

# MIGHTY EMPIRES

## **Door Rick Preistley en Nigel Stillman**

**Cover van de doos :**

De veldslag bij Issus door Albrecht Altdorfer, Alte Pinakothek Munchen, fotografisch  
copyright Artothek Munchen

**Cover van de handleiding :** John Sibbick

**Design, afbeeldingen, tekeningen e.d. in de handleiding :**

Tony Ackland, Dave Andrews, Paul Bonner, Fangorn, Colin Howard, Martin McKenna, Russ  
Nicholson, Stephen Tappin

**Design van de zeshoekige tegels (of velden) :** Kevin Walker

**Redactie :** Lindsey D le Doux Paton

**Productie :** Robin Dews

# **Inhoud van de spelhandleiding**

## **Spelvoorbereiding**

**De fantastische wereld met zijn de verschillende Koninkrijken**

**Het zomerseizoen of het campagne seizoen met het verloop van een veldtocht**

1. Het overleven
2. De verkenning
3. De beweging
4. Het gevecht
5. De belegering
6. De plundering
7. De reorganisatie

## **Schepen en zeeslagen**

### **Het winterseizoen**

1. De magische equinox (herfst)
2. Het winterkwartier
3. De wintergebeurtenissen  
De razernij van de draak
4. De inkomsten
5. De diplomatie
6. De rekrutering
7. De opleving of het herstel
8. De constructie
9. De bagage
10. De opstelling van de troepen
11. Spionage
12. De magische equinox (lente)

### **De gevechten op tafel (of fantasieveldslagen)**

Het genezen van slachtoffers

### **De fantastische wereld van de campagnes**

(Of de leefwereld en omgeving van de veldtochten)

### **De kroniek van de veldtochten**

(Of de campagnekroniek)

### **Het schilderen van de spelfiguren**

### **De verschillende verkenningstabellen**

### **Samenvatting (later)**



# Inleiding

**H**et is waarschijnlijk de ambitie van elke deskundige WARHAMMER-speler om deel te nemen aan een goed georganiseerde veldtocht. Welke speler kan de verleiding weerstaan om een volledig leger te bevelen? Hoe kan men één veldslag vergelijken met de opwinding die men beleeft bij het veroveren van steden, het onderwerpen van woeste volkeren, het verslaan van rivaliserende legers en het overwinnen van andere Koninkrijken? Laat de legers op veroveringstocht gaan!

**D**e opeenvolgende en verschillende veldtochten bezorgen de spelers heel wat moeilijkheden, zoals het onbekende terrein, de beperkte bewegingsmogelijkheden, de logistieke problemen en het voeren van keiharde diplomatie. In Mighty Empires stellen de spelers het spelbord (= het terrein of de landschapskaart) d.m.v. zeshoekige tegels (of velden) samen. Omdat er in elk spel telkens een volledig nieuw terrein ontstaat heeft dit spel heel wat te bieden. De opbouw van het terrein, nl. de samenstelling en plaatsing van de velden zullen de beweging en bevoorrading van de legers beïnvloeden. Wanneer de legers van de spelers met elkaar slaags raken, kan de veldslag op tafel (volgens de gangbare gevechtsregels van WARHAMMER) beslecht worden. Omdat de veldslagen kaderen in een veldtocht, is elke veldslag van groot belang. T.t.z. het resultaat van een veldslag kan een Koninkrijk sterker maken, maar kan ook de vernietiging van dat Koninkrijk als gevolg hebben. In dat geval wordt het Koninkrijk letterlijk van de kaart geveegd. Er is in de spelregels evenwel een alternatief systeem (op papier) voor het uitvechten van veldslagen of kleinere conflicten voorzien waardoor de spelers niet elk gevecht in een WARHAMMER-veldslag moeten uitvechten.

