

Miniparadice Kampagne: Gelia

Inhalt

Miniparadice Kampagne: Gelia	1
Intro	2
Einführung	2
Rekrutierungsphase.....	3
Bewegungsphase	4
Kampfphase	4
Abschlussphase.....	6
Rundenende	6
Kampagnensieg.....	6
Ereignissen zum Schlachtgleichgewicht	7
Ereignisse zum Siegpunktgleichgewicht	8
Austragen einer Schlacht.....	9
Realmbedingungen.....	10



Intro

Ein welterschütterndes Tosen lies die Zeit scheinbar gefrieren. In den wenigen Sekunden, die es zu hören war, erstarb jegliche Handlung in den Realms. Das schrille Schlagen der Schmiedehämmer auf das rotglühende Metall sowie das Kläffen der jagenden Bluthunde, die Geräusche der Waldvögel und sogar das Gebrüll der unzählbaren Heerscharen auf den Schlachtfeldern wurde scheinbar verschluckt. Doch dem nicht genug, auf das Tosen erfolgte eine Druckwelle, die Lawinen auslöste, Flüsse aus ihrem Lauf drängte und selbst die mächtigsten Bäume in die Knie zwang. Natürlich vermochten es auch die Bewohner der Welten nicht dieser Naturgewalt standzuhalten und wurden hinweggerissen. Sogar die Götter hielten inne und bemerkten als erstes welches neuerliche Wunder sich ereignet hatte.

Teile der Realms, die seit Jahrtausenden in den Weiten umhertrieben, waren mit erheblicher Geschwindigkeit kollidiert und in einem extremen Inferno zu einer neuen Welt verschmolzen: Gelia! Eine Welt, die anders war als alles was zuvor gesehen wurde.

Ein unbedeutender Zwerg der Kharadron Overlords, getrieben durch das Verlangen nach Reichtum und Macht, betrat diese jungfräuliche Welt als erster. Dies sollte er auch in Form eines neuen Elements, Gelium, finden. Auf dem Rückweg zu seinem Weltraumhafen wurde er allerdings von dämonischen Seekern des Slaanesh überfallen, welche im Erscheinen dieser neuen Welt ein Zeichen ihres verschollenen Gottes sahen. Doch anstatt diesen zu finden, verbreiteten sie das gefundene Element in allen Welten. Die Herrscher und Götter aller Völker sahen in dem Gelium die Chance sich die Vorherrschaft über alle Realms zu sichern und ihre Feinde endgültig zu vernichten. So entbrannte ein Wettlauf zur neuen Welt.

Alle vier großen Allianzen sind in den Kampf um die Vorherrschaft und somit um die Ressourcen des neuen Elements beteiligt. Während diese sich mit unnachgiebiger Gewalt bekämpfen, arbeiten die einzelnen Völker innerhalb der Allianzen Hand in Hand.

Einführung

Die größten und intelligentesten Generäle der Allianzen haben sich zusammengetan und die besten Ingenieure und die talentiertesten Magier zu sich gerufen, um die alleinige Macht über Gelia zu erlangen. Ein scheinbar nie endender Strom an Soldaten wird Jahr für Jahr rekrutiert, sodass die Schlachtfelder niemals leer sind und immer wieder neue Gebiete besetzt werden können.

Die Kampagne ist geprägt durch ein kooperatives Spiel der einzelnen Spielerteams innerhalb der großen Allianzen, aber auch durch den Kampf der vier Allianzen gegeneinander. Dabei Planen die Teammitglieder die einzelnen Spielzüge gemeinsam und entscheiden, wer welche Schlacht austrägt. Der gewählte Teamkapitän ist dem Spielleiter Rechenschaft schuldig und muss ihm die Entscheidungen seines Teams mitteilen.

Ein Spielzug ist in folgende Phasen, die sich in entsprechender Reihenfolge wiederholen, aufgeteilt:



Rekrutierungsphase: Durch besetzte Gebiete werden jede Runde Rekrutierungspunkte generiert. Diese werden in Form von Verstärkungen in den besetzten Gebieten auf der Karte verteilt.

Bewegungsphase: Die Spieler verschieben Armeepunkte auf der Karte um neue Gebiete einzunehmen. Dabei kann es zu kriegerischen Konfrontationen kommen.

Kampfphase: Die Armeen prallen aufeinander und die Schlachten werden in Einzel- oder Mehrspielerschlachten ausgetragen.

Abschlussphase: Die geschlagenen Armeen ziehen sich zurück, die siegreichen Heere teilen sich in neue Armeelager auf.

