

WARHAMMER™

THE OLD WORLD

STIRLAND KAMPAGNE

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

WANN

Ab Mai 2025 spielen wir die The Old World Stirland Kampagne im Raum München.

WO

Spielorte sind neben regelmäßigen Kampagnentagen im Gasthaus Drei Rosen in Dachau und im Gasthaus in Trudering natürlich auch andere privat ausgemachte Spiele.

WIE KANN ICH MITMACHEN

Anmeldung bei Olaf „Leondegrande“ Behrens per Mail, Forum, WhatsApp oder Signal. Bei der Anmeldung bitte die gespielte Armee und die geplante Häufigkeit der Spiele angeben.

ZUGELASSENE ARMEEN

Diese Armeen der aktuellen Ausgabe des Warhammer The Old World sind zugelassen: Imperium, Vampirfürsten, Bretonen, Tiernmenschen, Zwerge, Orks&Goblins, Skaven, Krieger des Chaos, Ogerkönigreiche, Chaoszwerge und wenn es nicht anders geht auch Waldelfen, Dunkelelfen, Hochelfen und Chaosdämonen.

EINSCHRÄNKUNGEN

Die Spiele finden ohne weitere Einschränkungen statt, es gilt die Beschränkung der jeweiligen Fraktion. Einzige Voraussetzung für das Aufstellen von Seltenen Einheiten ist der Besitz mindestens einer Provinz mit einer Mine.

MODELLE & WYSIWYG

Es müssen entsprechend zusammengebaute Modelle für die Armeen eingesetzt werden. Standartenträger, Musiker und Champions müssen klar erkennbar sein, bzw. dürfen nicht vorhanden sein, falls sie nicht eingesetzt werden. Alle Modelle inklusive Streitwagen, Dampfpanzer etc. sollten auf den passenden Basen stehen. Bei Umbauten muss der ursprüngliche Sinn und die Ausrüstung der Einheit sowie der Wille zur Individualisierung und Verschönerung der Armee erkennbar sein, um als WYSIWYG zu gelten. „Geldsparmodelle“ aus dem Spielzeugladen sind prinzipiell nicht erwünscht.

TISCHGRÖSSEN und GELÄNDE

Gespielt wird in der Regel auf Tischen von 1,80m x 1,20m. Bei Tunnelkämpfen auf Tischen von 1,20m x 1,20m.

INHALT

Informationen zur Teilnahme	2
Kampagnen Regeln	
Einleitung	4
Spielleiter und Spieler	4
Aufwand & Organisation	4
Karte und Fraktionen	4
Siegbedingungen	4
Startaufstellung und Spielbeginn	4
Spielablauf	5
Einkommen	5
Bewegung	5
Schlachten	5
Szenarios	6
Standard Szenario	6
Siegpunkte	7
Szenario - Durchbruch	7
Szenario – Unerwartete Begegnung	8
Szenario – Flankenangriff	8
Szenario – Hinterhalt	9
Szenario – Überraschungsangriff	9
Szenario – Haltet stand!	9
Tunnelkampf	10
Ergebnisse und Verluste	10
Schlachten ausspielen	10
Rückzug	10
Schlachten auswürfeln	10
Gelände & Schlachtfeld	10
Hauptstadt	11
Neutrale Armeen	11
Neutrale Provinzen	11
Besondere Charaktere	12
Politiker	12
Strategie	12
Veteran	13
Barbar	13
Duellist	13
Schurke	13
Verletzungen	14
Stirland schaut nach Osten	
Ländereien und Bewohner	16
Kampagnenkarte	17
Liste der Provinzen	18

KAMPAGNEN REGELN

„Lerne zu denken wie ein Hexenjäger und zu töten wie ein Vampir“



THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

EINLEITUNG

Die Stirland Kampagne ist eine kartenbasierte Kampagne nach TOW Regeln. Die Kampagne umfasst einen strategischen Teil, welcher auf einer Provinzen-Karte der Region des östliches Stirland gespielt wird, einen diplomatischen Teil durch das Verhandeln der Spieler untereinander sowie den Hauptteil - das Ausspielen der aus dem strategischen Teil resultierenden Schlachten.

Historischer Hintergrund ist die Region östliches Stirland und Umgebung ca. um das Jahr 2276. Während dieser Zeit ist keine Macht dominierend, sondern die Region ist multizentrisch.

SPIELLEITER UND SPIELER

Die Kampagne wird einen (oder auch zwei - je nach Aufwand und Aufgaben) Spielleiter haben, welcher selber auch eine Fraktion übernehmen kann. Der Spielleiter ist bezüglich Spielentscheidungen neutral, er entscheidet in letzter Instanz über Streitfragen und regelt unvorhergesehene Probleme.

Die Spieler die Fraktionen übernehmen, sind die aktiven Spieler. Jeder Spieler führt seine Seite, verwaltet die Entwicklung seines Reiches, gibt seine Züge ab und führt seine Schlachten durch. Für jeden dieser Teilaspekte kann bei Verhinderung auch ein Vertreter benannt werden.

Neutrale Seiten, bzw. neutrale Armeen werden ebenfalls von Spielern gespielt. Dies können auch aktive Mitspieler sein, jedoch können jederzeit nach Absprache mit dem Spielleiter auch Spieler von außerhalb der Kampagne eine neutrale Seite in einer Schlacht spielen, wenn es sich ergibt.

AUFWAND & ORGANISATION

Sowohl die Karte als auch die Züge, sowie die jeweilige Reichverwaltung werden online über das Strategen-Forum gepflegt. Jeder Spieler ist angehalten sein Reich nachvollziehbar und übersichtlich in einem eigenen Beitrag zu verwalten.

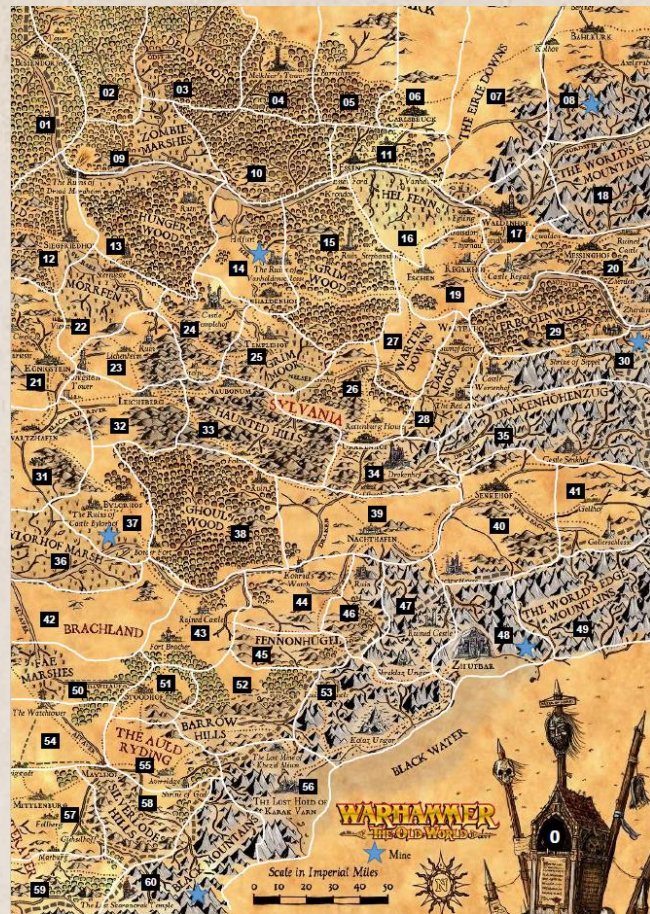
Prinzipiell stellen die regelmäßigen Spieltermine im Gasthaus Drei Rosen in Dachau und in Trudering die Haupttreffen der Kampagne dar. Hier werden Spiele durchgeführt und sollten die Spieler in einer gewissen Regelmäßigkeit teilnehmen. Weiterhin ist jederzeit "freies" Spiel zur Durchführung der Schlachten möglich, wo auch immer sich die Spieler zusammenfinden.

KARTE UND FRAKTIONEN

Die Karte umfasst 60 Landzonen, diese werden im Folgenden auch Provinzen genannt. Die Provinzen enthalten gewisse Charakteristika (welche noch genauer erklärt werden), wie Zugehörigkeit, Einkommenswert sowie Truppenanzahl. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Seite, die aus drei Provinzen besteht. Die nicht von Spielern besetzten Felder sind "neutral". Die neutralen

Felder werden von Armeen verteidigt, die jeweils unter den Spielern spontan aufgestellt werden und nicht zwingend einem bestimmten Volk angehören müssen.