*“Oh, bevelvoerder, voer het bevel met enige elegantie, misleid de vijand met listige plannen en laat de dobbelstenen goedgezind zijn. Oh, Prins! Dit is slechts klein bier, maar kan je ook een koninkrijk besturen?”*

*Dit is slechts een citaat van de onbekende Prins Inuendo Machiavenni.*

# **Spelvoorbereiding**

## **De inhoud van de basisdoos Mighty Empires omvat :**

- één handleiding
- 112 zeshoekige tegels of velden (in karton)
- 45 dorpen (plastieken spelfiguren)
- 15 burchten (plastieken spelfiguren)
- 15 steden (plastieken spelfiguren)
- 45 legereenheden met eigen vaandel of banieren (plastieken spelfiguren)
- 15 schepen (plastieken spelfiguren)
- 15 draken (plastieken spelfiguren)
- 1 vel met zelfklevende vlaggen
- een zeszijdige dobbelsteen (1D6)
- strategische gevechtskaarten
- 162 territoriumschijfjes (in karton)
- 76 bagageschijven (in karton)
- 24 plunderingsschijven (= verwoeste terreinschijven)
- 45 spionschijven (in karton)
- 9 magische schijven

Maak de plastieken spelfiguren voorzichtig los. Met uitzondering van de draak en de legereenheden bestaan alle modellen uit twee delen. Plaats het hoofdzeil op het schip en de vaandels op de dorpen, de steden en de burchten. Het vastlijmen van deze delen is niet noodzakelijk want het is mogelijk dat de vaandels van een bepaalde figuur moeten verwijderd of vervangen worden (bv door het vaandel aan te brengen op een andere spelfiguur zoals van een dorp op een stad).

De zelfklevende vlaggen worden gebruikt om de spelfiguren van de deelnemende spelers (= de vaandels van de verschillende Koninkrijken) te onderscheiden. De tekening op de vlaggen zijn dezelfde als deze op de territoriumschijven. De vaandels worden zo aangebracht dat zij omheen de vlaggemast passen. De tweezijdige vaandels duiden aan welke speler een dorp, stad of burcht beheerst. De vlaggen met op de ene zijde een getal en op de andere zijde een afbeelding worden op de vlaggemasten van de legereenheden of banieren aangebracht. Het getal vormt het onderscheid tussen de verschillende banieren van hetzelfde Koninkrijk. Naast een vaandel staat er op het hoofdzeil van de schepen een getal. Net zoals bij de legereenheden kan men hierdoor de schepen van hetzelfde koninkrijk van elkaar onderscheiden.

## **Algemeenheden i.v.m. het spelterrein of landschapskaart**

Het spelterrein van Mighty Empires wordt d.m.v. de zeshoekige tegels of velden opgebouwd. Op één zijde van de tegels staat een landschapstype. Door het samenleggen van de tegels ontstaat een fantastisch landschap bestaande uit hoge bergketens, golvende vlaktes, brede rivieren en een mooie, afwisselende kustlijn. Telkens men het spel opnieuw speelt, wordt er door de willekeurige plaatsing van de velden, een nieuwe en andere landschapskaart gecreëerd. In de bergen ontspringen de rivieren die doorheen de groene vlaktes uiteindelijk de zee bereiken. Grote open vlaktes bevinden zich aan de voet van de verschillende bergketens. De eentonigheid van deze groene vlaktes wordt gebroken door enorme wouden en kleinere beboste gebieden. Uiteindelijk wordt het landgebied begrensd door de grillige kustlijn die de scheiding met de woeste zee vormt. Achter de kuststrook, in het binnenland, bevinden zich verschillende, rivaliserende Koninkrijken.

De tegels kunnen volgens het landschapstype in vier verschillende soorten worden ingedeeld.

1. laaglandvelden (meestal grasland (met op de achterzijde Lowland)
2. gebergtevelden (of hoogland en met op de achterzijde Highland)
3. rivierelden (met op de achterzijde River Valley)
4. kustvelden (met op de achterzijde Coastal)

## De zeszijdige tegels

**De laagland tegels** omvatten open vlaktes, wouden (of bossen) en heuvelvlaktes. Sommige velden bevatten slechts één terreintype terwijl andere een mengeling zijn van verschillende terreintypes. Alhoewel laaglandtegels heuvels kunnen bevatten, zullen er geen bergen noch gebergtes op voorkomen.