Um die Kampagne gewinnen zu können, müssen die Teams Siegespunkte, in Form von Gelium, sammeln. Das Team, das zuerst 100 Gelium errungen hat, ist siegreich. Durch das Besetzen von Gebieten, Städten und der Festung werden Kampagnenpunkte generiert.

Rekrutierungsphase

Was zunächst als Späher-Trupps mit Arbeitern begann, wuchs schnell zu einem kleinen Heer zur Verteidigung heran. Nachdem die ersten Minen leergeschürft waren, gaben sich die Allianzen nicht zufrieden und wollten immer mehr Gelium für sich in Anspruch nehmen. So wurde aus einer Verteidigungsarmee ein Angriffsheer.

Nicht nur Gelia, sondern auch das Volk wurde immer weiter ausgequetscht, um mehr Soldaten für den Kampf um den Kontinent im Nichts zu gewinnen. Die Kriegsherren sind unersättlich und senden immer wieder neue Truppen für den endlosen Kampf aus.

In der Rekrutierungsphase bekommt jede Allianz 400 Rekrutierungspunkte plus zusätzliche Punkte entsprechend der Rekrutierungstabelle. Die entsprechenden Zuteilungen dieser Punkte in die durch die eigene Allianz besetzten Felder sind per Mail oder Discord an den Kampagnenleiter zu melden. Dieser trägt sie entsprechend auf die Karte ein.

Rekrutierungstabelle:

Besetzte Felder	Punkte
Je 3 Felder	+ 100
Ressourcenfeld	+ 100
Stadt	- 50
Burg Herkules	- 150

Besetzt eine Allianz 10 Felder (+300 Punkte), 2 Ressourcenfelder (+200 Punkte) und die Burg Herkules (-150 Punkte) Plus die Basispunkte (+400), so erhält die Allianz 750 Rekrutierungspunkte zum Zuteilen. Sind nur 3 Felder (+100 Punkte) und die Burg Herkules (-150 Punkte) besetzt, so ergeben sich 350 Rekrutierungspunkte. Das Ergebnis kann niemals einen negativen Wert annehmen.

Der Mindestwert für eine Zuteilung in ein Feld beträgt 50 Rekrutierungspunkte. Bei der Zuteilung ist auf die Obergrenze der einzelnen Felder zu achten. Diese beträgt für ein einzelnes Feld 1000 Punkte, angrenzende besetzte Felder erhöhen diesen Wert jeweils um weitere 400 Punkte. Enthält das Feld



eine Stadt, so können für diese 400 zusätzliche Punkte stationiert werden. Die Burg Herkules bietet einen Vorteil von 750 Punkten.

Diese Phase wird von allen Allianzen zeitgleich durchgeführt, erst wenn alle Rekrutierungen zugeteilt sind, wird die Karte aktualisiert.

Bewegungsphase

Die Späher und Spione haben die neuen Truppen der Feinde entdeckt und machen ihren Generälen Meldung. Es ist an der Zeit neu zu Taktieren und die Truppenbewegungen der Feinde vorauszuahnen, die eigenen Grenzen durch Truppenbewegung zu schützen oder dem Heer den Marschbefehl zu geben. Die Schlacht muss nicht zwangsläufig auf dem Schlachtfeld gewonnen werden, wenn die Taktik den Feind, zum Leidwesen von Khorne, schon vorher zum Rückzug zwingt.

Die Bewegungsphase wird von allen Allianzen gleichzeitig durchgeführt. Die Bewegungen werden an den Kampagnenleiter per Mail gemeldet. Nachdem alle Allianzen die Bewegungsphase abgehandelt haben, aktualisiert dieser die Kampagnenkarte.

In der Bewegungsphase ist zu beachten, dass in einem Feld, aus dem Punkte abgezogen werden, mindestens 400 Punkte verbleiben müssen, um die Kontrolle weiterhin zu gewährleisten. Andernfalls wird das Gebiet aufgegeben. Ebenfalls müssen mindestens 400 Punkte bewegt werden, wenn das Ziel nicht von der Allianz selbst kontrolliert wird.

Armeepunkte können zwischen angrenzenden kontrollierten Feldern bewegt werden. Allerdings darf dabei nur ein Feld pro Bewegungsphase durchquert werden.

Es ist möglich Punkte von mehreren Gebieten in ein Feld zu ziehen, solange diese alle an das eine Feld angrenzen.

Wird ein von einer anderen Allianz besetztes Feld angegriffen, können mehr Punkte als die Obergrenze des Feldes in dieses bewegt werden.

Truppen von weniger als 800 Punkten gelten als Kolonisationsarmeen, diese können zwar freie Felder einnehmen, aber keine Invasionen durchführen.

