

De koning is dood leve de koning

Start van de Blood of the badlands campain.

De campaign vind plaats op het eiland Oban, waar het koninkrijk Trossachs ligt. Het eiland ligt midden in de oceaan tussen de twee grote continenten in de wereld. Om van het ene continent naar het andere continent te kunnen komen moet een tussenstop op Oban gemaakt worden om nieuwe voorraden te kunnen laden. Het eiland is daarom een zeer belangrijke handelshub. Omdat het eiland zo belangrijk is, heeft de koning Sleathar besloten elk ras een eigen stad op het eiland te geven op de voorwaarde dat er geen oorlog om het eiland gevoerd zou worden, waardoor handel kan floreren.

Deze situatie bestaat al generaties lang. Vanwege het neutrale karakter van het eiland, zijn er op het eiland ook al vele verdragen getekend.

De relatieve rust in het koninkrijk Trossachs dreigt echter in chaos te vallen. De koning Sleathar is namelijk op mysterieuze wijze om het leven gekomen zonder nageslacht. Sinds zijn overlijden gieren woeste stormen over de Trossachs. Onweer en aardbevingen wisselen elkaar af, en menig rivier is al buiten zijn oevers getreden. De vijf leidende raadsleden (Frank, Frank, Sander, Pascal en Slazec (Jelle) zijn al weken in gesprek over opvolging.

Vannacht is er een duistere wolk om het paleis en weide omtrek getrokken. Frank, Sander en Slazec hebben allen in een droom te horen gekregen dat de raadsleden pas bevrijd zouden worden uit deze magische vortex wanneer er een nieuwe koning is. Toen iedereen de volgende ochtend wakker werd zagen ze wat er gebeurt wat. Rondom het paleis stonden 3 mysterieuze objecten die gloeiden van magie. Op alle objecten stond 1 van de wapens van de raadsleden daaromheen was helemaal niets meer. Geen gras, geen boom geen lucht. Complete nietsheid die langzaam dichterbij kruipt.

Het is al snel duidelijk raadsleden zitten vast met alleen hun 3000 punten SoM leger totdat er een nieuwe koning is.

Scenario

De battletafel is opgebouwd uit een groot gebouw (het paleis) in het midden met daaromheen 3 arcane fulcrums (voor ieder 1). de legers worden deployed rondom de eigen fulcrum

Doel: Alle fulcrums veroveren door er een unit om heen te zetten.

Magic: Dit is een 3 weg battle. Power en dispel dice worden gegenereerd als normaal met uitzondering dat dispel dice worden gegenereerd alsof er een 2-weg battle gespeeld wordt. De dispel dice worden verdeeld alsof de beide legers trusted allies zijn. Bij teveel discussie over wel of niet dispellen wordt een dobbelsteen gegooid

Regels conform het storm of magic scenario van pag 25 met uitzondering dat een fulcrum ook door een unit geclaimed kan worden. Als dit gebeurt telt hij alleen niet mee voor Presence, equilibrium of dominance

Alle RoR's en Lords die tijdens dit scenario sneuvelen komen na de battle gewoon ongewond etc terug. Alle units in de vortex zijn een schaduw van de werkelijke units. Er worden geen gevangenen genomen.

Victory: naast de standaard spoils of war krijgt de winnaar de eerste keuze om zijn hoofdstad te plaatsen, daarna gaan we met de klok mee verdelen. Ook kan de winnaar een van onderstaande magic items kiezen

- Speedy consalez: eenmalig 4 tiles achter elkaar claimen
- The Two Towers: eenmalig je kan op een andere (niet aangrenzende) hoek een tile claimen en hier een tweede hoofdstad beginnen
- Master of climate: 6 charges. Je kan een tile direct terraformen. Bv voor een battle declaration
- Mister polular: 4 charges RoR's krijgen na een battle direct hun casualties terug. Ipv een beurt wachten om te recruten
- Medic: 4 charges: iedere charge heelt na een battle een wound van een Lord
- Trapper: 6 charges: vernieuwd na de battle het monster van een lord als deze sneuveld tijdens een battle