**De hooglandtegels** omvatten gebergtes en hoge heuvels. Op de berg- en heuvelruggen kunnen er bossen groeien. Sommige hooglandvelden bevatten zelfs vlaktes. In bepaalde bergvelden ontspringt een rivier. Dit is duidelijk te herkennen aan de toename van de rivierbedding naarmate de rivier de berg afdaald.

**De riviertegels** bevatten een rivier die van de ene naar de andere zijde van de tegel stroomt. Sommige velden vormen het eindpunt van de rivier. Dit kan een estuarium zijn dat in zee uitmond, maar de rivier kan evengoed in een meer of moerasgebied eindigen. Deze bijzondere tegels zullen verderop behandeld worden.

**De kusttegels** beschrijven de grillige kust. Op deze tegel staan zowel land als zee. De kustlijn kent vele kliffen en inhammen. Sommige velden bevatten diepe insnijdingen waardoor zij als riviereinde (als alternatieve riviertegel) kunnen ingezet worden. Deze tegels kunnen uiteraard ook als gewoon kustelement (nl. inham) gebruikt worden.

## De zijden van de tegels

Elke zijde van de zeszijdige tegels bezit een duidelijke hoofdkleur. Elk terreintype heeft een eigen kleur. De kleur van de zijde moet steeds overeenkomen met het aanpalende terrein van de tegel die men wenst aan te leggen.

<i>Terreintype van de tegel</i>	<i>Kleur van de zijde + design</i>	<i>Passende, aanliggende tegel</i>
<b>Gebergte</b>	Bruin	Hoogland
<b>Heuvel</b>	Bruin/groen	Hoogland of laagland
<b>Vlakte</b>	Groen	Laagland
<b>Woud of bossen</b>	Donkergroen	Laagland
<b>Rivier</b>	Blauwe stroom	Rivier
<b>Kust</b>	1/2 Blauw	Kust
<b>Zee</b>	Overwegend blauw	Geen overeenkomende tegel
<b>Moeras</b>	Groen en blauw	Laagland of rivier

## De tegels met de hoofdsteden

Zes tegels zijn met een witte cirkel gemarkeerd. Deze velden vormen de mogelijke locaties waarop de hoofdsteden van de deelnemende koninkrijken worden geplaatst. Deze speciale tegels worden op dezelfde wijze (volgens de kleur van de zijden) ingepast als de overige tegels (hoogland, laagland, rivier of kust).

## **Het samenstellen van het spelterrein of landschapskaart**

Het spelterrein of de landschapskaart wordt samengesteld door één of meerdere spelers. Het is aangewezen om de eerste keer vooraf zelf enkele kaarten te ontwikkelen. Nadat men inzicht heeft verkregen in de opbouw van het spelterrein, kan men enkele spelers uitnodigen. In samenspraak met de andere spelers kan er een aangepaste landschapskaart tot stand komen. Voor de realisatie van het spelterrein past men best de hieronder beschreven methode toe. Via een aantal simpele regeltjes kan men de landschapskaart samenstellen. Bepaalde spelers volgen deze eenvoudige regeltjes niet en vormen naar eigen voorkeur een eigen spelterrein.

### **Verdeel de tegels in vier stapels**

Verdeel de tegels in vier stapels, nl. in hoogland, laagland, rivier en kust. Daarna wordt elke stapel grondig geschud en verdekt neergelegd. Maak vervolgens voldoende ruimte (ongeveer 40 dm<sup>2</sup>) vrij op tafel om de kaart zonder hindernissen samen te stellen.

### **Plaats de eerste tegel**

Neem de bovenste tegel van de stapel hoogland en plaats deze in het midden van de vrijgemaakte ruimte. De gebergtes van de hooglandtegels bezitten hoofdzakelijk een bruine tint. Een bergveld bevat een gebergte eventueel aangevuld met heuvels, stukjes vlakke of zelfs een rivierbron. Oriënteer de tegel zodanig dat de toppen van het gebergte naar boven wijzen. Merk op dat de bergpieken altijd **een hoek** van de zeszijdige tegel zullen aanduiden. Een zijde wordt nooit door bergtoppen aangewezen.