Am Ende der Bewegungsphase gibt der Kampagnenmeister durch die Aktualisierung der Karte bekannt, an welchen Grenzen es zu Grenzkriegen kommt oder welche Gebiete eine Invasion abwehren müssen.

Kampfphase

Der General reitet die Schlachtordnung ab und macht den Soldaten Mut. Die Zeit scheint für einen Augenblick still zu stehen und kein Geräusch ist zu vernehmen, außer dem wie von einer einzigen Maschine klingenden Atmen der Soldaten. Nur langsam lichtet sich der dichte Nebel und gibt den Blick auf das Schlechtfeld frei. Die Sekunden scheinen so zäh zu vergehen als wären sie ganze Tage.

Endlich ist es so weit. Die Musiker blasen zum Angriff, mit einem mechanischen Ruck setzt sich das Heer in Bewegung. Aus der Stille heraus entsteht ein Tosen, wie es das Land lange nicht mehr vernommen hat. Die schneller werdenden Schritte der Soldaten verschmelzen zu einem orkanartigen Rauschen. Die Anspannung wächst mit jedem Zoll und liegt als ein kaum spurbares Flirren in der Luft.



Ein Trompetenstoß zerreit die Mauer aus Geruschen, schlagartig vernehmen die Krieger etwas neues, etwas ist ber ihnen und scheint sie zu berholen. Jetzt rennen sie im Schatten, denn der Pfeilhagel der Bogenschtzen zieht ber sie hinweg. Nun gesellen sich die ersten Schreie der Gefallenen und Verwundeten zu den Geruschen der Schlacht. Aus dem Marschieren wird pltzlich ein Rennen, mit einem gewaltigen metallischen Knall prallen die Schlachtreihen aufeinander. Soldaten werden von ihren Beinen gerissen und von den nachrckenden Truppen niedergetrampelt. Der Kampf ist entbrannt und findet erst sein Ende wenn der Feind ausgelscht ist.

Wird ein Gebiet angegriffen, so muss diese Schlacht auch ausgetragen werden. Allerdings gibt es eine Ausnahme: Ist eine der Armeen mindestens doppelt so gro wie die andere, zieht sich die kleinere Armee geschlagen zurck.

Je nach Situation gibt es verschiedene drei Schlachtarten mit verschiedenen Battleplans:

<i>Art der Schlacht</i>	<i>Bedingungen</i>
<i>Grenzkrieg</i>	<p><i>Zwei Armeen aus aneinandergrenzenden Gebieten greifen sich gegenseitig an (z.B. B2 greift A2 an und umgedreht).</i></p> <p><i>An dieser Schlacht nehmen auch die zurckgelassenen Punkte und die Verstrkungen aus den angrenzenden Gebieten, sofern diese sich auch in eines der betroffenen Gebiete bewegen, teil.</i></p> <p><i>Wenn ein dritter Spieler auch eines der Betroffenen Gebiete angreift, wird die Schlacht ebenfalls als Grenzkrieg ausgetragen. Der Ort der Schlacht ist dann die Grenze des Gebietes, das von zwei Seiten angegriffen wird. Allerdings nimmt die zurckgelassene Armee des dritten Spielers nicht am Kampf teil, da sein gebiet nicht angegriffen wird und er eigentlich nur eine Invasion spielen wrde. Die Spieler treten im free for all (FFA) gegeneinander an.</i></p>
<i>Invasion</i>	<p><i>Ein Angriff auf ein besetztes Gebiet wird angesagt, ohne dass dieses einen Gegenangriff angesagt hat.</i></p> <p><i>Nur die angreifenden Truppen (mit Verstrkungen) greifen die stationierten Truppen an.</i></p>
<i>Belagerungsschlacht</i>	<i>Eine Invasion auf die Burg Herkules.</i>

ber Sieg und Niederlage entscheiden die Spielergebnisse. Durch die Regeln der Battleplans werden Schlachtpunkte gesammelt. Am Ende der Schlacht (Ende der 5. Runde) werden die gesammelten Punkte addiert und durch die Gesamtpunkte geteilt. Dieser Wert ist entscheidend fr den Ausgang der Schlacht und ist ebenfalls die Grundlage fr die Hhe der Verluste. Als Sieger der Schlacht geht nur dann ein Spieler hervor, wenn er mindestens 55% erreicht hat. Ist das der Fall, besetzt der Sieger das Gebiet und der Verlierer muss sich in ein von seiner Allianz kontrolliertes oder freies Gebiet



zurückziehen. Dabei ist auf die Punktebeschränkungen zu achten. Kann sich der Verlierer nicht zurückziehen gehen seine Einheitenpunkte verloren.

