

Territorium

Jeder Spieler beginnt die Kampagne mit 4 Territorien.

- 2 Territorien wählt es aus (idealer Weise solche, um Beschränkungen für seinen Einheiten aufzuheben)
- 2 Territorien werden mit 2 W6 erwürfelt (der erste für die „Zehner-Stelle, der zweite für die „Einer-Stelle“)

Nach jeder Schlacht erhält der Sieger ein Territorium, entweder vom geschlagenen Spieler oder ein ausgewürfeltes Territorium. Bei einem Unentschieden erhält der Spieler mit der geringeren Anzahl an Territorien ein Territorium. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an Territorien, bekommt kein Spieler ein Territorium.

Ziel der Kampagne ist es 13 Territorien zu besitzen.

Jedes Territorium besitzt Eigenschaften, die sich auf die Größe, Zusammenstellung oder Ausrüstung der Warband auswirken können. Die Eigenschaften können durch Events eingeschränkt werden.

Jedes Territorium hat ein unterstrichenes Pflichtgeländer, das für die Schlacht gelegt werden muss, und ein zweites optionales Gelände. Kein Geländeteil sollte eine Abmessung von mehr als 12 Zoll haben.

Würfelergebnis	Territorium
11 to 12	Abandoned Shrine (<u>Wood and one Shrine</u> ; rough ground or enclosed field)
	The first time this territory is 'discovered' in the campaign, roll a D6 to determine what was found at the Shrine. 1 - 3 Enchanted weapons. 4 - 5 Blessed weapons. 6 Mystical armour. Whatever is rolled up is all this Shrine will produce during the campaign and remains the same regardless of who owns it. The Shrine unlocks the ability to equip one unit of the Players choice. This is a free upgrade, points costs as per the rules do not need to be paid. The equipment operates exactly as described in page 43 of the rules.
13 to 15	Wild Lands (<u>Wood</u> ; steep Hill or Brush)
	You may include Lesser and Greater Warbeasts in your Warband
16 to 22	Village (<u>Building</u> ; enclosed field or rough ground or Wood)
	You may include one unit of Scouts per Village in your Warband
23 to 25	Town (<u>Buildings</u> ; enclosed field or Wood)
	You may remove the restrictions on Elite Infantry and include as many as you wish in your Warband
26	Enchanted Lands (<u>rough ground or enclosed field</u> ; Wood)
	You may include a Spellcaster, Wizardling or Summoner in your Warband
31	Fortress (<u>Buildings</u> ; Obstacles)
	You may remove the restrictions on Elite Infantry and include as many as you wish in your Warband. You may include unrestricted numbers of Elite Riders in your Warband.
32 to 35	Road (<u>Road and rough ground or enclosed field</u>)
	You may add 1 point to the total value of your Warband
36 to 42	Bridge (<u>Road and River (with Bridge)</u> ; rough ground or enclosed field)
	You may add 2 points to the total value of your Warband

43	Pass (<u>Steep Hill</u> ; impassible or Brush) You may add 3 points to the total value of your Warband
44 to 46	Plains (<u>rough ground or open</u>) You may remove the restrictions on Light and Heavy Riders and include as many as you wish in your Warband
51 - 53	Mountains (<u>Steep Hill</u> ; Brush or gentle Hill) You may include one unit of Scouts per Mountains in your Warband. You may include one unit of Greater Warbeasts per Mountains in your Warband. Allow you use Heavy Missiles unrestricted in your Warband
54	Port (<u>Buildings</u> ; Coast, Obstacle) Every port adds one point to the fixed value of your roads, bridges and passes (each one held). Up to a Maximum of 3 extra points for each Port.
55 to 56	Trade Route (<u>Road and rough ground or enclosed field</u>) allows you to re-roll a result on the territory chart after winning a battle
61 to 62	Mine (<u>Steep Hill</u> ; impassible or Brush) Roll a D6 after each battle. On a 5 or 6 you have struck gold. You will gain a point bonus of D3+1 for your next battle
63 to 64	Forest (<u>Wood</u> ; Wood or Brush or gentle Hill) You may include one unit of Scouts per Forest in your Warband. You may include one unit of Lesser Warbeast per Forest in your Warband. Allow you use Heavy Missiles unrestricted in your army

Bei einem Würfelerggebnis von **65** ist ein **Spion** ausgewürfelt; bei einem Würfelerggebnis von **66** ist ein **Event** ausgewürfelt.

Spion und **Event** sind Kampagnenereignisse, die sich auf die Reiche auswirken.

Würfle erneut, um ein Territorium zu generieren.