Gelände: Berge, Hügel, Wald, Ebene, Sumpf, See



SIEGBEDINGUNGEN

Der Spieler gewinnt die Kampagne, der zwei feindliche Hauptstädte belagert/eingenommen hat oder 15 beliebige Provinzen besitzt und diese eine Runde halten kann.

STARTAUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler startet mit drei Provinzen, die seine Heimatprovinzen sind, wobei eine davon die Hauptstadt darstellt. In allen drei dieser Heimatprovinzen ist zu Beginn der Kampagne eine Armee im Wert von 2000 Punkten platziert. Zusätzlich erhält jede Seite ein besonderes Charaktermodell von Beginn an. Dies stellt die Startaufstellung der Armee und Verteilung der Provinzen dar. Das Spiel beginnt mit der Bewegungsphase eines Herbstzuges, also ohne vorheriges Einkommen.

Beachte, dass nur Fraktionen die eine Provinz mit Mine besitzen Seltene Auswahlen spielen dürfen. Die Anzahl der Seltenen Auswahlen wird durch die normalen Beschränkungen innerhalb der Armeelisten begrenzt.

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

SPIELABLAUF

Das Spiel ist in Spielzüge und Spieljahre unterteilt. Die Spielzüge werden gleichzeitig durchgeführt und beim Spielleiter per PN oder Mail abgegeben. Ein Spieljahr enthält zwei Spielzüge - **Frühjahr und Herbst**.

Spielzug Frühling umfasst:

- Bewegungsphase: Hier bewegen sich die Armeen auf der strategischen Karte, Angriffe werden durchgeführt.
- Kampfphase: Die Schlachten werden durchgeführt
- Rückzugsphase: Rückzüge werden durchgeführt
- Kampfergebnisse: Provinzen wechseln den Besitzer, Ruhmpunkte werden verteilt, etc.

Spielzug Herbst enthält:

- Einkommensphase: Hier wird das Einkommen festgestellt und erhalten
- Bewegungsphase: Hier bewegen sich die Armeen, Angriffe werden durchgeführt.
- Kampfphase: Die Schlachten werden durchgeführt
- Rückzugsphase: Rückzüge werden durchgeführt
- Kampfergebnisse: Provinzen wechseln den Besitzer, Ruhmpunkte werden verteilt, etc.
- Armeepunkte werden entsprechend der Entscheidung des Spielers in der Hauptstadt platziert (**nach den Kämpfen!**)



EINKOMMENSPHASE

Jede Provinz ergibt abhängig von Ihrer Klasse Einkommen im Herbstzug. Dies sind unveränderbare Werte und symbolisieren den potentiellen (landwirtschaftlichen, gebaulichen) Wert.

Provinz: 200

Mine: +100 (**Spieler darf Seltene Einheiten aufstellen**)

Hauptstadt-Provinz: 400

Die Spieler erhalten Gold in Höhe der Gesamteinkünfte. 1 Gold = 1 Punkt. Provinzen ohne Kontakt zur Hauptstadt erzeugen für dieses Jahr kein Einkommen. Gold darf zwischen Spielern nicht verschenkt/gehandelt werden.

Hat ein Spieler keine Hauptstadt, erhält er kein Einkommen und kann keine neuen Truppenpunkte aufstellen. Er muß die Hauptstadt schnell zurückerobern oder verschwindet nach und nach in die Bedeutungslosigkeit.

BEWEGUNG

Armeen: Armeegrößen sind zwischen 500 und 5000 Punkte. Armeen werden nicht verwaltet oder dergleichen, sondern bestehen einfach in Form eines Punktwerts auf der strategischen Karte. Kommt es zu einer Schlacht, dann heben die Spieler Armeen nach Ihren Punktwerten aus, dabei orientiert sich die Armeegröße für die Schlacht immer am Verteidiger

Besondere Charaktermodelle: Bewegen sich unabhängig von Armeen. Werden sie in einer Schlacht eingesetzt, kosten sie natürlich das normale an Punkte, auf der Karte kosten sie keine Punkte. Sie werden mit **K** auf der Karte markiert.

Bewegung: Jede Armee und jeder Punkt Truppen kann sich genau ein Feld bewegen. Ein Besonderer Charakter kann sich 2 Felder weit bewegen. Die Aufteilung ist beliebig, es gibt keine Limits für einzelne Armeen, außer dass es **pro Provinz maximal 5000p** sein können, überschüssige Punkte werden entfernt.

Mit Zustimmung des Verbündeten kann man sich auch durch befreundete Reiche bewegen. Bewegt sich eine Armee in eine neutrale oder eine feindliche Provinz, so gilt dies als Angriff. Jedes Reich hat maximal 2 Angriffe pro Spielzug. Der Angriff von zwei Provinzen aus auf eine Provinz gilt als zwei Angriffe.

Die Bewegungen werden beim SL als Zug abgegeben und dann gleichzeitig durchgeführt.

Greifen sich zwei Armeen über dieselbe Grenze gegenseitig an, **so setzt sich die Armee mit der größeren Punktzahl durch** und es wird der Angriff dieser Armee durchgeführt. Bei Punktgleichheit wird die angegriffene Provinz ausgewürfelt. Der Angriff der Seite mit der geringeren Punktzahl verfällt. Es wird das Szenario "Unerwartete Begegnung" gespielt.

Greifen zwei Armeen verschiedener Seiten gleichzeitig eine Provinz an, so kommt es erst zu einer Schlacht zwischen den Invasionsarmeen. Die siegreiche Armee kann dann im selben Zug noch gegen die Provinzverteidiger kämpfen. Jeweils vor der Schlacht kann sich der Angreifer zurückziehen.

SCHLACHTEN

Hier werden die Kämpfe ausgetragen, welche in der Bewegungsphase festgestellt werden. Die Schlachten können an einem beliebigen Spielort stattfinden.

Rückzüge vor einem Kampf: Sowohl Angreifer, als auch Verteidiger haben die Möglichkeit sich ohne Kampf zurück zu ziehen, sollte es legale Rückzugsgebiete geben - eine Schlacht würde also in einem solchen Fall entfallen.

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

Größe und Szenarios: Findet eine Schlacht statt, so wird zuerst die Punktzahl festgestellt. **Die Punktzahl richtet sich immer nach dem Verteidiger.** Das Maximum sind 5000 Punkte, das Minimum 1000. Einzige Ausnahme: Hat der Angreifer weniger Punkte als der Verteidiger kann er gegen die volle Punktzahl eine normale Schlacht ausspielen oder plündern.

Plündern: Hierbei richtet sich die Punktzahl der Armeegrößen der Schlacht nach dem Angreifer. Gespielt wird das Szenario Durchbruch. Die Provinz kann bei einem Sieg nicht erobert werden. Siegt der Angreifer erhält er die Hälfte des Provinzeinkommens sofort und die Provinz erzeugt in diesem Jahr für den Besitzer kein Einkommen.

Unter 1000 Punkte ist kein Angriff möglich. Hat der Verteidiger weniger als 1000 Punkte - so muß er sich automatisch ohne Schlacht zurückziehen.

Wichtig: Der Angreifer hat immer die Möglichkeit einen Überraschungsangriff zu versuchen. Näheres hierzu bei Szenarios.

Die unterschiedliche Armeestärke hat Auswirkungen auf die Schlacht und auf die Ergebnisse:

1. Ist der Angreifer auf der strategischen Karte mit **3:2** überlegen, darf sich dieser Spieler, die Spielfeldseite und den Beginner aussuchen.
2. Ist der Angreifer mit **2:1** überlegen, erhalten alle formierten (Rank&File) Einheiten des Spielers zusätzlich zu dem oben beschriebenen Vorteil +1 Moralwert.
3. Ist der Angreifer mit **5:2** überlegen, erhält die ganze Armee + 1 Moralwert, zusätzlich zu dem Vorteil von 1.
4. Ist der Angreifer mit **3:1** überlegen gibt es das Szenario "Haltet stand!" mit entsprechend unterschiedlichen Punktzahlen (doppelt so viel)

Angriff auf eine Neutrale Provinz:
(1W6)

Ergebnis	Truppen
1-2	1000 Punkte
3-4	1500 Punkte
5-6	2000 Punkte

SZENARIOS

Der Angreifer hat immer die Möglichkeit einen Überraschungsangriff zu versuchen. Hierzu wird vor der Schlacht ein W6 gewürfelt, bei einer 1-2 findet ein *Überschungsangriff* statt. Nur der Angreifer darf die Bonusbewegung nutzen. Schlägt der W6-Wurf fehl, so wird nochmal auf einem W6 gewürfelt - bei einer 1-2 findet nun das Szenario *Hinterhalt* statt und zwar mit den normalen Punktzahlen ohne Punkteunterschied wie im Szenario beschrieben. Kommt beides nicht zustande gibt es eine normale Feldschlacht (Standard Szenario).

