

## Szenario

### Morgheim und die Sümpfe des Vergessen!



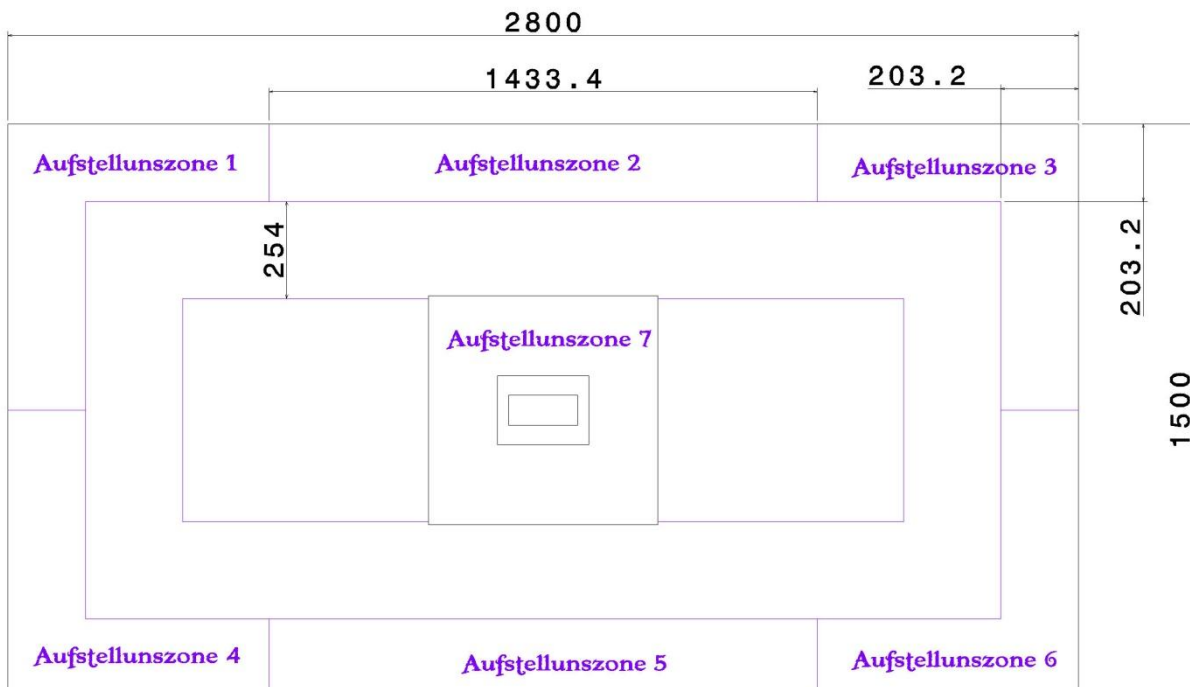
Wir haben uns entschieden hierzu das Szenario *Jeder gegen Jeden* (Gemäß dickem Regelbuch S. 406) zu spielen.