Omdat de eerste tegel een hooglandveld is, zullen de aanpalende tegels van het type hoogland, laagland of rivier zijn. Omwille van zijn veelzijdigheid is dit een ideale starttegel!

### **Plaats de tweede tegel**

De tweede tegel wordt genomen van een stapel die vanwege de kleurindicatie aan één van de zijden van de startveld kan aangebouwd worden. Bijvoorbeeld wanneer de eerste tegel 4 zijden met een bruine kleur en 2 zijden met een groene kleur bezit, dan dient de tweede tegel getrokken te worden van de stapel hoogland of laagland. In dat geval kan er geen veld genomen worden van de stapel rivier of kust vermits dit niet overeenkomt met de kleurindicatie van de zijden van de starttegel.

Plaats de tegel zodanig dat de toppen van het gebergte of van de heuvels naar boven wijzen. Staan er geen bergen of heuvels op, dan moet de tegel niet georiënteerd worden en wordt hij naar keuze neergelegd.

De kleurindicatie van de zijde van het startveld moet steeds compatibel zijn met de tweede tegel. M.a.w. naast de bergzijde plaatst men, een hooglandveld. Evenzo worden er aan de rivierzijde een rivierveld gelegd, terwijl er aan een vlaktezijde een laaglandveld wordt aangelegd.

Merk op dat het niet altijd noodzakelijk is dat het terreintype of de kleur van de zijde daadwerkelijk dezelfde zijn. In feite zijn de velden zodanig ingekleurd dat bv. de voet van het gebergte lichtjes groen getint is waardoor de overgang naar een vlakke visueel aantrekkelijk blijft. Wat wel belangrijk is dat de aanpalende tegel effectief genomen werd van de stapel die overeenkomt met de kleurindicatie van de zijde van de eerder geplaatste tegel!



### **Plaats de derde en de volgende tegels**

Nadat de eerste twee velden werden aangebracht, worden de overige velden toegevoegd teneinde de landschapskaart van Mighty Empires te creëren. Volg hierbij steeds de volgende werkwijze, nl. neem een tegel van de stapel die compatibel is met de kleurindicatie van de zijde van de laatste of van een eerder geplaatste tegel. M.a.w. naast een bergzijde plaatst men een hooglandveld, aan een rivierzijde een rivierveld, aan een vlaktezijde laaglandveld enz. Het enige dat men niet mag vergeten is dat alle berg- en heuvelkammen in dezelfde richting moeten georiënteerd worden!

Bovendien worden nieuwe tegels zodanig aangelegd dat ze ten minste grenzen aan twee andere tegels. Hierbij moet de nieuwe tegel steeds compatibel zijn met de zijde van **één** van de eerder geplaatste tegels. Deze werkwijze is nodig om een compact en samenhangend landschap te bekomen. Bij twee geplaatste tegels zijn er slechts twee aanlegposities mogelijk. Naarmate er meer velden liggen, zullen de plaatsingsmogelijkheden groter worden.

Bij het plaatsen van de daaropvolgende nieuwe tegels moet de compatibiliteit of verenigbaarheid met de zijde van **één** aanliggende tegels steeds gerespecteerd worden.

Bovendien moet de plaatsing van de velden zo gebeuren dat ze aan ten minste twee andere velden grenzen. Het is in geen geval noodzakelijk dat alle zijden van de tegels met elkaar overeenstemmen, want daardoor zouden de mogelijkheden tot aanleggen te veel beperkt worden. Op deze wijze hebben de spelers voldoende plaatsingsmogelijkheden en ontstaat er een enorme variatie bij de terreinopbouw. Er kunnen evenwel situaties ontstaan waarbij de plaatsingsmogelijkheid van de tegels beperkt worden. Maar in de meeste situaties zal men voor de samenstelling van de landschapskaart meestal uit twee tegelstapels kunnen kiezen.