- Greifen sich zwei Armeen gegenseitig an, wird wie oben beschrieben festgestellt, wo die Schlacht stattfindet. Hier gibt es eine *Unerwartete Begegnung*.

- Greifen zwei Armeen verschiedener Seiten gleichzeitig eine (neutrale) Provinz an, so kommt es erst zu einer Schlacht zwischen den Invasionsarmeen. Gespielt wird eine *Unerwartete Begegnung*. Die siegreiche Armee kann dann im selben Zug noch gegen die Provinzverteidiger kämpfen. Jeweils vor Schlacht kann sich der Angreifer zurückziehen. Hier ein Szenario nach den normalen Regeln ermittelt.

- Ist der Angreifer auf der Kampagnenkarte mit 3:1 überlegen gibt es das Szenario *Haltet stand!*

- Greift ein Angreifer einen Verteidiger mit höherer Armeestärke an und entscheidet er sich für Kampf mit gleicher Armeestärke, so kommt es zum Szenario *Durchbruch*. Dies symbolisiert den Versuch der Verteidiger die Plünderer aufzuhalten. Angreifer spielt also den "Durchbrecher". Generell wird auch bei Plünderungen *Durchbruch* gespielt.

- Findet ein kombinierter Entsatzangriff mit gleichzeitigem Ausfall auf eine belagernde Armee statt so findet das Szenario *Flankenangriff* statt. Je ein Kontingent ist eine Flankenabteilung, unabhängig von den Punktgrößen.



STANDARD SZENARIO

Aufstellung

Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen. Die Spieler wechseln sich mit dem platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12" von

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

der Mittellinie entfernt befindet. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

Erster Spielzug

Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

Spieldauer

Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Siegebedingungen

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

SIEGPUNKTE (SP)

1. Vernichtete gegnerische Einheiten

- Vernichtete gegnerische Einheiten geben Siegpunkte in Höhe ihres Punktwerts.
- Fliehende oder bereits vom Tisch geflohene feindliche Einheiten gelten als vernichtet und geben entsprechend volle Siegpunkte.

2. Gegnerische Einheiten auf halber Sollstärke

- Gegnerische Einheiten, die nur noch 50% oder weniger Modelle von ihrer ursprünglichen Einheitengröße übrig haben, geben Siegpunkte in Höhe ihres halben Punktwerts
- Charaktermodelle, Monster und Streitwagen, die 50% oder mehr ihrer Lebenspunkte verloren haben, geben Siegpunkte in Höhe ihres halben Punktwerts

3. Besetzte Tischviertel

- 100 SP pro besetztem Spielfeldviertel durch befreundete Einheit mit ES5+
- Falls beide Spieler eine Einheit mit ES5+ im gleichen Spielfeldviertel haben, bekommt kein Spieler Punkte für das entsprechende Spielfeldviertel.
- Eine Einheit kann jeweils nur ein Spielfeldviertel besetzen.

4. General ausgeschaltet

- 100 SP wenn der gegnerische General ausgeschaltet wurde, gebrochen ist oder bereits vom Tisch geflohen ist (zusätzlich zu den SP die der General nach Punkt 1. gibt).

5. Erbeutete Standarten

- 100 SP für den Spieler, der die meisten Standarten erbeutet hat.

6. Erbeutete Armeestandarte

- 100 SP für die erbeutete gegnerische Armeestandarte.

7. Hexenjäger oder Vampirfürst

- 200 SP wenn ein Hexenjäger/Vampirfürst die Schlacht überlebt hat (Bonus nur einmal pro Armee)



DURCHBRUCH

Überblick: In diesem Szenario müssen die Angreifer durch ihre Gegner durchbrechen.

Armeen: Beide Armeen werden entsprechend der normalen Regeln aufgestellt. Die Spieler müssen sich entscheiden, wer die Rolle des Angreifers und wer die des Verteidigers übernimmt.

Schlachtfeld: Der Großteil des Schlachtfelds wird von Mauerresten (lineare Hindernisse), Ruinen und Sümpfen (schwieriges Gelände) geprägt. Diese sollen den Durchbruch der Angreifer an bestimmten Frontabschnitten verhindern.

Aufstellung: Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen. Die Spieler wechseln sich mit dem platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12" von der Mittellinie entfernt befindet. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

Erster Spielzug: Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

Spieldauer: Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Siegbedingungen: Am Ende der Schlacht erhält der Angreifer Siegpunkte für jede seiner Einheiten, die sich in der Aufstellungszone des Gegners befindet. Fliehende Einheiten, Monster und Charaktermodelle werden nicht berücksichtigt. Es werden keine weiteren Siegpunkte vergeben. Der Angreifer gewinnt, wenn er Siegpunkte in Höhe eines Drittels seiner Armee erreicht. Eine 1500 Punkte starke Angreiferstreitmacht muss also wenigstens Einheiten im Wert von 500 Punkten in die Aufstellungszone des Gegners bringen, um das Spiel zu gewinnen.

UNERWARTETE BEGEGNUNG

Überblick: In diesem Szenario treffen zwei Armeen aufeinander, während sie in einer Marschkolonne marschieren.

Armeen: Beide Armeen werden nach einem vereinbarten Punktwert entsprechend den normalen Regeln aufgestellt.

Schlachtfeld: Eine unerwartete Begegnung kann in jedem beliebigen Gelände stattfinden.

Aufstellung: Vor der Schlacht müssen die Spieler ihre Marschordnung notieren, d.h. die Reihenfolge, in der die Einheiten aufgestellt werden.

Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen.

Die Spieler stellen abwechselnd je eine Einheit auf beginnend am Anfang ihrer Marschordnung. Die zweiten und folgenden Einheiten müssen näher an den neutralen Tischkanten als die vorhergehenden platziert werden – im Prinzip wird die Armee von der ersten Einheit nach außen aufgestellt. Aufstellungszone ist mehr als 12“ von der Mittellinie entfernt. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

Erster Spielzug: Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte,

die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

Spieldauer: Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Siegbedingungen: Bei Spielende werden die Siegpunkte normal berechnet.



FLANKENANGRIFF

Überblick: In diesem Szenario besteht die Armee des Angreifers aus zwei Teilarmeen, die von unterschiedlichen Positionen aus angreifen.

Armeen: Beide Armeen werden nach einem vereinbarten Punktwert entsprechend den normalen Regeln aufgestellt. Die Spieler müssen ein Angreifer und einen Verteidiger bestimmen.

Schlachtfeld: Ein Flankenangriff kann in jedem beliebigen Gelände stattfinden.

Aufstellung: Bevor mit der Aufstellung begonnen wird, bestimmt der Angreifer ein Drittel seiner Armee (in Punkten) als Flankenstreitmacht. Einheiten können nicht zwischen den beiden Teilarmeen aufgeteilt werden. Der Angreifer muss außerdem aufschreiben, ob sie von der rechten oder linken Flanke kommen sollen.

Beginne indem du festlegst, ob du die Seite wählen möchtest oder darum würfeln willst. Wenn keiner oder beide die Seite wählen möchten, wird darum gewürfelt, welcher Spieler die Seite für die Aufstellung wählen darf. Der Gegner stellt in der Aufstellungszone gegenüber auf. Falls ein Spieler die Seite wählen möchte und der andere nicht, darf dieser Spieler die Seite wählen. Die Spieler wechseln sich mit dem

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

platzieren ihrer Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der die Seite gewählt hat. Einheiten dürfen überall in der Aufstellungszone platziert werden, die sich mehr als 12“ von der Mittellinie entfernt befindet. Alle Kriegsmaschinen einer Armee müssen gleichzeitig aufgestellt werden. Alle Charaktermodelle einer Armee müssen gleichzeitig als die letzte Einheit aufgestellt werden, wobei jedes Charaktermodell in einer (legalen) Einheit platziert werden darf (d.h. sich der Einheit anschließen darf).

