor hæren skal ankomme.

Skulle man være i den situation at en venligt sindet spiller ankommer til bordet mens at man er i gang med at tage denne test så vil de minuser man har får flere test blive nulstillet. Eksempel er hvis man har taget 3 test og så skal rulle 7+ for at fejle så vil dette blive nulstillet og man skal igen rulle 10+. Herefter forværres den så igen 1 for hver tur der går. Er der en der løber fra bordet stoppes spillet med det samme og begge spillere går til dommerbordet.

Kamp mellem 3 eller flere spillere.

Det vil ske før eller siden at flere spillere ankommer til samme bord. Typisk vil en venligsindet spiller ankomme som hjælp til en af de spillere der er i kamp på bordet. Spillet startes som beskrevet med 2 spillere og spilles som normalt med følgende undtagelser. Spillere på samme hold eller i samme alliance spiller i samme tur.

Deployment/Ankomst

Ankommer en spiller, efter første tur er startet, så sættes figurer klar, og spillerne på bordet informeres om, hvad tid spilleren ankommer, og hvor der ankommes fra. Man ankommer til bordet når klokken rammer det tidspunkt, som er vist på kortet. Står der fx man ankommer kl 13:10, så stoppes spillet et øjeblik, og den nyankomne må sætte sine modeller efter nedenstående regler. Det er vigtigt at spilleren har gjort sig klar og deployment skal ske så hurtigt som muligt.

Spilleren regnes herefter som en del af kampen og kan blive ramt af skud, spells og deltage i combat på lige fod med andre.

Spilleren, der ankommer, har en deployment zone, som normalt for angribende hære. Alle modeller skal deployes helt inden for denne zone og mere end 3" væk fra fjendtlige modeller. Er det ikke muligt at stille sine modeller mere end 3" væk, må de sættes inden for 3" af fjendtlige modeller. Gøres dette tælles enheden som at have charged.

Er den ankomne spiller på hold eller alliance med en spiller på borde indgår han i dennes tur og følger dennes tur sekvens.

Spilleren der ankommer oplever forvirring og har derfor -1 to hit på alle angreb samt -1 til charge rul i sin første tur.

Hvem starter runden

Er der mere end 2 hold eller alliancer der udkæmper slaget rulles der stadig for hvem der tager turen. Højest vælger om han tager turen ellers kan han give muligheden videre til den der rullede 2. højest. Ruller 2 spillere samme resultat ruller de 2 spiller igen for at se hvem af de to der får trumfen. NB! - har en spiller rullet 5 og de 2 andre rullet 2 så ruller de om hvem der er 2'er og 3'er.

Spilleren der vinder initiativet kan vælge at videregive den til spilleren der rullede 2. højest. Det er ikke muligt at give den til andre.

Nærkampe

I Combat fasen er det kun kampe hvor den aktive spiller er med der bliver udkæmpet. Eksempel kan være at Grøn spiller står i nærkamp med Rød spiller og det er Guls tur. Rød og Grøn kan i så fald ikke vælge nogle af disse enheder til at kæmpe. De kan kun vælge enheder der er i kamp med Gul spiller.

Er der mere end 2 hold eller alliancer der slås så får hver hold et initiativ til at vælge hvem der skal slå. Ved starten af combat fasen ruller de andre spillere om hvem der er nr 2 og 3 på initiativ mens den aktive spiller starter combat fasen.

Er der flere spillere som spiller på samme alliance eller hold så deler de initiativ men må begge vælge en enhed til at slås med når det er deres tur til at vælge.

Bufs, Spells etc.

Ingen abilities kan benyttes på sine medspillere medmindre de er generelle for alle på bordet (eksempel er Cogs). Spells og andet der giver random skade til modeller som også kan ramme sine egne kan også ramme medspillere.

Spillængde

Der spilles til der kun står 1 spiller eller hold tilbage på bordet ud fra samme regler om morale test og afslutning som ved to spillere. Alle tests tages i starten af egen tur.

Terræn

Nyankomne spillere deployer sit terrænstykke før modeller deployes og må ikke deployes inden for 3" af fjendtlige modeller

Dødsrige

Er en spiller udslettet eller har været under 25% efter fejlet moraletest så går spilleren i dødsriget medmindre at han har vundet et slag. Det tager 30 minutter før man genopliver og man ankommer med fuld hær. Når spilleren udslettes eller forsvinder til dødsriget, så skal han informere dommerne hvor han vil ankomme. Dette må ikke være en provins hvor der allerede er kamp og såfremt spilleren var angriber, så må det ikke grænse op til det land der blev kæmpet i. Provinserne skal desuden være en provins ejet af holdet.