Die Verluste entsprechen dem Siegesbedingungs-Prozentsatz des Gegners. Wurde die Schlacht zum Beispiel mit 80% gewonnen, so verliert man 20% der eingesetzten Einheitenpunkte.

Für eine Belagerungsschlacht gesonderte Regeln

Es besteht die Möglichkeit eine Schacht im Vorfeld aufzugeben und sich zurückzuziehen. In diesem Fall verliert die Armee 1/3 ihrer Stärke, der Sieger verzeichnet keine Verluste.

Abschlussphase

Die Soldaten verlassen das Schlachtfeld, zurück bleiben nur die Namenlosen toten, deren Geschichte schnell in Vergessenheit geraten wird. Dichter Nebel legt sich über die Landschaft und verschluckt die Töne der bereits verwesenden Kadaver. Auf der einen Seite wird den Toten durch ein Fest Ehre erwiesen, auf der anderen Seite verlassen die geschlagenen Soldaten schnell das Feld ihrer Schande. Doch egal wer das Feld als Sieger für sich erobert hat, Khorne sitzt auf seinem Thron und triumphiert dank des Blutvergießens.

Die geschlagene Armee zieht sich in die angrenzenden befreundeten Gebiete zurück, bis deren Höchstpunktzahl erreicht ist. Ist diese erreicht oder grenzen keine Gebiete mehr an, in die sich die Armee zurückziehen kann, wird die Armee ausgelöscht.

Die siegreiche Armee muss in dem eroberten Gebiet die maximalpunktzahl stationieren, die überschüssigen Truppen müssen in die umliegenden Gebiete verteilt werden.

Wird ein besetztes Gebiet durch eine andere Allianz erobert, verringert sich die Maximalpunktzahl der angrenzenden eigenen Gebiete. Falls die stationierten Punkte die Maximalpunktzahl übersteigt, müssen die überschüssigen Punkte abgezogen werden. Dies kann entweder in ein anderes befreundetes Feld oder in ein freies angrenzendes Feld geschehen (mindestens 400 Punkte um das Feld zu besetzen). Ist dies nicht möglich, gehen die Punkte verloren.

Rundenende

Die Kriegsherren werden von ihren Spähern und Boten über die Ausgänge der Schlachten in Gelia informiert. Schnell werden die neuen Minen besetzt um das Gelium zu fördern, bevor ein Gegenschlag das neu gewonnene Glück wieder zunichtemachen kann.

Der Kampagnenleiter verteilt die Punkte und weist die Gebiete entsprechend zu.

Kampagnensieg

Nur wer das meiste Gelium für sich erobern kann, wird sich einen entscheidenden Vorteil für den Kampf um die übrigen Realms verschaffen können.



Ein Schwert aus Gelium, das alle in die Knie zwingt, ein Plattenharnisch, an dem die Zauber vergehen, als wären sie nie gesprochen worden sowie ein Schild aus dem kostbaren Material, an dem die Waffe des Feindes wie ein morsches Stück Holz zerbricht, dass wird den Herrscher über Gelia auszeichnen.

Um die Herrschaftsinsignien zu erlangen, müssen 100 Siegespunkte gesammelt werde.

Je 5 besetzter Gebiete erhält die Allianz einen Punkt. Eine besetzte Stadt generiert ebenfalls einen Punkt und die Kontrolle über die Burg Herkules bring der Allianz weitere drei Punkte pro Runde ein.

Ereignissen zum Schlachtgleichgewicht

Die Morgendämmerung ist angebrochen, während das Heer sich für den letzten Marschabschnitt bereit macht, bricht ein Reiter aus dem Dickicht. Voller Entsetzen berichtet er dem Kommandanten, dass der Feind bereits hinter der nächsten Hügelkette Stellung bezogen hat. Sie scheinen vorbereitet!

Der Verteidiger einer Invasion wirft einen W6, um das Punkteungleichgewicht auszugleichen und erhält einen Vorteil aus der folgenden Tabelle, entsprechend seines Wurfresultates.

Große Überzahl: Beträgt die Armeegröße des Verteidigers nur 2/3 (66,6%) der Armee des Angreifers, so wirft der Verteidiger einen weiteren W6 und erhält einen zweiten Vorteil. Entspricht dieser Wurf dem Ergebnis des ersten, dann wird er wiederholt. Eine Armee kann einen Vorteil nur einmal erhalten.