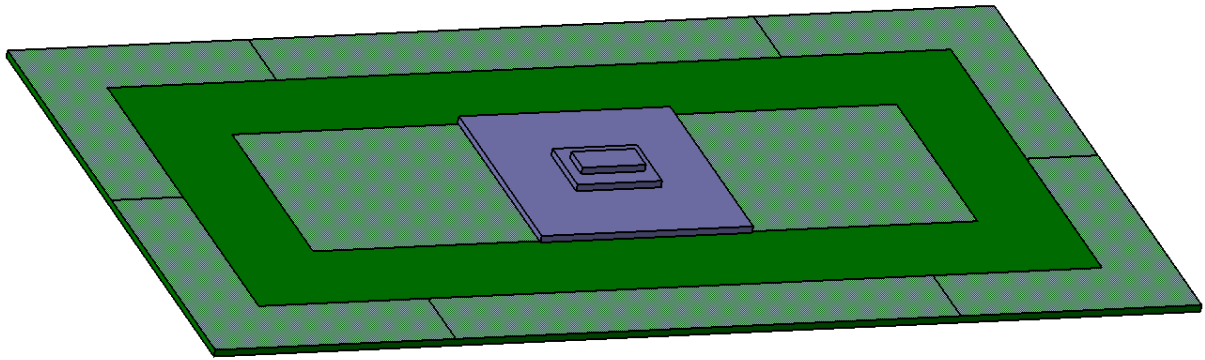
## Die Armeen

Bei der Schlacht um Morgheim treten sieben Armeen gegeneinander an. Jeder der sechs Feldherren der Kampagne stellt dabei eine Armee aus 3000 Punkten nach den normalen Warhammerregeln auf. Zusätzlich wird eine weitere Armee bestehend aus 3000 Punkten mitmischen.

## Das Spielfeld

Das Spielfeld wird wie folgend skizziert aufgebaut.





Das Spielfeld besteht aus einem 60x60cm Geländestück, welches in der Mitte der Platte platziert wird.

Ansonsten werden gleichmäßig Wälder und Gewässer auf dem Feld verteilt.

Jeder der Feldherren platziert einen der Zielmarker, also den magischen Brunnen von Morgheim, innerhalb seiner Aufstellungszone. Dies kann gleichzeitig passieren, im Streitfall kann man die Reihenfolge aber auch auswürfeln.

Beispiel:



### Aufstellung

Die Reihenfolge wird gemäß dem Szenario *Jeder gegen Jeden* (dickes RB S. 406) ausgewürfelt.

### Aufstellungsregeln

Der Spieler in der Mitte kann seine Einheiten bis zu 10" an die gegnerischen Aufstellungszonen heran platzieren.

Die anderen Spieler verfahren wie im RB (S. 406). Die Aufstellungszonen sind jedoch 8" tief und in 6 Bereiche aufgeteilt, wie oben gezeigt.

## Erster Spielzug

gemäß dem Szenario *Jeder gegen Jeden* (dickes RB S. 406)

## Spieldauer

gemäß dem Szenario *Jeder gegen Jeden* (dickes RB S. 406)

## Siegesbedingungen

### **Die Brunnen**



Die Sümpfe des Vergessen sind viel gefährlicher als jede Armee die versucht die uralte Stadt Morgheim einzunehmen. Pflanze und Tiere dieses vergifteten Ortes sind ungenießbar und ohne Nachschub kann keine Armee dort lange überleben. In der Vorzeit gab es sieben magische Brunnen, welche die Stadt mit sauberem, klarem Wasser versorgten und die Befehlshaber der Armeen wissen, dass nur die Kontrolle über dieses Frischwasser den dauerhaften Sieg über Morgheim ermöglichen können.

Die Brunnen bestehen aus 60mm Rundbases und werden als Zielmarker zur Bestimmung der Siegespunkte verwendet.

Am Ende jeder Runde erhält jeder General einen Siegpunkt für jeden Brunnen (Zielmarker) den er kontrolliert.

Ein Brunnen wird jeweils von dem General kontrolliert der eine Truppe mit dem geringsten Abstand zum jeweiligen Brunnen auf dem Feld besitzt.

### **Generäle**

Der Kampf ist noch immer das wirkliche Mittel zum Sieg und so ist es sehr hilfreich die Befehlshaber seiner Feinde auszuschalten.

Jeder ausgeschaltete General einer feindlichen Armee bringt ebenfalls einen Siegpunkt.

Jeder General der am Ende der Schlacht noch lebt bringt wiederum einen weiteren Siegpunkt ein.

## **Sieg**

Wer am Ende der Schlacht die meisten Siegpunkte ergattert hat gilt als Sieger über Morgheim.

In Anlehnung an die Schlacht von Morgheim aus dem Kampagnen buch Dusterlande gehen aber auch die zweit und drittplatzieren nicht leer aus.

Siehe dazu weiter unten den Abschnitt "Gewinner"

## **Sonderregeln**

### **Massenhysterie**

Entsprechend den Kampagnenregeln der Blut in den Dusterlande Kampagne gelten die Regeln fur Massenhysterie (Kampagnenbuch Blut in den Dusterlanden Seite 50).

