

## Campaign rules

Hier zijn de eerste regels voor de campaign. Naast deze regels is het altijd mogelijk speciale scenarios, verhaallijnen etc te bedenken.

### Afkortingen

RoR: Regiment of reknown

SoM: Storm of Magic

BotB: Blood in the badlands

hol hero of legend

MRB: main rule book

### Voorbereiding

In deze campaign moeten alle units fully painted en based zijn. zijn units niet fully painted en based, dan kan de tegenstander het aantal punten van de niet painted en based modellen extra inzetten. Zijn units alleen niet based, of wel based maar niet painted, dan kan de tegenstander de helft van de punten van het model toevoegen aan zijn lijst. Voor iedere proxy geldt 2 maal het aantal punten extra. Proxies mogen niet gebruikt worden voor modellen die niet in het begin aanwezig zijn (evt gecaste units of extra raised skellies etc.

Voor deze campaign tellen de line of sight regels zoals in de 7<sup>de</sup> editie

Iedere speler maakt voor de start voor max 1500 pnt lords aan. Iedere lord moet een naam en een verhaal hebben. Dit verhaal moet in het grote verhaal van je leger passen. Dit zijn de enige lord keuzes die je lijsten in de campaign mogen bevatten. Naast de normale items mogen alleen lords een mythic artifact uit SOM kiezen. Deze mogen alleen gebruikt worden bij SoM battles en alleen als dit overeen komt met de regels (als je bv maar 1 mytic artifact mag gebruiken en twee lords met een artifact spelen mee, kan een het artifact niet gebruiken. als de mythic artifact van een type die de lord ook in normale situaties heeft waardoor hij bijvoorbeeld twee talismans krijgt, moet hij kiezen welke van de twee hij gebruikt.

Daarnaast worden 3 regiments of reknown (RoR) aangemaakt deze mogen niet aangepast worden in aantal en setup. Deze krijgen allen één veteran point. Ook bij deze RoR's moet een verhaal komen. Evt mag de command Group ook een naam en een los verhaal krijgen. Dit om de campaign meer levend te maken.

Magic Items en banners uit het race rulebook van levende lords/RoR's mogen maar 1 keer in een leger voorkomen. (dus als een of meerdere van de lords niet vecht, mogen de items van deze lords ook niet in de armylist opgenomen worden. Items uit het main rulebook mogen maximaal 2 keer gekozen worden, maar slechts 1 per battle (hiermee is het dus mogelijk een lord een dispel scroll mee te geven en als hij niet mee doet kan een andere hero ook een meenemen) alle items zijn soul bound en kunnen normaal gesproken niet afgepakt worden.

### Land verdelen

Iedereen begint met een tile waar de hoofdstad op staat. Deze kan nooit veroverd worden. Om de beurt kiest iedereen een vrije tile die vast zit aan een van je eigen tiles en niet grenst aan een tile van iemand anders.

Zodra tiles verdeeld zijn, worden de nog vrije tiles als conquest gebieden aangewezen. Deze tiles zijn in conquest door alle aangrenzende partijen. Op deze tiles worden de battles uitgevochten

Het type tile bepaald een de hoeveelheid bos water, hills en Mountains. Daarnaast kan op elke tile naar eigen inzicht mystic monuments, buildings etc geplaatst worden.

### Battle declaration

Als een battle in de campaign wordt gedeclareerd, wordt eerst D6 gegooid. Bij een 1 wordt er een SoM battle gespeeld. Bij een SoM wordt vervolgens een D3. Bij een speel een basis scenario (SoM pag 25) 2 the mad mage of the Drakwald Downs (SoM pag 70) en bij 3 Reign of magic (Som pag 72). Bij een normale battle wordt een D6 gegooid om een scenario uit het MRB te selecteren.

Vervolgens wordt er een D2 gegooid. De winnaar is aanvaller en bepaald om welke tile gevochten wordt en deployed eerst. In overleg wordt bepaald hoeveel punten. Voor het verhaal zou het leuk zijn als er af en toe ook redenen voor een battle gepost worden. nadat de battle is uitgevochten krijgt de winnaar hoe dan ook de tile. Het contested gebied wordt vervolgens aangepast.

Wordt een tile door meer dan 2 partijen contested, dan kan deze alleen bevochten worden in een battle waar alle partijen meedoen. Volgens bijvoorbeeld het Battle royale scenario (MRB) (evt met SoM uitbreiding). In overleg kunnen ook andere Multi player scenario's gespeeld worden.