### **Speciale situaties i.v.m. de plaatsing van tegels**

1. De tegels met heuvels en gebergten moeten correct georiënteerd worden, terwijl dit niet van toepassing is op de overige tegels. Hierdoor is het mogelijk dat velden met berg- of heuveltoppen niet aangebracht kunnen worden. In dat geval wordt de betrokken tegel onderaan de stapel gelegd en wordt van dezelfde stapel een nieuwe getrokken.
2. De stapel rivierelden bevat tegels voorzien van een riviereinde. In dat geval mondt de rivier in zee, in een meer of in een moerasgebied uit. Het is evenwel niet aangewezen om een rivier direct na zijn ontstaan op de volgende tegel reeds te laten eindigen. Hierdoor ontstaat een vrij korte en oninteressante rivier. Ten einde de rivier uit te breiden mag de speler de getrokken kaart vervangen door een nieuwe kaart. Ook in dat geval wordt de betrokken tegel onderaan de stapel gelegd en wordt van dezelfde stapel een nieuwe getrokken.
3. Een rivierveld wordt altijd zo aangebracht dat de rivier kan verder stromen. Indien de rivier door het aanbrengen abrupt eindigt tegen een eerder geplaatste tegel, dan moet er een ander rivierveld geplaatst worden. Het blokkeren van een rivier is in geen geval toegestaan. Ook in dat geval wordt de betrokken tegel onderaan de stapel gelegd en wordt van dezelfde stapel een nieuwe getrokken.
4. Nooit mag het plaatsen van een veld het verloop van de rivier belemmeren. Dit zou het geval kunnen zijn wanneer men een tegel tegen de aanpalende riviertegel legt waardoor de rivier plots geblokkeerd wordt. In dat geval moet de getrokken tegel op een ander locatie worden aangebracht of wordt de tegel onder zijn respectievelijke stapel geplaatst en vervangen door een riviertegel.
5. De stapel met rivierelden bevat een speciale tegel waarop twee rivieren samenstromen. In uitzonderlijke gevallen kan deze tegel leiden tot het samenvloeien van twee verschillende rivieren. Dit veld wordt in normale omstandigheden niet aangewend.

Slechts wanneer deze tegel een oplossing biedt, wordt zij in de landschapskaart ingelast. In principe wordt deze tegel onderaan de stapel geplaatst en vervangen door het volgende rivierveld.