Erster Spielzug: Nach der Aufstellung wird darum gewürfelt, welcher Spieler entscheiden darf, wer den ersten Spielzug erhält. Der Spieler der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, erhält einen Bonus von +1 auf diesen Wurf. Falls ein Spieler sich dazu entschlossen hatte, die Seite zu wählen, erleidet er einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Im Fall eines Unentschiedens, wird solange ohne Modifikatoren weiter gewürfelt bis ein Sieger feststeht.

Spieldauer: Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Sonderregeln: Zu Beginn des dritten Spielzuges des Angreifers kommen die Einheiten der Flankenstreitmacht von der vorher notierten Spielfeldseite in die Spielfeldhälfte des Gegners. Die Einheiten können nicht gleich angreifen, können jedoch marschieren, selbst wenn Gegner innerhalb von 8 Zoll von ihrer Tischkante befinden.

Siegbedingungen: Bei Spielende werden die Siegpunkte normal berechnet.

HINTERHALT

Überblick: In diesem Szenario nutzt eine kleinere Streitmacht das Überraschungsmoment und taktisch gute Positionen, um eine größere Streitmacht zu überfallen.

Armeen: Beide Armeen werden aus den entsprechenden Armeelisten ausgewählt. Der Verteidiger hat 50% mehr Punkte zur Verfügung als der Angreifer (Halbe abrunden). Eine 1500-Punkte-Armee des Angreifers würde folglich 2250 Punkten Verteidigern gegenüberstehen.

Schlachtfeld: Ein Hinterhalt kann in jedem beliebigen Gelände stattfinden.

Aufstellung: Der Verteidiger muss seine Armee zuerst aufstellen. Sämtliche Einheiten müssen auf eine Spielfeldkante ausgerichtet sein. Die Aufstellungszone ist in Spielfeldmitte, 24“ breit und 18“ von beiden langen Tischkanten entfernt. Mit Abstand von 18“ von dieser Zone kann der Angreifer an den beiden kurzen Seiten seine Armee aufstellen. Wenigstens ein Drittel der Einheiten (Charaktermodelle, Monster und Plänker zählen hierfür nicht) müssen je in den beiden Aufstellungszonen platziert sein.

Erster Spielzug: Der Angreifer beginnt.

Spieldauer: Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Siegbedingungen: Berechnet Siegpunkte für zerstörte Einheiten und Einheiten unter halber Sollstärke. Ansonsten werden keine Siegpunkte vergeben. Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Überblick: Das Standard Szenario wird verwendet mit einer Ausnahme:

Aufstellung: Nachdem ein Spieler alle Einheiten und seine Charaktermodelle aufgestellt hat und der Gegner noch Aufstellungspunkte übrig hat darf er jeweils eine Einheit bis zu 4“ vorwärtsbewegen. Der Spieler darf solange Einheiten vorwärtsbewegen statt Einheiten aufzustellen, bis der Gegner seine Aufstellung ebenfalls beendet hat. Es dürfen verschiedene oder auch Einheiten mehrmals bewegt werden, dabei darf jedoch keine Einheit 8“ oder näher an eine Feindeinheit gezogen werden.



HALTET STAND!

Überblick: In diesem Szenario besetzt ein Spieler eine zentrale Stellung, ein Lager, eine Siedlung in der Spielfeldmitte und muss gegen einen stark überlegenen Feind standhalten.

Schlachtfeld: In der Tischmitte wird ein 18x18“ großes Gebiet als letzte Stellung des Verteidigers aufgebaut, der Verteidiger kann Gelände nach Belieben darin aufbauen. In einer 8“ breiten Zone um diese Stellung herum darf keinerlei Gelände aufgestellt werden.

Armeen: Beide Armeen werden aus den entsprechenden Armeelisten ausgewählt. Der Verteidiger hat nur halb so wenig Punkte zur Verfügung wie der Angreifer (Halbe abrunden). Eine 2000-Punkte-Armee des Angreifers würde folglich 1000 Punkten Verteidigern gegenüberstehen.

Aufstellung: Der Verteidiger muss seine Armee zuerst aufstellen, komplett in der Tischmitte in der dafür vorgesehenen Zone. Danach baut der Angreifer seine

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

komplette Armee auf, nicht näher als 8“ an der Zone des Verteidigers

Sonderregeln: Alle Modelle des Verteidigers haben +1 Moral, bis zu einem Maximum von 10. Das stellt ihren Überlebenswillen bis zum bitteren Ende dar.

Erster Spielzug: Der Verteidiger beginnt.

Spieldauer: Die Schlacht dauert 6 Spielzüge oder bis ein Zeitlimit erreicht wurde, auf das sich die Spieler geeinigt hatten. Je nachdem was zuerst eintritt.

Siegebedingungen: Berechnet Siegpunkte normal, der Verteidiger erhält 50 Siegpunkte extra, wenn nach der Schlacht mindestens eine nicht fliehende Einheit von ihm übrig ist.

TUNNELKÄMPFE

Verteidigen Zwerge oder Orks&Goblins eine Berg-Provinz können sie wählen ob sie mit normalen Szenarios spielen oder einen Tunnelkampf machen. Bei Tunnelkämpfen sind keine berittenen oder fliegenden Charaktere/Einheiten und keine Katapulte erlaubt, Spielfeld ist 120x120cm, nur 6-8 Säulen sind als Gelände verfügbar, die Seiten sind unpassierbar und die Regel Hinterhalt entfällt.



ERGEBNISSE UND VERLUSTE

Ergebnisse

Verteidiger hat gleich oder mehr Siegpunkte als der Angreifer = Sieg des Verteidigers

Bei Unentschieden: Halten der Provinz

= Rückzug des Angreifers

Sieg des Angreifers: Provinz geht an den Angreifer

= Rückzug des Verteidigers

Nur Verluste von Einheiten und Charaktermodellen die Siegpunkte geben werden von der Punktgröße auf der Kampagnenkarte abgezogen (also 0, halbe SP, gar nix). Punkte für Charaktere nur bei Totalverlust.

Neutrale Armeen füllen Ihre Verluste sofort komplett wieder auf, es sei denn Ihre Provinz wurde erobert - dann lösen sie sich sofort auf. Sprich kein Rückzug für Neutrale.

SCHLACHTEN AUSSPIELEN

Nachdem vom Spielleiter der Zug ausgewertet worden ist, können die Spieler die Schlachten spielen. Fristen gibt es vorerst nicht, wenn jedoch zu lange Verzögerungen auftreten so kann der SL die Ergebnisse auch auswürfeln.

RÜCKZUG

Für Rückzüge gilt: Eine geschlagene Armee oder eine nicht kämpfende Armee (weil z.B. der Angreifer doch nicht kämpfen will) kann sich in eine angrenzende, befreundete Provinz zurückziehen. Alle Rückzüge finden in der Rückzugsphase statt, das heißt es werden erst alle Kämpfe durchgeführt. Kann eine Armee sich nicht zurückziehen, ist die Armee vernichtet. Das heißt es können auch Armeen abgeschnitten und vernichtet werden.

Beispiel: Spieler A hat Provinz 1 und 2. Die Armee in Provinz 1 kann sich nur nach 2 zurückziehen. Spieler B greift Provinz 1 und Spieler C greift Provinz 2 an. Spieler A verliert beide Schlachten. Die restliche Armee in Provinz 1 kann sich nicht mehr zurückziehen, da in Provinz 2 eine siegreiche feindliche Armee steht.

SCHLACHTEN AUSWÜRFELN

Falls Spieler ihre Spiele nicht ausführen können besteht immer die Möglichkeit Schlachten vom Spielleiter auswürfeln zu lassen. Hierzu werden 2W6 geworfen:

Wurf	Ergebnis
2	Der Angreifer verliert 75%, Verteidiger 0%
3-4	Der Angreifer verliert 50% Verteidiger 25%
5-6	Der Angreifer verliert 10% Verteidiger 10%
7	Unentschieden, beide Seiten verlieren 25%
8	Angreifer gewinnt, verliert 50%, Verteidiger 50%
9-10	Angreifer gewinnt, verliert 25%, Verteidiger 50%
11	Angreifer gewinnt, verliert 0%, Verteidiger 50%
12+	Angreifer gewinnt, verliert 0%, Verteidiger 75%

Bonus auf den Wurf:

Angreifer ist 3:2 überlegen = +1 auf den Wurf

Angreifer ist 2:1 überlegen = +2 auf den Wurf

Angreifer ist 5:2 überlegen = +3 auf den Wurf

Angreifer ist 3:1 überlegen = +4 auf den Wurf

GELÄNDE & SCHLACHTFELD

Das Gelände sollte Einfluss auf das Schlachtfeld haben. Man kann das Programm von Martin/dwarf nutzen, muß es aber nicht. Die Spieler sollten jedoch das Gelände so gut wie möglich einfließen zu lassen. Dies hängt natürlich auch vom Vorrat an Gelände ab. Gilt eine Provinz als zwei Geländearten (etwa Wald/Berge) darf der Verteidiger wählen welche Geländeart es ist.

THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

Generelle grobe Richtwerte kann folgende Tabelle bieten:

Hügel: 3-5 Hügel, 0-2 Berge, 0-2 Wälder, 0-2 schwieriges Gelände, 1-3 unpassierbar, 1-3 Hindernisse

Berge: 2-4 Hügel, 1-3 Hügel, 1-3 schwierig, 0-2 unpassierbar, 0-2 Häuser, 1-3 Hindernisse

Ebene: 0-2 Hügel, 0-2 Wälder, 0-2 schwierig, 0-2 unpassierbar, 1-3 Häuser, 1-3 Hindernisse

Wald: 2-6 Wälder, 0-2 Seen, 0-2 unpassierbar, 1-3 Schwierig (Sumpf), 0-2 Hindernisse

Sumpf: 2-6 Sümpfe, 0-2 Seen, 0-2 Wälder, 0-2 Hindernisse

See: 2-6 Seen, 0-2 Berge, 0-2 Wälder, 0-2 Hindernisse

HAUPTSTADT

Hauptstädte sind die zentralen Städte und Provinzen der Reiche. Sie sind von extremer Bedeutung. Nur Provinzen, die mit der Hauptstadt über eigene Provinzen verbunden sind, erzeugen Einkommen. Hat ein Spieler keine Hauptstadt, erhält er kein Einkommen

Neue Truppen können nur in der Hauptstadt erzeugt werden, pro Goldstück erhält man einen Punkt Truppen.

Verliert eine Provinz den Kontakt zur Hauptstadt über eigene Provinzen (z.B. durch Kampf) so geht das Einkommen für diese Provinz verloren.

Wird die Hauptstadt-Provinz einer Fraktion angegriffen, so hat der Verteidiger folgende Optionen:

- a) Rückzug in andere Provinz, wie normal
- b) Rückzug in Festung bis zu dem Limit von 2000 Punkten, die restlichen Truppen können sich in eine andere Provinz normal zurückziehen, keine Schlacht
- c) Durchführung einer offenen Feldschlacht, bei Niederlage Rückzug in Festung mit den Überlebenden, alle Punkte über dem Limit gehen verloren!

Limit: Die Verteidigungsanlage einer Hauptstadt kann bis zu 2000 Punkte Truppen aufnehmen.

Hat der Angreifer die Provinz besetzt (durch Sieg oder durch Rückzug des Verteidigers), so kann er im nächsten Zug einen Angriff auf die verbliebenen Verteidiger durchführen (offene Feldschlacht). Siegt der Angreifer und der Verteidiger hat aber noch Punkte übrig, so ist das Pech und diese Truppen werden vom Angreifer niedergemetzelt.

Siegt der Verteidiger so verbleibt der Angreifer weiter in der Provinz und diese gilt als umkämpft.
Verliert der Verteidiger so fällt die Hauptstadtprovinz in die Hände des Feindes!

Eine umkämpfte Hauptstadt erzeugt kein Einkommen und erlaubt kein Aufstellen neuer Punkte. Ein Spieler ohne Hauptstadt kann also keine neuen Truppenpunkte aufstellen

und muss dafür seine Hauptstadt erst zurückerobern. Eine zurückeroberte Hauptstadt-Provinz gibt aufgrund der angerichteten Schäden für den Rest der Kampagne kein Einkommen mehr.

Entsatz/Ausfall: Kommt Entsatz aus einer anderen Provinz oder kommt es zu einem Ausfall (= Angriffsbewegung aus Stadt heraus) so kommt es zu einer normalen offenen Feldschlacht. Kommt es zu einem kombinierten Angriff so ergibt dies das Szenario *Flankenangriff*. Ein Ausfall kostet den Spieler einen Angriff.

Belagerung: Der Angreifer kann auch belagern - hier verliert der Verteidiger jeden Zug 20% seiner aktuellen Truppenstärke.

Sinkt der Verteidiger dabei unter 500 Punkte so gilt die Stadt als erobert.

NEUTRALE ARMEEN

Armeen von neutralen Seiten können von jedem der will gespielt werden, wobei der aktive Spieler sich um Gegner kümmern muss. Gibt es Probleme kann der Spielleiter jemand zuteilen.

NEUTRALE PROVINZEN

Hier herrschen lokale neutrale Armeen, oft nur Stämme in einer losen Konstellation. Werden solche Provinzen angegriffen, so sucht sich der Spieler einen Gegner wie oben beschrieben. Hier gilt: Jeder, der Neutrale führt, kann seine Liste so stark oder schwach ausheben wie er will. Letztlich sollten die Provinzen aber immer ein harter Brocken und eine Herausforderung sein - nachgeschmissen wird niemanden etwas. Auch ist Ausheben nach Gegner explizit erlaubt. Die Neutralen sehen wer sie angreift und genauso wie der Spieler sich möglicherweise auf den Gegner einstellt, dürfen die Neutralen dies auch.

Neutrale Verluste werden bei der Nichtvernichtung der neutralen Provinz immer wieder aufgefüllt.



THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

BESONDERE CHARAKTERE

Besondere Charaktermodelle sind Generäle, welche im Lauf der Kampagne Erfahrungen sammeln und dadurch Fähigkeiten erlangen können. Dies gelingt über das Sammeln von Ruhm. Jede Fraktion hat nur ein Besonderes Charaktermodell, welches den Spieler selbst darstellt. Sollte das Charaktermodell sterben (das Ergebnis „Tot“ auf der Verletzungstabelle, nur ausgeschaltet in einer Schlacht reicht nicht), so hat der Spieler die Möglichkeit einen neuen Anführer zu bestimmen. Er beginnt, wie bereits sein Vorgänger, mit 0 Ruhm und einer Fertigkeit. Besondere Charaktermodelle kosten weiterhin die Punkte in der Armeeliste, die der "normale" Charakter auch kosten würde. Das Besondere Charaktermodell erhält zu Beginn der Kampagnen eine zufällige spezielle Fertigkeit "kostenlos". Die Charakterklasse und somit die möglichen Fertigkeiten des Generals sind in der Beschreibung angegeben.

Allgemeine Fertigkeiten (für alle): W66 (2W6)

- 11-16: + 1 KG
- 21-26: + 1 BF
- 31-36: +1 Bewegung
- 41-46: Heilen einer wählbaren Verletzung
(Neu würfeln falls keine vorhanden)
- 51-56: + 1 Initiative
- 61-62: + 1 Attacke
- 63-64: + 1 Stärke
- 65: + 1 Widerstand
- 66: + 1 MW (bis 10)

Ruhmpunkte:

- + 1 für jede Siegreiche Schlacht unter seinem Kommando
- + 1 für jede Erfolgreiche Belagerung
- + 1 für jede durch den Charakter (oder eine Einheit, der er angeschlossen ist) im Nahkampf erbeutete (und bis zum Ende der Schlacht) behauptete Standarte
- + 1 für jeden in einer Herausforderung getöteten Charakter
- + 2 für jeden in der Herausforderung getöteten General
- + 1 für jede wichtige, heldenhafte Aktion in einer Schlacht - beide Spieler müssen dies einvernehmlich entscheiden
- + 3 extra wenn der General und seine Armee eine Hauptstadt erobern
- 1 für im Nahkampf verlorene Standarten
- 1 für vom Feld fliehen oder in der letzten Runde auf dem Feld fliehend
- 2 für Teilnahme an einer Schlacht, welche zum Verlust einer Hauptstadt führt

Für je 4 Ruhmpunkte kann der Charakter einen Wurf auf der allgemeinen oder speziellen Fertigkeitstabelle ausführen. Erlangte Fähigkeiten können nicht wieder verloren werden, sollte das Modell Ruhm verlieren. Es dauert dann nur länger bis er eine weitere Fertigkeit erlangen kann.

Spezielle Fertigkeiten:

POLITIKER

11-15: Organisator: Eine Einheit nach Wahl des Politikers ist mit besseren Waffen versorgt worden - Im Nahkampf verursacht die Einheiten Attacken mit zusätzlich -1 auf den Rüstungswurf des Gegners.