Om ongebalanceerde legers te voorkomen wordt bijgehouden hoeveel punten aan spoils of war een speler heeft. Hierbij geldt een veteran point als 50 pnt. Het aantal spoils of war punten wat je inzet in de battle mag niet meer dan 100 punten meer zijn dan het totaal aantal spoil of war punten van de tegenstander met het laagste aantal spoils of war punten. Als het verschil groter is als 100 punten, dan moeten het leger met teveel punten magic items achter laten totdat het verschil weer minder dan 100 punten is. Als een unit (of zijn mount) waarvan magic items vanwege deze regel niet ingezet zijn, aan het eind van de battle verslagen is (destroyed of fleeing), Kan deze nooit gevangen etc. worden. maar overleeft hij de battle met 1 wound.

### Tijdens een battle

Voordat de battle opgesteld worden, moet de namen van de generaals en RoR's er in het leger prijs geven. Tevens moet er voordat de battle begint op de event table van BotB gegooid worden (pagina 17)

Battles worden gevochten volgens de standaard scenario's zoals in het regelboek beschreven zijn, tenzij anders vermeld ivm bijzondere tiles etc. er moet altijd een lord aanwezig zijn om het leger aan te voeren. Natuurlijk kunnen andere scenario's in overleg ook gespeeld worden.

Alle Lords en RoR's die na de battle nog non fleeing op de battle table staan overleven de battle. Let wel dat wounds (Lord) en casualties (RoRs) blijven. Als het riddens monster dood gaat tijdens de battle, dan gaat het beest echt dood. De lord kan het beest terug krijgen door 2 battles niet te vechten (hij moet een nieuw monster vangen/temmen).

### Battle lost

Wordt de battle verloren dan verliezen alle lords die mee spelen alle niet gebruikte Item points. Daarnaast moet de verliezende partij de army list (incl magic items) aan de tegenpartij overdragen. (de winnende partij weet dus voor de volgende keer welke items de generaal en de RoR's op dit moment hebben (voorstel om hier een armybuilder units te sturen).

als een lord vernietigd is in de battle of van de tafel is gevlucht, moet deze rollen op de Character Injuries table van BotB (pag 19). Sterft de mount van een lord, dan kan hij deze terug krijgen door twee battles niet mee te spelen (hij moet een zoektocht naar een nieuwe mount doen en het beest trainen)

RoR's die dood gaan of de battle vluchten, gaan echt dood en verdwijnen uit de game (evt magic items komen weer vrij om in lijsten te gebruiken).

### Battle won

De winnende partij veroverd de tile daarnaast krijgt hij nu veel informatie over de tegenpartij vanwege de army list. Ook kan hij rollen op **de spoils of war table** uit BotB (pag 19).

### Healing units

Zijn lords gewond of zijn er casualties in de RoR's, dan duurt het 1 battle om deze units weer normaal te krijgen. Het is mogelijk om de units meteen weer in te zetten, maar dan zijn ze precies zoals ze uit de vorige battle komen. Het healen wordt voor deze units uitgesteld (dus de volgende battle is de unit nog niet geheald). (de rust van een keer niet in de battle zijn geeft tijd om wonden te healen en nieuwe mannen te rekruteren). heeft een lord door wat voor reden dan ook skillpoints verloren, dan kan hij per niet gespeelde battle in plaats van wounds ook 1 skillpoint terug krijgen tot zijn normale stats. Zoals eerder vermeld kost het terugkrijgen van een mount 2 battles.

### Captured units

Worden lords gevangen genomen dan kan deze alleen bevrijd worden door het raid of arena scenario te spelen (zie later). Bij het raid scenario bepaald de speler waarvan de lord gevangen is genomen het aantal punten, bij de arena de tegenpartij.