6. De stapel riviervelden bevat een tegel met een meer. Hierdoor kan de rivier uitmonden in een meer i.p.v. in zee. Het is evenwel mogelijk dat de rivier vanuit het meer (De meertegel bezit immers nog twee vrije zijden van waaruit de rivier kan verder stromen!) verder loopt. Aan de vrije zijden van een meerveld mag men zowel rivier- als laaglandvelden aanleggen. Tegen de zijden met een watergedeelte mag men zelfs een laaglandtegel schuiven. Op deze wijze ontstaat er dan een volledig ingesloten meer. Deze tegel kan ook aangewend worden om twee verschillende rivieren te laten samenvloeien (convergerende rivier), maar kan ook ingezet worden om vanuit het meer **één nieuwe rivier** te laten ontspringen. M.a.w. : Er mogen geen twee rivieren vanuit het meer ontspringen. Dus er mag geen divergerende rivier gecreëerd worden!
7. De stapel riviervelden bevat een veld met een moeras. Deze tegel heeft dezelfde toepassingsmogelijkheden als het meerveld. Een rivier kan dus evengoed in een moeras uitmonden. De moerastegel is zodanig ontworpen dat een rivier via elke veldzijde met het moeras in verbinding kan staan. Aan de vrije zijden van de moerastegel mag men zowel rivier- als laaglandvelden aanleggen. Tegen elke zijde kan men een laaglandtegel schuiven, waardoor een volledig ingesloten moeras ontstaat. Het veld kan ook aangewend worden om verschillende (eventueel meer dan twee) rivieren te laten samenvloeien (convergerende rivier). Maar vanuit het moeras mag er slechts **één nieuwe rivier** ontspringen. Het is best mogelijk dat de aanliggende en volgende rivierteugel in een meer of zee uitmondt. Indien het kusttegel is, dan zal dit een het een laag gelegen moerasgebied zijn dat aan de getijdenwerking onderhevig is en brak water bevat.
8. De tegels worden zo aangebracht dat er geen lege plaatsen ontstaan. **Het terrein mag nooit lege velden bevatten.** In feite stellen de spelers een kaart samen die geen lege vlekken of onbekende gebieden bevat!
9. Kustvelden mogen enkel aangebracht worden indien er een vloeiende en doorlopende kustlijn ontstaat. Een riviereinde mag nooit zo geplaatst worden dat de kustlijn abrupt eindigt (op bv. een laaglandtegel). Indien er een riviereinde werd getrokken die op geen enkel wijze kan worden aangelegd, dan wordt deze tegel vervangen door een andere rivierteugel. De stapel bevat zeker één of meerdere passende riviereindes.
10. Bovendien mogen kustvelden nooit rivieren blokkeren. Pas nadat de rivier voorzien werd van een passend riviereinde, brengt men de aanliggende kusttegels aan. Op deze wijze voorkomt men heel wat moeilijkheden.
11. De stapel kustvelden bevat twee speciale velden die als riviereinde kunnen dienen. Deze kusttegels kunnen zonder meer tegen andere kusttegels worden aangeschoven. In tegenstelling tot de andere kusttegels hebben zij het voordeel dat ze de rivier niet blokkeren. Dit special tegeltype bezit, naargelang zijn oriëntatie, over verschillende aansluitingsmogelijkheden t.a.v. een rivierveld. Indien nodig kan deze tegel, als eindtegel voor meerdere rivieren dienen. Uiteraard kan dit veld ook als gewone kustveld worden ingezet. In dat geval wordt de kustlijn gekenmerkt door diepe inhammen.
12. De landvelden met de hoofdsteden moeten door minstens twee andere velden van elkaar gescheiden zijn. Er moet tussen de hoofdsteden van rivaliserende Koninkrijken voldoende ruimte zijn.

13. Naarmate de stapels verminderen, zal het moeilijker worden om het terrein nog uit te bereiden. Indien een verdere groei niet meer mogelijk is, dan is de landschapskaart volledig.
14. Het is mogelijk dat bepaalde hoofdstadtegels door de spelers niet als hoofdstad worden aangeduid. Deze tegels worden dan vervangen door andere, gelijkaardige tegels. Wanneer er te weinig hoofdstadtegels werden aangebracht, wordt er een willekeurig landveld verwisseld door een hoofdstadveld zodat elke speler een hoofdstad kan aanbrengen.
15. Het opvolgen van deze richtlijnen leidt niet altijd tot een attractief spelterrein. De regels zorgen wel voor een coherent en samenhangend landschap. De spelers zullen de vaardigheid tot het bouwen van een aantrekkelijk en fantastisch spelterrein vanzelf wel aanleren. Maak gebruik van uw eigen verbeelding en logisch verstand. De meeste richtlijnen zijn immers vanzelfsprekend en leiden automatisch tot de realisatie van een geografische kaart. Er zullen wellicht altijd situaties optreden waarom men een bepaalde tegel niet wenst aan te brengen. Men zal dan eerder een ander tegel nemen om een aantrekkelijk landschap te verkrijgen. In sommige gevallen kan men het terrein na de realisatie van het geheel nog aanpassen door enkele tegels van plaats te veranderen of om te ruilen. Uiteindelijk zal dit alles leiden tot de constructie van een mooi en samenhangend landschap

Indien mogelijk bouwt men het spelterrein tezamen op. Dit kan door elke speler (volgens de richtlijnen) om beurt een veld te laten aanleggen. De volgorde voor het aanbrengen van de tegels kan d.m.v. de dobbelsteen bepaald worden. Het maakt in feite weinig uit welke speler als eerste een tegel plaatst. De plaatsingsvolgorde van de spelers levert geen enkel spelvoordeel op. Elke speler brengt om beurt een veld aan totdat er geen velden meer kunnen geplaatst worden. Op dat ogenblik is de landschapskaart voltooid.