16-22: Aufwiegler: 1W6 zufällige Einheiten des Gegners werden vor der Schlacht Unzuverlässig - sie müssen zu Beginn der Schlacht würfeln (W6, keine 1) um aktiv zu werden, einmal aktiviert bleiben sie aktiv.

23-26: Für die Heimat: Einmal pro Spiel kann der Politiker alle Einheiten in 12" um ihn herum sammeln lassen. Die Fähigkeit wird angesagt bevor irgendwelche Sammeltests gewürfelt wurden.

31-34: Bezwinger der Barbaren: Der Politiker verursacht Furcht bei Truppen mit Moral 7 im Profil oder weniger.

35-36: Geborener Anführer: Bei Aufribs-tests bekommt der Politiker und seine angeschlossene Einheit +1 MW.

41-44: Volkstribun: Der Politiker und seine Einheit dürfen Paniktest wiederholen.

45-51: Aufrührer: Eine Einheit zu Beginn des Spielzugs in 8" um den Politiker hasst einmal pro Spiel für einen Spielzug den Gegner. Ansage vor der Ansage von Angriffen.

52-55: Ausbeuter: Der Verkauf von Gefangenen in die Sklaverei erbringt zusätzlich bei Plünderungen auch nochmal die Hälfte der Punkte in Gold, also das 1,5 fache.

56-63: Ein Anführer, kein Kämpfer: Der Politiker darf Herausforderungen ablehnen und trotzdem ohne Einschränkungen in der ersten Reihe stehen bleiben.

64-66: Perfekter Organisator: eine Einheit wurde mit exzellenten Rüstungen versorgt - die Einheit erhält +1 auf den Rüstungswurf so lange sie selbst mindestens mit leichter Rüstung ausgerüstet ist.

STRATEGE

11-15: Gebietsvorteil: Der Spieler darf sich die Seite aussuchen.

16-22: Flankenangriff: Wenn die Armee des Strategen angreift, darf er das Szenario "Flankenangriff" auswählen.

23-26: Verzögerungstaktiken: Der Stratege darf sich aussuchen wer das Spiel beginnt.

31-34: Vormarsch: Vor Spielbeginn darf eine Infanterieeinheit in 12" um den Strategen eine Marschbewegung durchführen.

35-36: Feldherrenhügel: Der Stratege zählt in Bezug auf Aufribs-tests wie eine Armeestandarte mit 6" Reichweite (insgesamt nur einmal wiederholen, selbst falls AST auch in Reichweite)

41-44: Inspirierend: Einmal pro Schlacht gibt der Stratege allen befreundeten Einheiten in 10" +1 auf das Nahkampfergebnis. Ansagen zu Beginn der Nahkampfphase

45-51: Innere Ruhe: Fernkampfeinheiten in 12" um den Strategen dürfen immer Stehen und Schießen und erhalten kein -1 Malus dafür.

52-55: Gewaltmarsch: Der Stratege und seine Einheit dürfen einmal pro Spiel vor der Bewegungsphase 1W6+1" nach vorne. (Es darf hiermit noch kein Angriff angesagt werden)

56-63: Nachtkämpfer: Der Stratege ist Experte in überraschenden Attacken im Morgengrauen. Das Spiel darf eine Runde länger dauern.

64-66: Hinterhaltsexperte: In der Verteidigung kann der Stratege das Szenario Hinterhalt wählen. Punkteverhältnis ist wie beschrieben 2 zu 3, hat jedoch der eigentliche Angreifer nicht dieses Verhältnis, so muss er weniger aufstellen.

VETERAN

11-14: Nerven aus Stahl: Der Veteran und seine Starteinheit dürfen alle Paniktests im Spiel wiederholen.
15-22: Weder Tod noch Teufel: Der Veteran und seine Einheit sind immun gegen Angst und Entsetzen.
23-26: Unbeugsam: Der Veteran und seine Einheit dürfen einmal im Spiel einen Aufriebstest wiederholen. Geht auch zusätzlich zum AST.
31-34: Sturer Hund: Einmal im Spiel können der Veteran und seine Einheit alle Trefferwürfe wiederholen- es werden alle Trefferwürfe wiederholt.
35-41: Eisenfaust: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann der Veteran auf eine Attacke verzichten - für jede Attacke auf die er verzichtet bekommt er +2 St.
42-45: Zäh wie Leder: Einmal pro Spiel muss der Gegner erfolgreiche Verwundungswürfel einer Phase gegen den Charakter wiederholen.
46-53: Handgemenge: Der Veteran darf entscheiden ob in dem Nahkampf, an dem er beteiligt ist, Herausforderungen ausgesprochen werden dürfen.
54-56: Anatom: Einmal pro Spiel kann der Veteran und seine Einheit im Nahkampf Verwundungswürfe wiederholen. Es werden alle Würfe wiederholt.
61-63: Persönliche Rüstung: Der Veteran erhält +1 auf den Rüstungswurf, seiner normal ihm zugänglichen Rüstung.
64-66: Persönliche Waffe: Die Waffe des Veteranen macht zusätzlich zu allen normalen Modifikation -1 zum Rüstungswurf des Gegners.

BARBAR

11-13: Mal der Götter: Der Barbar erhält pro Schlacht W3 Wiederholungswürfe (Rüstung, Treffer, Verwundung)
14-21: Hitzkopf: Der Barbar und seine Einheit erhalten einmal pro Spiel 1W3 Zoll zur Angriffsreichweite (Ansprache vor Angriffe deklarieren). Ein verpatzter Angriff findet mit normaler Bewegung statt.
22-25: Beliebter Anführer: Solange sich der Charakter in der ersten Reihe befindet, erhält die Einheit +1 zum Nahkampfesgebnis.
26-32: Gesegnet: Der Barbar darf fehlgeschlagene Rüstungswürfe wiederholen.
33-36: Widerstandsfähig: Alle Attacken auf den Barbaren erhalten - 1 Stärke
41-43: Ortskundig: Der Barbar darf vor der Seitenwahl ein Geländestück am Tisch umplatzieren.
44-52: Hetzjagd: Der Barbar und seine Einheit muss verfolgen. Dafür erhält sie +1W3 Verfolgungsdistanz.
53-56: Despot: Der Barbar bekommt zusätzlich für jede Schlacht, unabhängig vom Ausgang +1 Ruhm. Zusätzlich kann kein anderes Besonderes Charaktermodell in dieser Schlacht Ruhm sammeln.
61-63: Fluch: Einmal pro Spiel kann der Barbar eine gegnerische Einheit in 6 Zoll verfluchen. Diese Einheit muss ab sofort alle erfolgreichen Trefferwürfe wiederholen. Ansage vor Beginn der Bewegungsphase.
64-66: Macht der Horde: Einmal pro Spiel handeln der Barbar und eine angeschlossene Einheit von mind. 15 Modelle einen Nahkampf so ab, als hätten sie gestürmt, selbst wenn sie angegriffen wurden. Ansage vor Nahkampfphase.

DUELLIST

11-14: Meisterschlag: In einer Herausforderung darf der Duellist für jede verursachte ungerüstete Wunde noch eine Attacke würfeln.
15-22: Unaufhaltsamer Angriff: Der Duellist kann einmal pro Spiel im Angriff verpatzte Trefferwürfe wiederholen.
23-26: Mentales Duell: Jeder Charakter, der gegen den Duellisten in einer Herausforderung antreten möchte, muss einen MW-Test mit -2 bestehen, ansonsten lehnt der Charakter ab. Der Duellist kann entscheiden ob die Herausforderung trotzdem stattfindet.
31-34: Duellant: Der Charakter erhält in Herausforderungen +1 zum Trefferwurf. Er darf keine Herausforderungen ablehnen.
35-42: Blitzschnelle Reflexe: + 1 Initiative, alle Attacken in Herausforderungen werden in Initiativereihenfolge abgehandelt (also kein Angriffsbonus Reihenfolge)
43-44: Ehrenkodex: Spricht der Duellist eine Herausforderung aus, so kann er sich aussuchen wer die Herausforderung annehmen oder ablehnen muss. Er darf keine Herausforderungen ablehnen.
45-53: Glückspilz: Der Duellist erhält pro Schlacht W3 Wiederholungswürfel (Treffer-, Wunden-, Rüstungswürfe)
54-61: Herausforderer: In jeder Runde in der der Duellist in einer Herausforderung kämpft bekommt seine Seite +1 zum Nahkampfesgebnis. Darf keine Herausforderung ablehnen.
62-64: Riposteur: Alle erfolgreichen Treffer im Nahkampf gegen den Duellisten müssen wiederholt werden.
65-66: Ruhmsüchtig: Der Duellist erhält für jede erbeutete Standarte und in einer Herausforderung getöteten Charakter +1 Ruhm extra.