### Cities/City sieges

Zijn tiles 3 of meer battles van een speler (niet contested) en niet geteraformed, dan kan de speler per battle een stad bouwen op de tile. Er mag maar een stad per battle geplaatst worden. Om tiles met steden te veroveren moet de speciale siege scenario gespeeld worden volgens het siege scenario uit BotB (pag 88)

### Underground assault

Nadat er de army lists gemaakt zijn, maar voordat het leger opgezet is, kan de aanvallende partij een underground assault declareren. Beide (of meerdere) partijen bepalen uit de army list die ze aangemaakt hebben welke unit(s) ze inzetten voor de underground assault/defense. Nadat de underground battle gespeeld is wordt de main battle gespeeld. Hierbij komen alle units die de underground assault overleefd hebben in beurt twee als reinforcements achter op tafel aan deployment kant van de verdediger. (deze optie wordt underground assault genoemd, maar kan bijvoorbeeld ook gezien worden als een poging van het aanvallende leger om eerst om het verdedigende leger heen te trekken om ze zo in de rug aan te vallen).

### Event battles

Event battles zijn battles met een bijzondere gebeurtenis voor het verhaal. In principe moet iedereen die mee wil doen dit ook kunnen. De verhalen kunnen door iedereen bedacht worden. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de flying fortress in het BotB boek of bijvoorbeeld een tijdsscheur waardoor de legers in de toekomst terecht komen (40.000 battle). Tijdens event battles kunnen speciale magic items gewonnen worden, deze mogen echter geen effect hebben op komende battles (dus geen zwaard met +10 str of zo)

### Terrein

De kaart voor de campaign bestaat uit verschillende landscapes. Voor elk landscape gelden een vast aantal terrein scenery stukken. Naast deze stukken kunnen ongelimiteerd mystical monuments, buildings etc gebruikt worden. In overleg kan er natuurlijk afgeweken worden. Bij ieder terrain kan altijd gekozen worden voor een SoM battle. Dit moet gemeld worden voordat de army lists gemaakt worden. Bij een SoM battle kan ervoor gekozen worden geen D6 te gooien voor een speciaal scenario

De basis scenery zijn:

#### **artic**

weer en wind doen hun werk en vrieskou heeft op zelfs de meest doorgewinterde manschappen.

Shooting -1 Koude handjes he...

movement -1

Elk model met een Armour Save krijgt -1 WS. Vastgevroren armour.

Lore of fire werkt niet.

Regeneration ook niet, daar is het te koud voor

Als je door waterelementen heen gaat kun je de gehele move geen wheel maken. Je glijdt rechtdoor over het ijs en eindigt met de achterste punt (of lijn) van je unit tegen het net overgestoken ijswater. Je kunt niet oversteken als je tegen een eigen unit aankomt. Maak altijd een dangerous terrain test, óók voor infanterie.

Terrein kent minimaal 2 waterelementen.

#### **Crater**

Op het terrein worden 8 vulkanen neergelegd. Aan het begin van iedere startings fase wordt voor elke vulkaan een D6 gegooit. Bij een 1 barst de vulkaan uit. Alle units binnen 2D6 inch krijgen D6 str 6 flaming hits

### **desert**

geen terrein

movement in beurt 1 -1 beurt 2 -2 etc (warmte slaat toe) elke unit is stupid. Ook die imune to psych zijn.

rol een d6 bij 1 of 2 builenpest zoals hieronder beschreven

de builenpest maakt geen onderscheid tussen ras of stand.

Elke wizard is rolt iedere beurt een D6. Bij 1 of 2 raakt hij deze beurt bezeten en kent zijn spell nummers, maar dan uit de lore of death;

De pest: gooi voor deployment voor elke unit van 5 of meer modellen. De eerste unit waarbij je een 1 gooit heeft de ziekte. Blijf gooien tot je een 1 hebt gerold. Aan het begin van jouw beurt moet je voor ieder model een D6 gooien. Bij iedere 1 is het model dood. met een minimum van 1. Geen Armour saves, regeneration of ward saves. Dit kan geen panic test veroorzaken (iedereen is immers al ziek)

Characters zijn gevrijwaard van de ziekte, maar verlaten een unit zsm als deze de pest krijgt en mogen nooit in een 'geplaagde' unit plaatsnemen.

Elke unit, vriend of vijand!, die in de buurt van de besmette unit komt (binnen 2D6 inch) krijgt op een rol van 1 of 2 de pest. Deze rol kan vaker gemaakt worden voor een unit.

### **forests**

acht bossen

max vierentwintig inch zicht

rol een d6 bij 1 of 2 Psychedelisch bos zoals hieronder beschreven

Elke speler krijgt één unieke dobbelsteen (D10); deze kan hij tijdens de battle eenmalig inzetten om te casten of te dispellen. Een 10 zorgt voor een irresistible force (en evt. miscast).