# **De fantastische wereld met zijn verschillende Koninkrijken**

## **Tip**

Voordat men het spel speelt, is het aangeraden om reeds een aantal verschillende landschapskaarten samen te creëren. De samenstelling van elke kaart zal steeds anders zijn, maar bepaalde kaarten zijn veel beter en interessanter om mee te spelen. Het is de landschapskaart die het spel zijn volle waarde zal geven. Nadat enig inzicht werd verkregen in de creatie van een goed spelterrein, kan men het spel aanvatten. Door het spel veelvuldig te spelen zal het inzicht tot het creëren van een waardevolle en interessante landschapskaart wellicht toenemen.

## **Behouden van het spelterrein**

Indien men het spel *Mighty Empires* als een onafhankelijk spel speelt, kan men direct starten. Wanneer men de bedoeling heeft om *Mighty Empires* te gebruiken als basis voor een lange campagne, met vele *WARHAMMER FANTASY BATTLES (WFB)*, dan moet men beslissen wat er met de landschapskaart zal gebeuren tijdens de weken- of maandenlange veldtocht.

Een campagne met zo'n lange tijdsduur vergt een grote inspanning en toewijding van de spelers. In dat geval moet de kaart bewaard blijven, zelfs al heeft men ze gedurende lange tijd niet nodig. Dit kan bv. door de landschapstegels tussen twee grote vellen karton te leggen. Indien het spelterrein niet vlak kan blijven liggen en de tegels kunnen verschuiven, dan is men verplicht om alle elementen (de positie van de dorpen, de steden, de verschillende legers, de landschapstegels, enz.) van het spelterrein nauwkeurig op te teken. Eventueel kan men van het spelbord een foto of copie nemen waarop alle elementen duidelijk te zien zijn. In de meeste gevallen geeft een foto (eventueel met een digitale camera) het beste resultaat omdat alle onderdelen van het spel getrouw worden weergegeven. Op deze wijze is het steeds mogelijk om later het spelterrein terug op te bouwen.

Ongeacht de omvang, zal de landschapskaart steeds begrensd worden. Men kan de begrenzing verklaren door te zeggen dat er ondoordringbare wouden, onherbergzame bergketens, woeste zeeën, diepe ravijnen enz. zijn. Als alternatief kan er ook gesteld worden dat het aanpalende terrein bezet wordt door een ander, nog machtiger Rijk. Gezien de sterke legermacht aan de grens, kan het naburige Keizerrijk niet betreden worden. Een derde alternatief (en wellicht de spannendste optie) is dat men aanneemt dat deze gebieden onbekend zijn. Deze regio's kunnen dan verkend worden door de landschapskaart uit te breiden met een bijkomende tegelset van *Mighty Empire*.

## **Het scheppen van de fantastische wereld**

Het basisspel *Mighty Empires* kan door twee of drie spelers gespeeld worden. Door toevoeging van supplementaire sets (bijkomende speldoos) wordt het mogelijk om meer spelers te laten deelnemen. Iedere speler vertegenwoordigt een Koninkrijk met bijbehorende legers, nederzettingen (dorpen, burchten en steden), enz. De deelnemers regeren autonoom over hun rijk. De spelers bepalen elk een eigen strategie ontwikkelen en zetten hun legers volgens eigen inzicht in. Elk Koninkrijk of vaderland wordt bevolkt door een specifiek *WARHAMMER*-ras, bv. door mensen, elven, dwergen, gobelins, enz. Op deze wijze ontstaat een fantastische leefwereld, waarin elke speler, in overeenstemming met zijn ras, een Koning,

een machtige baron, een eigenwijze tovenaar, een wrede kaper, een gevreesde clanleider, enz. zal zijn.