Såfremt spilleren ikke kan ankomme nogle steder grundet der allerede er krig i alle provinser eller det grænser op til det hvor kampen blev spillet så vil man ankomme der hvor ens holdkaptajn er. Er denne også i dødsriget vil det være efter nummer på kortet.

Forsyninger

Når man angriber skal man sørge for at ens provinser stadig hænger sammen. Alle angreb på andre provinser kræver derfor en forsyningslinje. En forsyningslinje er til en provins hvor ens eget eller det hold man er i alliance med, grænser op til provinsen man angriber. Dette vil sjældent være et problem med 1 spiller men derimod ved 2 eller flere som ønsker at angribe samme land.

Forsyninger ved angreb

Et eksempel kan være at en provins ejet af Gul grænser op til kun en grøn provins, hvor Grøn har to hære stående, der er klar til at angribe ud. Fordi at de bevæger sig ind i en Gul provins så vil de lide under manglende forsyninger og det er derfor kun en hær der kan angribe. Hvis nu at Grøn er allieret med Rød og der samtidigt er en rød provins der grænser op til den gule provins så vil der være 2 forsyninger og angrebet er lovligt.

Lovligt Angreb. (2 gule hære og 2 grænser)



Ulovligt angreb (2 gule hære og 1 grænse)



Mistet forsyninger under angreb

Ligesom at det kræves at der er forsyninger ved start så er det også vigtigt det opretholdes under kampene ellers kan der være konsekvenser. I eksemplet til højre mister de gule spillere deres ene forsyningsline da Rød spiller overtager Provins 20 som tidl igere har været gul. Gul har derfor kun Provins 19 og kan derfor ikke opretholde begge hære

Hvis pludseligt et af forsyningslinjerne brydes evt. fordi en provins bliver indtaget eller alliancen ophøre så vil det have konsekvenser for den kamp der kæmpes.



Når forsyningen bliver brudt eller tidspunktet vides så vil spillerne bliver informeret og efter tidspunktet er passeret så vil spilleren miste 25% af hære. Spillet stoppes på tidspunktet og spilleren med tabt forsyningslinje fjerner modeller ud fra nedenstående. Disse tæller ikke med i forhold til battleshock.

- Enheder bestående af modeller med 1 wound – Fjern 25% af modellerne rundet op. Eksempel hvis en enhed har 15 modeller så dør 4.
- Enheder bestående af modeller med 2 eller flere wounds – Enheden mister 25% af de resterende antal wounds rundet op. Eksempel hvis enheden har 15 wounds tilbage vil den miste 4 wounds
- Ved enkeltstående enheder (Leaders, Behemoths, Warmachines etc) så mistes 25% af tilbageværende wounds rundet op. Derudover rul en d6 for hver model. På en 1'er eller 2'er har enheden -1 save i den igangværende tur.

Realmsten

Alle hold optjener realmsten hver tur. Dette sker uanset hvad og disse kan så bruges undervejs i kampagnen til at købe nogle fordele, man kan prøve lykken, opruste hurtigt og man kan dele det imellem hinanden. Se herunder hvad de kan bruges på og hvad det koster. Prislister vil blive lavet i et nemmere format og vil også være til stede ved kampagnen.

Hurtig oprustning.

Er din hær decimeret og har du brug for at få oprustet hurtigt pga. at en modstander er på vej så kan dette gøres hurtigere mod betaling. Ønsker man med det samme at opruste sine decimerede enheder koster det 10. Det er også muligt at opruste til fuld hær på 10 minutter mod betaling af 25 sten.

Prøv lykken

For 5 sten kan man få lov til at trække et kort i bunken. Disse kort indeholder små regler man kan tilføje til sine enheder eller andre ting man kan bruge i spillet. Der kan også være kampagne bonuser. Vær opmærksom på at der også vil være kort som kan være negative. Nogle er heldige og andre er ikke.

De fleste kort vil være noget der kan bruges i kampene. Der vil stå på kortet hvornår de skal spilles og alle kort skal gøres opmærksom på før spillets begyndelse medmindre andet er skrevet på kortet. Det er ikke tilladt at tilføje lykkkort under et spil.

Afbryde march

Det er muligt for 10 realmsten at vende om midt i en march og returnere til der hvor man kom fra. Se sektionen for March for at se pris og konsekvens.