Alle bossen zijn magisch. Rol je een normaal bos, rol dan nogmaals.

Plaats in elke deployment zone extra paddenstoelenbos. Deze zijn verslavend. Alle units binnen 6 inch moeten een animosity roll maken aan het begin van de beurt. Greenskins hoeven maximaal 1 animosity roll te maken.

Animal kingdom: in dit magisch bos zijn dieren de baas. Alle beesten (mounts, beasts, monstrous beasts and monsters bedoeld als dier, zoals een hydra) hebben +1 movement én alle leadership testen gaan op HUN leadership, niet van handlers of riders!

### **hills**

zes heuvels en twee ander terrein

rol een d6 bij 1 of 2 Slippery terrain scenario zoals hieronder beschreven

Het regent pijpenstelen, de grond is verzadigd met water

zicht is max 20 inch

de hele battletafel wordt opgedeeld 12 grote heuvels. Op toppen worden aangegeven. Aan de onderkanten stromen rivieren van 6 inch. Al het terrein is dangerous terrain. Wordt deze niet gehaald, dan glijd de unit naar beneden. Zijn oriëntatie veranderd hierbij niet. Hiermee eindigt de movement fase. Ook mag er niet geschoten of gecast worden. (iedereen is druk bezig zijn evenwicht te bewaren).

Als je al beneden staat (in de rivier) is de dangerous terrain test moeilijker. De unit moet zich dan staande houden op slippery terrein tussen het wassende water dangerous terrain fail op 1 en 2

### **mountain.**

zes mountain en twee heuvels

Rol een d6 bij 1 of 2 Cave scenario zoals hieronder beschreven

De battletafel wordt in de lengte gehalveerd behalve in het midden staat een pilaar van 12 inch hier is de grot wel 6 inch breder. deployment aan de korte zijden. Als een unit marched, charged of een (thunder)stomp gebruikt bestaat de kans op een instorting. Rol een D6. Bij een 1 is er een instorting. Pak een kleine template en leg deze midden op de unit. Scatter 2D6. Alles wat eronder ligt krijgt een S4 hit. Unit kan niet meer bewegen/schieten/casten etc) tot dezelfde fase van de speler in volgende beurt (unit moet zich vrij graven)(dus als het gebeurt door een thunderstomp aan het einde van de combat fase, dan duurt het tot en met de volgende combat phase van dezelfde speler. Raakt de template niks dan ligt hier voor de rest van de battle een unpassable terrain stuk dat ook line of sight blokeerd.

### **Mysterious**

Deze tiles kunnen alleen veroverd worden door een event battle. Wordt een battle op een mysterious tile gedeclareerd, dan moet de aanvallende speler een event schrijven. Na de battle blijft de mysterious tile mysterious. Bij een volgende battle op de tile, moet een nieuw Event geschreven worden.

### **plains**

twee heuvels en evt een rivier. geen andere terrain features  
alle units plus één movement

rol een d6 bij 1 of 2 Mijneveld zoals hieronder beschreven

Mijneveld: Niemandland, langvergeten landschap vol gevaren.

Schud de 5/6 CD-markers en leg eerlijk verdeeld in de neutrale zone;

Gaat een unit over een marker, draai dan de CD om en kijk wat er gebeurt. Deze gebeurtenis vindt telkens plaats als er een unit binnen D6 inch staat!

De grote bom: D6 S6 hits;

ii. Elektrische schokken:  $xD6$  S4 hits, waar x is aantal ranks, minimaal 1 en voorste rank telt mee;

iii. Clusterbom: 10 S2 hits, divid as shooting;

iv. Trap door: immediately take a dangerous terrain test;

v. Er gebeurt niets;

vi. Je vindt ongebruikte explosieven. Gooi ze 2D6 inch weg. Raak je een unit, dan ontploffen

ze: 2D6 S3 hits.

## **swamp**

minimaal acht watery features  
geen underground assault

rol een d6 bij 1 of 2 swamp scenario zoals hieronder beschreven

Marchen is verboden, ook voor dwergen en skirmishers;  
War machines kunnen niet bewogen worden (hell canon kan wel zelf bewegen);  
warmachines rollen eerst voor ze mogen schieten. Op een 1 zinkt de machine weg en kan deze beurt niet schieten (moet vrijgegraven worden);  
Large targets die willen bewegen gooien een D6. Op een 1 worden ze vastgezogen. Ze verliezen 1 wound. Geen armour save, wel regeneration of ward save;  
Shooting op een -1 door de vochtige lucht;  
Charging: de laagste dobbelsteenworp vervalt;  
g. Er vliegen in de neutrale zone 5 muggenzwermen (small template). Elke beurt: Random movement 3D6. 2D6 S2 impact hits, WS2, S2, T3, W5, A5, unbreakable. En! Per wound die ze doen genezen ze er zelf 1 (met een max. van 5 wounds).