<p>1. Taktischer Vorteil Die Helden der Verteidiger sind ausgezeichnete Taktiker und konnten den Angriff vorhersehen. So wählten sie einen vorteilhaften Ort der um sich dem Feind zu Stellen.</p> <p><i>Das taktische Überraschungsmoment auf der Seite entscheidet der Verteidiger, wer in der ersten Schlachtrunde die Initiative erhält.</i></p>	<p>4. Späher Todesmutig reiten die Späher vor, um die Bewegungen des Feindes zu beobachten und einen taktisch wichtigen Punkt zu sichern.</p> <p><i>Der Verteidiger wählt eine Einheit aus, die die Späher darstellt. Diese darf sich vollständig innerhalb von 8" vor der Aufstellungszone aufstellen darf.</i></p>
<p>2. Führungskraft Die Soldaten vertrauen ihrem General blind und jeder einzelne würde sofort für ihn sterben. Selbst in Angesicht der abscheulichsten Bestien halten sie die Linie oder Stürmen voran und gehorchen jedem Kommando ihres unbesiegbaren Führers.</p> <p><i>Inspiziert durch das absolute Gehorsam der Soldaten erhält der Verteidiger einen zusätzlichen Kommandopunkt.</i></p>	<p>5. Taktisches Ziel Die Soldaten kennen ihr Land so gut, dass sie eins mit der Natur geworden sind und seine Stärken und Schwächen genau einzuschätzen wissen. Sie kennen die taktischen Punkte genau und können die besten Standorte für ihre Verteidigung bestimmen.</p> <p><i>Weil der Verteidiger sein Land zu gut kennt, darf er ein Zielmarker um 5" verschieben, um einen taktischen Punkt neu festzulegen.</i></p>
<p>3. Göttliche Eingabe Ein unumstößlicher Glaube an die Götter ist die Tugend des Generals. Er kämpft im Namen der Götter und er ist bereit in ihrem Namen zu töten. Immer ein Gebet auf den Lippen stürzt er sich in die Schlacht.</p>	<p>6. Waffenkammer Die Waffenkammern sind gut gefüllt und die Verteidiger auf die Invasion vorbereitet. Doch als einer der Helden seine Waffe holt, fällt ihm ein ungewöhnliches Leuchten in der Ecke der Waffenkammer auf. Ein Artefakt der Macht! Er nimmt es an sich, um es in der kommenden</p>



<i>Einmal pro Spiel wird sein Gebet erhört und du darfst einen einzelnen Würfel, der nicht der Initiationswürfel ist, neu werfen.</i>	Schlacht zu führen. <i>Der Verteidiger erhält ein zusätzliches Artefakt.</i>
---	---

Ereignisse zum Siegpunktgleichgewicht

Eine Botschaft von Gelia erreicht die Götter und ihre Kriegsherren. In einem tobenden Wutanfall werfen die Götter ihren Generälen Unfähigkeit vor. Sie drohen ihnen mit Enthauptung, Folter und Schlimmeren, denn sie scheinen das Rennen um das Gelium zu verlieren. Nun ist es an der Zeit zu Handeln und mit aller zur Verfügung stehenden Macht zuzuschlagen.

Fällt der Gelium -Unterschied der beiden letztplatzierten Allianzen auf einen kritischen Wert (10 oder mehr Siegespunkte), darf der 4. Platz der jeweiligen Kampagnenrunde zu Beginn der Rekrutierungsphase eines der folgenden Ereignisse auswählen. Dieses hält bis zum Beginn der nächsten Rekrutierungsphase an.

1. Verbündete Ureinwohner

Die Bewohner des Gebietes sehen in deiner Allianz die einzig wahren Herren des Realms. Als sie erkennen, dass deine Allianz in großer Bedrängnis ist, wollen sie im Kampf um die Vorherrschaft um Gelia mitmischen und schließen sich deiner Armee an.

Deine Allianz erhält für die nächste Schlacht zusätzliche 500 Punkte.

2. Verstärkung

Um noch eine Chance auf das Gelium zu haben, treiben die Götter ihre Schergen dazu an mehr Truppen auszuheben. Jeder brauchbare Mann und jede fähige Frau wird von den Häschern zusammengetrieben, gedrillt, bewaffnet und an die Front kommandiert. Wer sich weigert wird an Ort und Stelle hingerichtet.

In der Rekrutierungsphase erhält dein Bündnis zusätzliche 500 Rekrutierungspunkte als Verstärkung.

3. Strömung der Zeit

Um sich einen Vorteil zu schaffen nutzen die Götter einen wahrlich mächtigen Zauber. Ein Blick in die Zukunft soll die Geschehnisse wieder in die richtigen Bahnen lenken. Während die Götter nun die Pläne ihrer Kontrahenten kennen, können sie ganz in Ruhe ihre nächsten Schritte planen.

