

Warband

Jede Warband besteht aus **mindestens 24 Punkten**. Warbands mit einer größeren Punktzahl können aufgrund vorhandener Territorien aufgestellt werden.

Jede Warband besteht aus **mindestens 4 und maximal 10 Einheiten**.

Jede Einheit kostet **mindestens 1 Punkt und maximal 10 Punkte**.

Jede Warband muss eine **Kerntruppe**, mit allen ihren Optionen und Fantastical Rules besitzen, die bei jeder Schlacht aufgestellt werden muss. Die Warband kann, mit Ausnahme der Kerntruppe, für jede Schlacht neu zusammengestellt werden. Verluste aus früheren Schlachten werden nicht berücksichtigt.

Jede Warband hat **einen Helden**. Dieser kostet **keine Punkte** und kann einer beliebigen Einheit zugeordnet werden oder diese darstellen.

Jede Warband darf **zusätzliche Charakter** aufstellen. Jeder Charakter kostet **einen Punkt** und kann einer beliebigen Einheit zugeordnet werden.

Einige Auswahlen an Einheiten und Fantastical Rules haben Beschränkungen und bedürfen Territorien im Reich, um aufgestellt werden zu können:

Einheit	Beschränkung	Beschränkungsaufhebung
Elite Riders	ja	Außer wenn Fortress vorhanden
Heavy Riders	max. 1	außer wenn Plains vorhanden
Light Riders	max. 1	außer wenn Plains vorhanden
Greater Warbeasts	max. 1	1x pro Forest vorhanden oder beliebig, wenn Wild Lands vorhanden
Lesser Warbeasts	max. 1	1x pro Forest vorhanden oder beliebig, wenn Wild Lands vorhanden
Elite Foot	max. 1	außer wenn Town oder Fortress vorhanden
Heavy Foot	Nein	-
Light Foot	Nein	-
Bellicose Foot	Nein	-
Light Missiles	Nein	-
Heavy Missiles	max. 1	außer wenn Mountain oder Fortress vorhanden
Scouts	Ja	max. 1 pro Forest, Mountain oder Village
Ravenous Hordes	Nein	-
Fantastical Rules		
Spellcaster Wizardling Summoner	ja	Enchanted Lands
Enchanted Weapons Blessed Weapons Mystical Armour	ja	Abandoned Shrine (Verfügbarkeit wird ausgewürfelt)

Die Punktkosten für eine „**feige**“-Einheit (fearful) werden nur um -1 Punkt verringert (nicht -2, wie in den Regeln beschrieben).

Alle anderen Fantastical Rules unterliegen keinen Einschränkungen

Helden

Der Held führt die Warband. Der Held kostet keine Punkte und kann jeder beliebigen Einheit zugeordnet werden.

Helden würfeln eine Fähigkeit, nach der Leader-Traits Tabelle, aus. Diese Fähigkeit behalten sie, so lange sie an der Kampagne teilnehmen.

Unbeliebte (oder unfähige) Helden können abgewählt/abserviert werden. Ist der Spieler seines Helden Leid, kann er auf der folgenden Tabelle mit 1W6 würfeln:

letzte Schlacht verloren	letzte Schlacht gewonnen	Ergebnis
1 - 2	1 - 4	Du bist zu erfolgreich! Deine Truppen lieben Dich! Du kämpfst weiter!
3 - 6	5 - 6	Alle hassen Dich (besonders Dein Spieler)! Du bist solche eine Niete das. Du gefeuert wirst, eingebuchtet wirst, in die Truppe zurück musst, gefressen wirst, den Göttern geopfert wirst oder einfach verschwindest!

Wähle einen neuen Helden und würfle einen neuen Leader-Trait (viel Glück).

Helden können in Schlachten/Raids getötet werden. Wann immer der Held oder die Einheit mit dem Held Verluste erleidet (Fernkampf, Nahkampf, Zauberei) wird mit 2W6 getestet. Bei einer 2 wurde der Held getötet und wird aus dem Spiel entfernt.

Die Warband, die den Held tötet, erhält einen Questpunkt.

Charakter

Jede Warband darf **zusätzliche Charakter** aufstellen. Jeder Charakter kostet **einen Punkt** und muss, mit Ausnahme der Einheit, in der sich bereits der Held befindet, einer beliebigen Einheit zugeordnet werden und agiert **ausschließlich für diese Einheit als Held**. Die Einheit bekommt eine +1 auf alle Cohesion- und Rally-Tests, **zusätzlich** zu der +1 des Helden (wenn dieser in 12 Zoll ist).

Charakter erhalten keine Fähigkeit, nach der Leader-Traits Tabelle.

Verlust von Helden, Charakter und Zauberer

Helden, Charakter und Zauberer (aller Art) können in Schlachten/Raids getötet werden. Wann immer die Einheit mit dem Helden, Charakter und Zauberer (aller Art) Verluste erleidet (Fernkampf, Nahkampf, Zauberei) wird mit 2W6 getestet. Bei einer 2 wurde der Helden, Charakter und Zauberer (aller Art) getötet und wird aus dem Spiel entfernt. Wird ein Charakter getötet muss nur die Einheit, derer er angeschlossen war, einen Cohesion-Test machen.

Die Warband, die den Charakter tötet, erhält einen Questpunkt.