## Isolated tiles

Op de kaart kan het voorkomen, dat tiles geïsoleerd raken. Hiermee worde bedoeld at een tile niet via eigen territorium de hoofdstad kan bereiken. Deze tiles kunnen niet door de capital reinforced worden. om dit tekort weer te geven, moet voor elke unit per 5 unit strength (naar boven afgerond) in een unit een d6 gerold worden. op een bij een 5 of 6 krijgt de unit een wound, met geen saves of any kind allowed (poppetje is niet doodgegaan, maar niet vervangen). Lords hero's en hun mounts tellen voor deze rol als unitstrength 0

## Race special terrain rules

naast de basisregels en de racial rules van BotB (pag 20 +21 ) heeft ieder ras zijn favoriete landschap type waar dit ras zich thuis voelt. Het ras krijgt hier +1 movement. Deze zijn hieronder beschreven

Bretonia: Plains

Wood elves: bos

Lizardman: Swamp

Dwarves: mountain

Vampire counts: hills

Tomb kings: Desert

Orcs and Goblins: desert

Empire: plains

Dark elves: crater

High elves: plains

Chaos: Crater

### terraforming

zijn tiles 5 of meer battles van een speler of contested, dan kan deze geteraformed worden. Dit betekent dat hij de tile een landschapsvorm naar keuze kan geven. (eventuele special buildings blijven staan) (de mage uit je hoofdstad heeft genoeg tijd gehad om zoveel magic te verzamelen om bergen te doen rijzen, bomen te laten groeien etc. Terraformen kost 2 battles. Aangezien de wizard uit de hoofdstad al zijn aandacht hiervoor nodig heeft, kan er maar 1 terraform tegelijk plaats vinden. wil een speler een contested tile terraformen, dan moet hij hier ook een battle declareren. Deze battle speelt op een originele landschap. Daarnaast moet worden op de tafel d6-3 terraform vortexen gelegd. deze zijn grote templates, die voor iedere magic phase twee artillery scatteren. bij een hit wordt de afstand gehalveerd richting de kleine pijl. bij een misfire nog eens twee artillery dice. de vortexen hebben geen last van terrein features. Raakt een vortex een tafelrand. dan ketst hij als een biljard bal terug. Als de vortex een unit raakt, dan krijgt de unit een artillery dice strength zes hits. bij een misfire krijgt de unit permanent -2 weaponskill tot het einde van de game. (door de terraform vortex heeft de unit een supersnelle veroudering meegemaakt.

### arena.

het is mogelijk om andere spelers uit te dagen voor een area fight. deze uitdagingen zijn altijd vriendschappelijk (geen capture of kill) wel kan er prijzengeld afgesproken worden als bv een captured general of een magic item uit iemand anders race boek (tegenstander bepaald welk item dit is, maar kan niet een item zijn dat al in gebruik is door een RoR of Lord). Algemeen geldt dat de eerste lord max 25 punten kost om op deze manier te bevrijden. Elke opeenvolgende lord kost steeds 10 punten meer.

Items blijven uniek, en mogen dus niet meer als item van het ras gebruikt worden. Items die via de arena op deze manier gewonnen worden moeten als dit kan direct door een RoR of lord gebruikt worden. Is hier geen ruimte voor dan moet deze aan een hero gegeven worden. Het item moet vervolgens in iedere battle tegen het ras gebruikt worden. Wordt een battle verloren door een partij met een ras vreemd item, dan wordt het item direct teruggegeven aan het juiste race. regels voor tournament (sander heb jij deze regels nog?

### Raid attack.

het is mogelijk om een secret attack uit te voeren. Hiermee kan ook een generaal, die niet van jou is te bevrijd worden. Hiertoe moet een siege scenario gespeeld worden zonder starvation special rule (zie BotB campaign) hiervoor kunnen ook niet meespelende legers gebruikt worden (wel fully painted en based natuurlijk)