Der Zauber ermöglicht es deiner Allianz eine einzelne Bewegung einer Armee zu ändern, nachdem die Bewegungsphase abgeschlossen ist und veröffentlicht wurde. Anschließend beginnt die Kampfphase.



Austragen einer Schlacht

Battleplans

Taktische Überlegungen rauben dem General den Schlaf. Nachdenklich steht er über den Tisch gebeugt und betrachtet die Berichte der Späher und gleicht sie mit der Landkarte ab. Hat er den richtigen Zeitpunkt und das richtige Schlachtfeld gewählt? Hat er etwas übersehen? Hat er sich wirklich diese Stelle ausgesucht, oder war es der Feind, der eine geschickte List ausgespielt hat? Die Stunden verstreichen. Eine Lösung wird er in dieser Nacht nicht mehr finden. Doch mit etwas Glück wird dies nicht seine letzte sein.

Lest zunächst alle Regeln zu „Austragen einer Schlacht Seite 9 – 13 sowie die „Ereignisse zum Schlachtgleichgewicht“ durch bevor ein Schlachtfeld ausgewählt wird, da diese Regeln die Aufstellungszonen oder die Zielmarker verändern könnten.

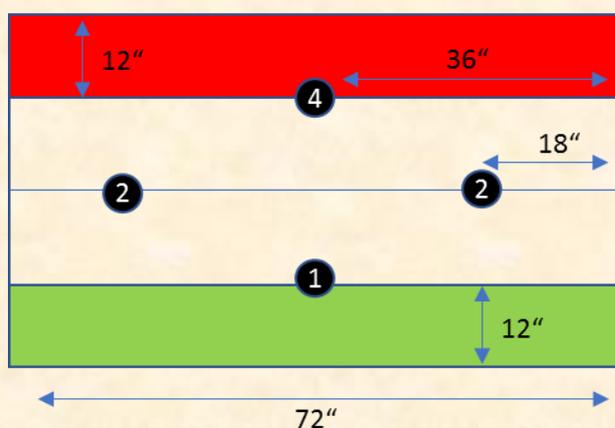
Bevor eine Schlacht ausgetragen wird, muss anhand der Tabelle „Art der Schlacht“ auf seine 5 ermittelt werden, um welchen Schlachtentyp es sich handelt (Grenzkrieg, Invasion oder Belagerungsschlacht).

Handelt es sich um einen Grenzkrieg oder eine Invasion wird auf der entsprechenden Tabelle gewürfelt, welcher Battleplan gespielt wird. Dazu wird ein W3 geworfen und der Plan, der dem Wurf Ergebnis entspricht, zeigt den Aufbau der Schlacht da.

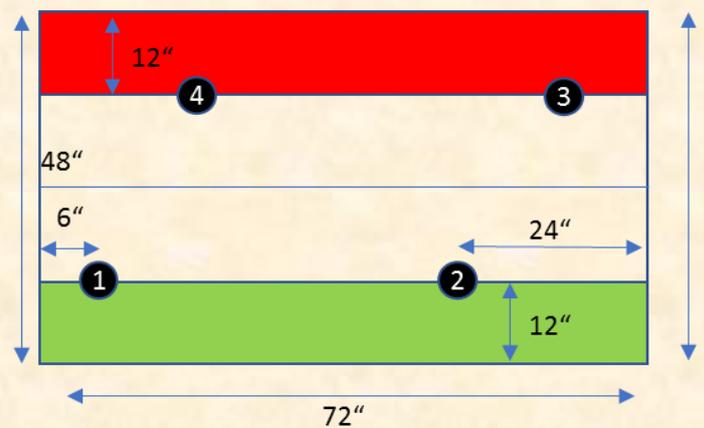
Grenzkrieg

Wurf Ergebnis	Battleplan
1	Offener Schlagabtausch
2	Flankenangriff
3	Treffen an der Grenze