SCHURKE

11-14: Ehrlos: Darf Herausforderungen ablehnen und trotzdem in der ersten Reihe bleiben und Kämpfen.
15-16: Giftmischer: Der Schurke und seine Anfangs-Einheit haben Giftattacken (+1S beim Verwunden).
21-24: Niedere Methoden: Einmal pro Spiel macht jede erfolgreiche Verwundung des Schurken zwei Lebenspunkte statt einem. Ansage zu Beginn der Nahkampfphase.
25-31: Parade: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann sich der Schurke ein Modell im Basenkontakt aussuchen. Dieses Modell verliert für diese Nahkampfphase 2 Attacken.
32-35: Niederstarren: Feindliche Einheit in Basenkontakt mit dem Charakter bekommt -1 auf den Moralwert (nach allen anderen Modifikationen)
36-41: Bestialischer Gestank: Der Schurke wird im Nahkampf um 1 schlechter getroffen.
42-45: Gut zu Fuß: Der Schurke und seine Einheit werfen für das Verfolgen und das Fliehen ein W6 mehr und ignorieren das Ergebnis des niedrigsten Würfels.
46-53: Aufrührer: Der Schurke und eine Einheit hassen einmal pro Spiel für einen Spielzug den Gegner. Ansage vor der Ansage von Angriffen.
54-56: Schwarze Seele: Der Schurke hasst alle Gegner. Er und seine Einheit müssen immer verfolgen.
61-63: Anatomische Kenntnisse: Gegner müssen alle erfolgreichen Rüstungswürfe gegen den Schurken wiederholen.
64-66: Bestie: Der Schurke verursacht aufgrund seiner Gräueltaten Angst.

VERLETZUNGEN

Wird ein Charakter im Kampf getötet, muss der Spieler einmal auf der Verletzungstabelle würfeln. Ausnahmen: Wird er in einer Herausforderung getötet so würfelt er zweimal und der Feind sucht das Ergebnis aus. Wird er auf der Flucht ausgeschaltet, so wird zweimal auf der Tabelle gewürfelt und der Spieler sucht sich ein Ergebnis aus.

11-13: Tot

14-16: Gefangen genommen: nur von feindlichen Seiten.

Diese Charaktere können zurückgekauft werden oder von den Feinden exekutiert werden. Neutrale Barbaren exekutieren den Charakter immer - wie tot

21-22: Mehrfache Verletzungen. Würfel 1W3+1 erneut auf der Tabelle und wiederhole alle Tot, Gefangen oder vollständige Genesung erneut.

23: Siechende Verletzung: Der Charakter verliert permanent einen LP. Nach jeder zukünftigen Schlacht wird ein W6 geworfen, bei einer "1" verliert der Charakter einen weiteren LP permanent.

24: Alte Kriegsverletzung: vor jeder Schlacht würfelt der Charakter einen W6. Bei einer 1 spielt er nicht mit. Seine Punkte können nicht ersetzt werden. Ist ein weiteres Charaktermodell anwesend, kann dieser das Kommando für die Schlacht übernehmen.

25: Hand verloren: Kann keinen Schild oder Zweihandwaffen mehr führen. Falls zweiter Arm weg, dann muss Charakter in den Ruhestand – wie Auflösen von Truppen

26 Beinverletzung: - 1 Bewegung (bei beritten egal).

31-32: Kopfwunde: Charakter leidet unter Blödheit. Muss vor jeder Bewegung einen MW-Test bestehen, ansonsten muss er (und Einheit) mit halber Bewegung gerade vortaumeln.

33-34: Schwertarmwunde: - 1 Attacke

35: Handverletzung: - 1 KG

36: Torsowunde: - 1 Widerstand

41-42: Innere Verletzung: - 1 Stärke

43-44: Verlust des Selbstvertrauens - 1 Moralwert

45-46: Vom eigenen Reittier zertrampelt: Der Charakter weigert sich jemals wieder ein Reittier oder einen Streitwagen zu besteigen. Erneut Würfel falls Charakter nicht beritten.

51-52: Todeswunsch: Der Charakter weigert sich jegliche Form von Rüstung oder Schilden zu tragen.

53-54: Auge verloren. - 2 BF. Falls zweites Auge weg, dann Ruhestand - Auflösen

55-56: Unglaubliches Glück: Der Charakter bekommt + 1 Ruhm.

61-66: Vollständige Genesung: Keine Auswirkungen - Glück gehabt.



STIRLAND

SCHAUT NACH OSTEN



STIRLAND

Das Großfürstentum Stirland war eine sehr geschundene Imperiale Provinz.

Lage

Stirland grenzte im Norden an Talabecland und die Ostmark, im Westen an Reikland sowie südlich an Averland und das Mootland. Die Hauptstadt war Furtheim. Das Land war zu einem Drittel mit Wald bedeckt, der Rest war eher offene Wiese und Steppe oder gräserne Hügellandschaften. Das Land war etwa 150 Meilen breit, doch 600 Meilen lang, Sylvania mitgerechnet. Das als ärmlich bekannte Land umfasste vier Flüsse, wovon eigentlich nur der Stir und der Oberaver gewichtig waren. Die anderen beiden waren Zuflüsse des Aver und lagen im Südwesten nahe der Hexentürme. Stirland mußte einen Teil seines Gebietes aufgeben bei der Gründung von Mootland weswegen die Halblinge, die eine relevante Bevölkerungsminderheit darstellen, bei den menschlichen Stirländern nicht wirklich beliebt waren.

Bekannte Ländereien in Stirland sind:

Grafschaft Sylvania
Fürstentum Wurtbad

Bekannte Freistädte sind:

Aulen
Bylovash
Flensburg
Schramleben
Waldenhof

Geschichte

Zu Sigmars Zeiten

Zu Zeiten Sigmars wurde der Barbarenstamm, die Asoborn, der das Land an den Ufern des Stir beanspruchte, nicht von einem Häuptling sondern von einer Kriegerkönigin beherrscht. Der Name dieser grimmigen Frau, die an Sigmars Seite am Nachtfeuerpass kämpfte, ist nicht überliefert, aber die wilde Anführerin wird noch immer in Liedern und Geschichten geehrt und stellt als Kriegermaid das zentrale Motiv des Provinzbanners von Stirland dar. Nach dem sie in der Schlacht am Nachtfeuerpass fiel, wurde ihr Sohn der erste Kurfürst von Stirland.

Seit 2145 IC

Zudem hatte die Stirland immer wieder Probleme mit dem Fürstentum Sylvania, das sie offiziell beherrschen sollte, seit die verfluchte Provinz unter Martin von Stirland 2145 IC in dessen Herrschaftsbereich eingegliedert wurde. Große Schlachten wurden auf den Feldern Stirlands bereits geschlagen, und alle Vampirkriege begannen mit Angriffen auf diese dünnbesiedelte Provinz. Sylvania beherbergte die zweite größere Stadt des Landes, Waldenhof und die Reste der gefürchteten Burg Drakenhof. Die größten Schlachten auf dem Territorium des Landes waren die Schlacht in der Düsterebene und die Schlacht bei Hel Fenn.

Sturm des Chaos

Zur Zeit des Sturm des Chaos war Graf Alberich Haupt-Anderssen der amtierende Kurfürst von Stirland und seinem talabecländischen Nachbarn seit vielen Generationen in Hass und Erbfeindschaft verbunden. Der Zwist reichte bis ins Zeitalter der zwei bzw. drei Imperatoren zurück, und den neuerlichen Ausbruch eines Krieges zwischen beiden Provinzen konnte Imperator Karl Franz nur unter Einsatz all seines diplomatischen Geschicks verhindern.