Auktion

Der vil være en auktion flere gange på dagen. Hvert hold kan sende en person afsted med stenene. Nogle ting vil være tydeligt hvad det er og andre ting vil være hemmelige hvor der lægges et bud og så er det højest der vinder.

Fri handel

Det er frit at købe mellem hinanden om tjenester og bestikelse. Det er ikke muligt at købe provinser af hinanden og det er ikke muligt at bestikke dommerne.

Lejetropper

Der vil opstå nogle muligheder for at få lejetropper med i sin hær. Det er typisk under auktioner.

Kampagnepoint

Kampagnen går ud på at indsamle point. Der er flere forskellige muligheder at få point på. Herunder kan de ses og hvad de giver. Nogle har et skjult point tal og vil ikke blive oplyst

- Provinser - Hver provins giver et antal af point. Dette antal står på provinskortene. Hver 30-60 minutter så vil systemet lave et snapshot på et tilfældigt tidspunkt og tildele point alt efter hvem der ejer provinsen. Det kan derfor ikke betale sig at spekulere i hvornår man angriber bestemte provinser.
- Win/Loss - Når man vinder/tabber en kamp tildeles der point. Det står angivet på scenariet hvor mange point en sejr giver.
- Scenarier - På flere af scenarierne er der en mulighed for at vinde flere point hvis man kan udføre de ting der står. Det vil altid stå på scenarie kortet som bliver udleveret af dommerne.
- Missioner - Hvert hold vil få en mission før kampagnens start. Det er kun holdet der ved hvad missionen er og hvis det lykkes vil der være point at hente. Der vil desuden være små missioner undervejs i spillet.
- Realmsten - Der vil være en bonus fordelt på hvem der har flest sten tilbage. Der er 3 bonuser at hente. Den store bonus er større end nr 2 og 3 tilsammen og det kan derfor være en ting at spekulere i.
- Chancekort - Nogle chancekort indeholder Kampagne point. Disse vil blive tildelt med det samme.
- Quiz - Der vil være en sjov gimmick i form af en quiz. 2 fra hvert hold deltager og der er point at hente.

- Vores provins! – Der modtages en bonus hvis man har præsteret at sikre en provins fra at blive overtaget igennem hele kampagnen. Det kræver derfor at holdet har startet med provinsen og den ikke har skiftet farve på noget tidspunkt.
- Til ANGREB – Det mest angrebslystne hold modtager en bonus. Denne bonus udregnes på hvilket hold har været i flest kampe som angribere. At man sender 2 eller 3 hære i samme provins og i kamp tæller kun for 1.

Alle pointene vil blive lagt sammen til sidst og divideret med det antal spillere der er på holdet. Skulle vi derfor stå i situation hvor der mangler en spiller så går det nok.

Vær opmærksom på at point høsten bliver mindre på nogle punkter hvis man er i alliance. Derimod kan fordelene ved at have en alliance give flere point så det kan igen være noget at spekulere i. Hvor meget ved kun dommerne.

Gode Råd.

Lidt gode råd til spillere og holdledere til brug under kampagnen.

- Sørg for at have flere figurer med end den oprindelige liste du laver. Undervejs kan der være ting der gør du kan have flere modeller med eller måske et monster eller den bonus du får fra start gør at du ikke kan have monsteret med. Der er ½ år til kampagnen starter.
- Der er malekrav til turneringen og alle baser skal være i samme tema. I må selv vurdere om hæren er malet eller ej dog skal hæren være sammenhængende. Det går derfor ikke at enkelte modeller er world class og resten er børnehave fingermaling. Brug sund fornuft.
- Sørg for at fordele bonusserne lige mellem jer. En enkelt spiller der har alle vil nok være meget fint lidt men når resten af spillerne er konstant underdogs så hjælper det ikke meget i sidste ende.
- Snak sammen og prøv og find ud af om nogen vil være defensiv eller offensiv. Til at starte med kan det være fornuftigt at holde en spiller i baghånden så man ikke låser alle i kamp.
- Tænk på jeres realmsten. Der kan være fordele og ulemper ved bare at bruge løs
- Vær med i historie delen. Det er sjovt og det giver et andet spin på spillet.
- Find ud af hvem der er god til hvad på holdet. Sørg for at have nogle der kan hjælpe med taktikkerne. Holdlederen vil typisk blive låst i spil og så er det godt at der er en anden der står for det taktiske.
- Brug tiden fornuftigt og se hvordan det står til på bordene.

Har I spørgsmål så stil dem i gruppen. Tag gerne en af dommerne for hurtigere svar. I kan se hvem administratoren er. Ser frem til en hyggelig kampagne.