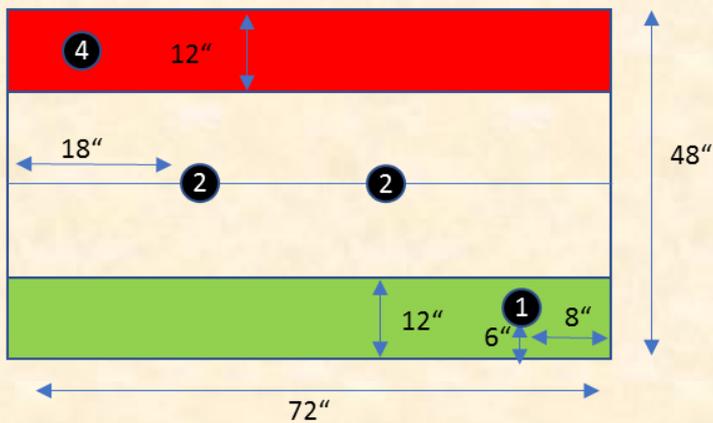
Offener Schlagabtausch



Flankenangriff



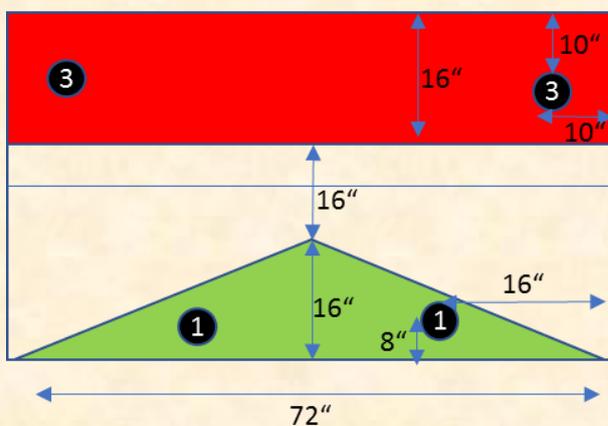
Treffen an der Grenze



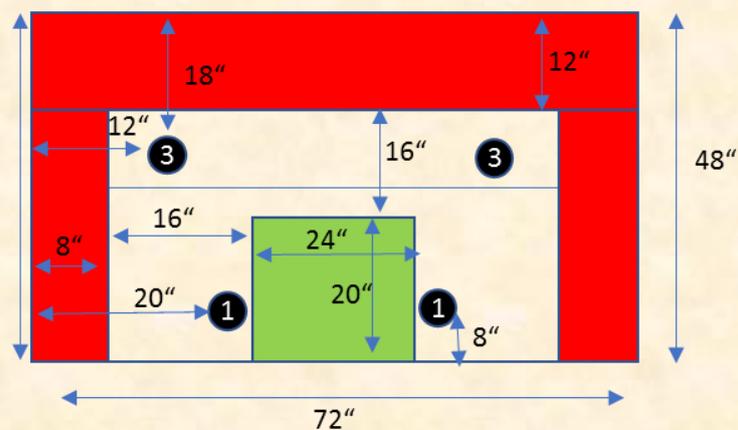
Invasion

Wurfresultat	Battleplan
1	Frontalangriff
2	Haltet die Linie
3	Lagersicherung

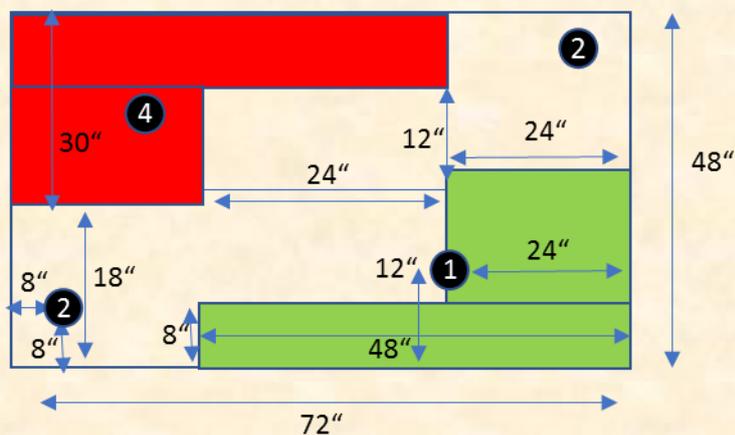
Frontalangriff



Haltet die Linie



Lagersicherung



Die Battleplans sind jeweils aus der Sicht des Verteidigers aufgebaut. Diesem ist die grüne Fläche zuzuordnen. Bei den Grenzkrieg-Schlachten gibt es keinen Verteidiger, es ist egal, welcher Spieler in welchem Feld beginnt, da die Aufstellungszonen identisch sind.

Die durch die Zielmarker zu erlangenden Punkte stehen in den Markern. Die Zielmarker werden aus werden aus Sicht des Verteidigers logisch gespiegelt.

Bei Invasionsschlachten kann es sein, dass Teile der Aufstellungszonen weniger als 24“ voneinander entfernt sind. Hier gibt es eine Besonderheit bei der Aufstellung. Denn die aufgestellten Einheiten müsse trotzdem 24“ vom einer freundlichen Einheit entfernt stehen. Beim Aufstellen der eigenen Einheiten beschneidet man also die Aufstellungszone des Gegners, er kann manche Teile seiner Zone als noch mehr nutzen.