Kultur

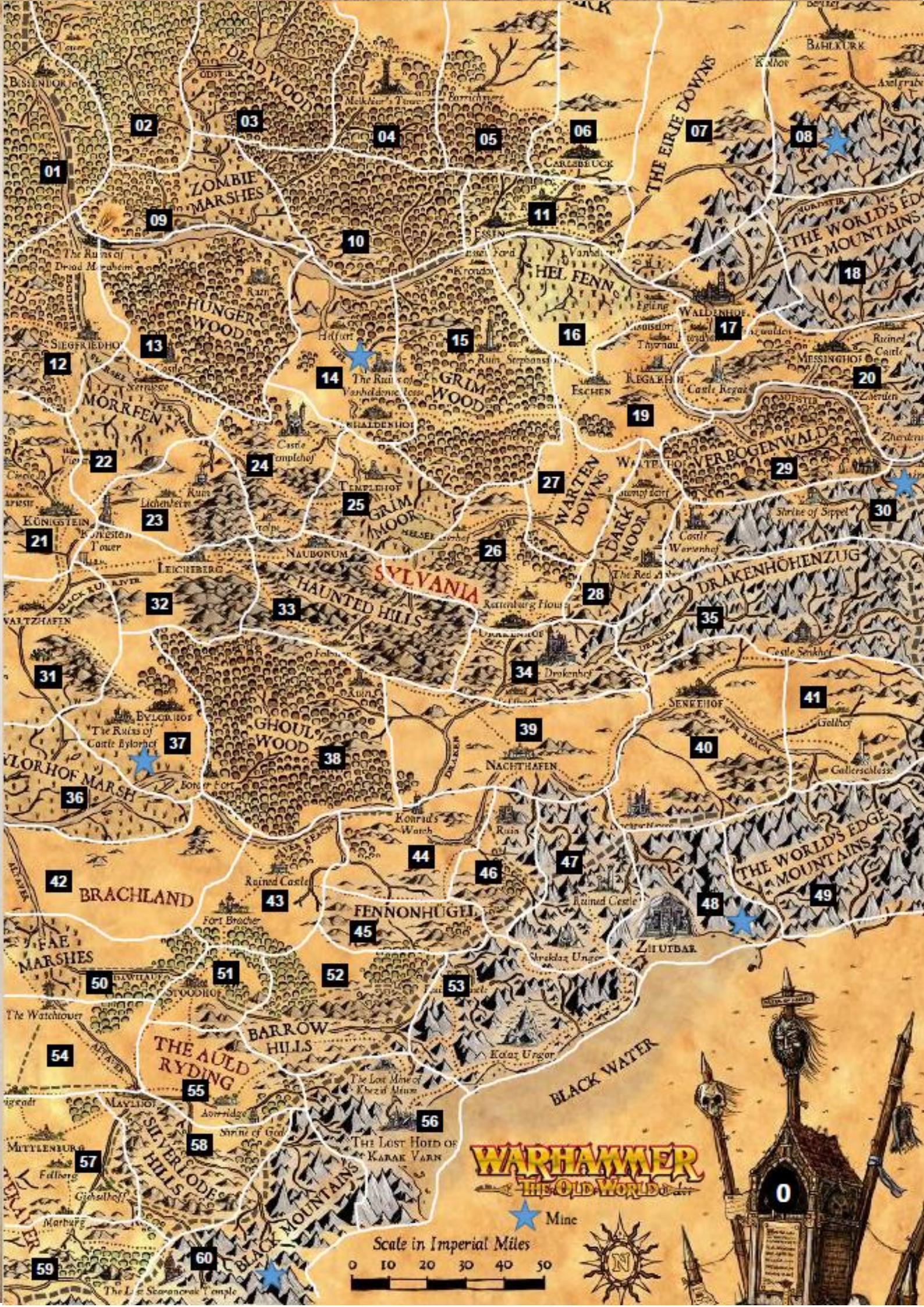
Die Bewohner des ländlich geprägten Stirlands wurden allgemein als hinterwäldlerisch, starrköpfig, abergläubisch und rückständig angesehen, und es hieß, sie wären nicht nur im Sprechen sondern auch im Denken etwas langsam. Die bäuerliche Kleidung sorgte bei Fremden oft für Spötteleien.

Militär

Die Farben des Landes waren grün und gelb, die Purpurgarde von Stirland trug jedoch Purpur, die Stirländer Flußpatrouille grün und weiß. Die Stirländer Soldaten hatten aufgrund von Verfügbarkeit und Kosten, oftmals nur die Grundausrüstung an Ausrüstung und waren von mittelmäßiger Qualität und die Farben des Landes häufig nur in symbolischer Abzeichenform auf ihren fleckigen oder abgenutzten Uniformen. Einige Adlige überkompensierten diese Armut indem sie ihre Truppen so pompös wie manch reicher Stadtstaat ausrüsteten was für enorme Kontraste sorgte. Auch hatten sie, neben dem Ruf äußerst treffsichere und schnelle (letzteres lag sowohl an wenig Ausrüstung als auch an Fähigkeiten) Bogenschützen zu haben, - gezwungener Maßen - große Erfahrung in der Bekämpfung von Untoten. In Folge dessen sind viele Stirländer fromme Sigmariten, deren tiefe Frömmigkeit sich oft bis zur Bigotterie steigerte, und bei denen die Verehrung Sigmars und abergläubische Praktiken nahe bei einander lagen. Ebenso zeichneten sich auch etliche Stirländer Kurfürsten der Vergangenheit - wie etwa der 1359 IC zum Imperator gekürte - als Eiferer der Sigmarkirche aus. Ihre Armeen wurden fast immer von Sigmarpriestern und fanatischen Flagellanten begleitet und häufig von Hexenjägern und Vampirjägern unterstützt, die sehr daran interessiert waren, Hexer, Dämonologen und Nekromanten am Untertauchen in den Wäldern des verkommenen sylvanischen Teils des Landes zu hindern.

Quelle. <https://whfb-de.lexicanum.com/wiki/Stirland>





WARHAMMER
THIS OLD WORLD

★ Mine

Scale in Imperial Miles

0 10 20 30 40 50



THE OLD WORLD STIRLAND KAMPAGNE

Nr	PROVINZ	GELÄNDE	FRAKTION	PUNKTE
1	Bissendorf	Wald		
2	Tauer	Wald		
3	Dead Wood	Wald		
4	Melkhior's Tower	Ebene/Wald		
5	Barrichmere	Ebene/Wald		
6	Carlsbruck	Ebene		
7	The Eirie Downs	Ebene/Berge		
8	Bahlkurk	Hügel/Berge		
9	Zombie Marshes	Wald/Sumpf		
10	Totstir	Wald		
11	Essen	Wald		
12	Siegfridhof	Wald/Hügel		
13	Hunger Wood	Wald		
14	Vanhaldenhof	Ebene/Wald		
15	Grim Wood	Wald		
16	Hel Fenn	Sumpf		
17	Waldenhof	Ebene/Berge		
18	World Edge Mountains	Berge		
19	Eschen	Ebene		
20	Messinghof	Berge/Hügel		
21	Königstein	Ebene/Hügel		
22	Morren	Sumpf		
23	Lichenheim	Ebene/Hügel		
24	Castle Tempelhof	Hügel		
25	Grim Moor	Hügel/Sumpf		
26	Rattenburg House	Hügel/Wald		
27	Warten Downs	Ebene		
28	Dark Moor	Sumpf		
29	Verbogenwald	Wald		
30	Castle Wartenhof	Berge		
31	Wartzhafen	Ebene/Hügel		
32	Leicheberg	Ebene/Hügel		
33	Haunted Hills	Hügel		
34	Castle Drakenhof	Hügel		
35	Drakenhöhenzug	Berge		
36	Bylorhof Marsh	Sumpf		
37	Bylorhof	Sumpf/Ebene		
38	Ghoul Wood	Wald		
39	Nachthafen	Ebene		
40	Senkehof	Ebene/Hügel		
41	Gallerschlosse	Ebene/Hügel		
42	Brachland	Ebene		
43	Fort Bracher	Ebene		
44	Konrads Watch	Ebene		
45	Fennonhügel	Hügel		
46	Ruin	Ebene/Hügel		
47	Skraklaz Ungor	Berge		
48	Zhufbar	Berge/See		
49	Worlds Edge Mountains	Berge		
50	Fae Marshes	Sumpf/Ebene		
51	Stoodhof	Wald/Ebene		
52	Barrow Hills	Hügel/Wald		
53	Kolaz Ungor	Berge		
54	The Watchtower	Ebene		
55	The Auld Ryding	Ebene		
56	The Lost Hold of Karak Varn	Berge		
57	Mittlenburg	Ebene		
58	Silverlode Hills	Hügel		
59	Marburg	Hügel/Ebene		
60	Black Mountains	Berge		