### **Spielzugabfolge**

Die Szenariosonderregeln der Spielzugabfolge fur das Szenario Jeder gegen Jeden (Dickes RB Seite 407) sind zu beachten.

Die Reihenfolge in der die einzelnen Generale am Zug sind, entspricht immer der Reihenfolge wie aufgestellt wurde.

### **Bewegung**

Ein Spieler nach dem anderen wickelt seine komplette Bewegungsphase ab.

### **Magie**

Es wird nur eine einzige Magiephase fur alle geben, wo bei die Winde der Magie einmal gewurfelt werden und diese dann fur alle Teilnehmer gelten.

Genauso erhalten alle Teilnehmer entsprechend viele Bannwurfel.

In der bisher bekannten Reihenfolge kann jeder General mit seinen Energiewurfeln seine Magiephase durchfuhren.

Es ist jedem General erlaubt einen Bannversuch gegen jeden Zauber vorzunehmen, allerdings gilt auch hier, dass pro Zauber nur ein Bannversuch erfolgen kann.

### **Schussphase**

Die Schussphase erfolgt in der festgelegten Reihenfolge.

### **Nahkampf**

Alle Nahkampfe werden in der selben Phase durchgefuhrt, sollte es Klarungsbedarf uber die Reihenfolge geben entscheidet Marco daruber.

## **Zeitlimit**

Jeder Spieler sollte zügig seine Phasen durchspielen, da die Gesamtschlacht vermutlich sehr lange dauern wird. Als Richtlinie sind folgende Limits zu beachten:

Bewegung	20 Min
Magie	15 Min
Beschuss	15 Min
Nahkampf	45 Min

## **Besondere Charaktermodelle und legendäre Einheiten**

Im Rahmen der Dösterlandkampagne müssen die besonderen Charaktermodelle und die legendären Einheiten aller beteiligten Kriegsherren an dieser Schlacht teilnehmen. Dies muss so erfolgen, unabhängig davon ob dies die Regeln für Punktebeschränkungen bricht oder nicht.

## **Gewinner**

### **1. Platz**

Der Sieger erhält die Stadt Morgheim als neues Territorium. Außerdem erhält er einen magischen Gegenstand seiner Wahl und den Gegenstand der am Ende keinen Besitzer gefunden hat.

### **2. Platz**

Die Silbermedaille bringt eines der beiden Sumpflände nach Wahl wo wie einen magischen Gegenstand nach Wahl ein.

### **3. Platz**

Der Drittplatzierte erhält das verbleibende Sumpfland und einen der beiden verbleibenden magischen Gegenstände nach Wahl.

## **Relikte**

Alle Teilnehmer erhalten am Ende der Schlacht W3 Relikte

## **Platzierung der Zusatzarmee**

Hier sei erwähnt, dass wir die Kampagne mit sechs Armeen spielen, wir uns aber immer freuen wenn unser alter Freund bei unseren großen Schlacht mit dabei ist.

Bei Morgheim wurde er einfach als siebte Armee eingeplant, es ergab sich aber die Schwierigkeit ihn einzubinden falls er einen der ersten drei Plätze belegt. Dies haben wir wie folgt geregelt:

Wenn der Zusatzspieler Platz 1-3 belegt wird er in der Wertung ignoriert und die Plätze unter ihm rücken jeweils einen Platz nach oben.

Er darf jedoch die magischen Gegenstände bestimmen und neu benennen welche die Aufrückenden erhalten.

In jeder Schlacht muss der Gegenstand dementsprechend benannt werden. Außerdem

muss bei Benutzung eines solchen Artefakts der Name des Gegenstandes gerufen und der Zusatzgeneral gepriesen werden!

Außerdem kämpft der Zusatzgeneral bereits jetzt um seine Platzierung in der finalen Kampagnenschlacht um die Zitadelle (Mit Ausnahme von Platz 1. In der Zitadelle selber startet nach wie vor der Spieler welcher die meisten Relikte hat).