Realmbedingungen

Seltsame Dinge geschehen auf Gelia, durch extreme Windströme ändert sich das Wetter rasant. Jeder neue Tag verheißt neue Gefahr und neue Gegebenheiten für die Armeen der Allianzen.

Vor jeder Schlacht wird auf der Realmtabelle ausgewürfelt in welchem Realm die Schlacht stattfindet. Dadurch gelten dann die entsprechenden Effekte des jeweiligen Realms, dabei ist zu beachten, dass die Befehlsfähigkeit nur vom General verwendet werden kann, der Zauber wird von allen Zauberern auf dem Spielfeld beherrscht und der Effekt des besonderen Ereignis findet während der gesamten Schlacht Anwendung. Wenn die Festung angegriffen wird, gelten die Realmregeln der Gelia Festung

Wurfergebnis	Realm
1	Ghyran
2	Ghur
3	Chamon
4	Aqshy
5	Shyish
6	Ulgu
7	Hysh

Ghyran: Zauber: **Saat des Lebens:** ZW6 Wähle eine freundliche Einheit in 18“ die D3 heilt

Besonderes Ereignis: **Baumrinde:** Beide Spieler wählen ein HERO der +2 Lebenspunkte bekommt

Befehlsfähigkeit: **Dornenschild:** Wähle eine befreundete Einheit in 18“ vom General sobald diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet auf die 2+ erleidet die Einheit D3 MW

Ghur: Zauber: **Rasende Bestie:** ZW7 wähle eine Einheit in 18“.Die Einheit kann Rennen und Chargen oder Schießen



Besonderes Ereignis: **Monströsertaktiker**: Anfang der Schlachtrunde würfeln beide Spieler einen Würfel auf die 4+ bekommen sie ein zusätzlichen Befehlspunkt

Befehlsfähigkeit: **Wilde Gestalt**: Wähle eine befreundete Einheit in 12'' um deinen General die Einheit bekommt +2 auf den Charge & Rennwurf

Chamon: Zauber: **Transmutation**: ZW6 Wähle feind. Einheit in 18'', der Movewert wird bis zur nächsten Herophase halbiert

Besonderes Ereignis: **Verstecken ist Zwecklos**: Es gibt keine „Deckung“ im Spiel

Befehlsfähigkeit: **Herz aus Stahl**: Wähle eine Einheit in 12'' um den General die eine Einheit bekommt ein 6er Rettungswurf

Aqshy: Zauber: **Feuerball**: ZW7 sichtbare feind. Einheit in 18'' Modelle der Einheit abhängig vom Schaden 1+=1MW 2-9=D3 MW 10+ D6MW

Besonderes Ereignis: **Brennender Himmel**: Wenn eine Einheit fliegt und weiter als 6'' bewegt auf die 4+ 1MW 6+ D3MW

Befehlsfähigkeit: **Meteorschlag**: Wähle eine Einheit innerhalb von 18'' des Generals. Diese Einheit erleidet D3 tödliche.

Shyish: Zauber: **Leichtentuch**: ZW6 sichtbare feindliche Einheit in 18'' -2 Bravery

Besonderes Ereignis: **Riftmagie**: Alle Zauberer bekommen +1 auf den Zauberwurf

Befehlsfähigkeit: **Lebensentzug**: Eine Einheit wählen auf die 5+ D3 Mortal Wounds

Ulgu: Zauber: **Verwirrendes Miasma**: ZW6 die Einheit kann nicht rennen und kriegt -2 auf den Chargewurf

Besonderes Ereignis: **Schattenmagie**: Alle Zauberer bekommen +1 auf den Bannwurf

Befehlsfähigkeit: **Dunkler Schatten**: Wähle eine feind. Einheit in 14'' um deinen General die Einheit bekommt -1 Safewurf

Hysh: Zauber: **Phas Schutz**: ZW7 Wähle eine freund. Einheit in 18'' der Gegner bekommt -1 Hit bis zur deiner nächsten Heldenphase.

Besonderes Ereignis: **Blendung des Lichtes**: Alle Modelle können nicht „rennen“

Befehlsfähigkeit: **Run Forest Run!**: Wähle eine Einheit in 18'' um deinen General, die Einheit bekommt +3 auf den Movewert



GELIA FESTUNG:

Zauber: **Kampfbereitschaft:** ZW8 Die Waffenreichweite erhöht sich um 1''

Besonderes Ereignis: **Kämpft Tapfer!:** ALLE Einheiten bekommen +1 auf den Bravery Wert

Befehlsfähigkeit: **Vorwärts zum Sieg:** Wähle eine Einheit in 14'' um deinen General die Einheit darf sich zurückziehen und angreifen

Möge die beste Allianz als erstes 100 Gelium erlangen.