Na de samenstelling van de landschapskaart worden de verschillende Koninkrijken aan de spelers toegewezen. De ligging van de verschillende Koninkrijken (hoofdsteden en bijbehorende territorium) gebeurt door het aanbrengen van de hoofdsteden op de kaart.

Hierbij gaat men als volgt te werk :

De speler met de hoogste worp plaatst een stad met zijn vaandel op een hoofdstadtegel (een tegel met een witte cirkel) naar keuze. Elke hoofdstad ligt in het centrum van het Koninkrijk. Daarna brengt de volgende speler zijn hoofdstad aan. Dit gaat zo door totdat alle spelers een eigen hoofdstad hebben geplaatst.

Elk land bestaat uit maximum zeven velden, nl. het veld van de hoofdstad en de omliggende velden. De tegels rondom de hoofdstad mogen geen dorpen, steden of burchten bevatten. Het is zeer waarschijnlijk dat er bij het spelbegin geen spelfiguren op deze velden staan. Een vrije tegel of vrij veld is een onverkende tegel (of leeg gebied). Het is mogelijk dat een hoofdstad aan de kust ligt. In dat geval beschikt dat Koninkrijk over minder grondgebied. Omdat iedereen over een gelijk oppervlakte moet beschikken, mogen de spelers deze hoofdsteden landinwaarts opschuiven.

Daarna bepalen de spelers om beurt welke bebouwing er op het grondgebied van hun Koninkrijk voorkomt. Per tegel zal de combinatie 2D6 en de nederzettingstabel (hieronder weergegeven) de bebouwing vastleggen. Voor het dobbelen, duidt de speler eerst een veld aan. Overeenkomstig de tabel zal op de aangeduide tegel opgegeven nederzetting (dorp, stad of burcht) gebouwd worden. De nederzettingen of nederzettingen worden steeds met het vaandel van de speler getooid. Nadat alle tegels van een Koninkrijk aan bod kwamen, is het volgende Koninkrijk aan de beurt. Op dezelfde wijze wordt de bebouwing van alle Koninkrijken bepaald.

De speldoos bevat 3 volledige sets met zelfklevende vlaggen (nl. een blauw, een rood en een geel stel) en een supplementaire vlaggenset (in oranje). Het vierde vaandelstel symboliseert de onafhankelijke landen (zie verder). De ongebruikte hoofdstadtegels blijven als onverkende velden liggen of worden onafhankelijke steden. In dat geval plaatst men steden met een oranje wimpel op deze velden.

## *Nederzettingstabel*

2D6	Laaglandtegel	Hooglandtegel	Riviertegel	Kusttegel
2	dor	dor	dor	dor
3	dor	dor	dor	dor
4	dor	dor	dor	dor
5	dor	dor	dorp	dor
6	dorp	dor	dorp	dor
7	dorp	dor	dorp	dorp
8	dorp	dorp	dorp	dorp
9	burcht	dorp	burcht	dorp
10	burcht	burcht	stad	burcht
11	stad	burcht	stad	stad
12	stad	stad	stad	stad

### **Dorre gebieden**

Wanneer door de tabel een veld als dor wordt aangeduid, dan markeert de speler dat gebied d.m.v. zijn territoriumschijfje (een rond schijfje met zijn vaandel). Op dorre gebieden gebieden staat er enkel een schaarse begroeiing. Deze schrale gebieden zijn nagenoeg niet bevolkt.

### **Gebieden met dorpen**

Wanneer op een tegel een dorp staat, dan betekent dit dat er meerdere dorpen in dat gebied staan. Het geeft aan dat dit gebied zeer vruchtbaar is en dat er een wijdverspreide bevolking aanwezig is. In feite bevinden er zich in die streek meerdere landbouwdorpen met kleine, bloeiende handelsposten. Het zijn deze regio's die het Koninkrijk voorzien van land- en tuinbouwproducten. Zij leveren ook de nodige ambachtelijke en industriële voorwerpen. Dorpen zijn eigenlijk even belangrijk als steden of burchten.

### **Gebieden met burchten**

Een veld voorzien van een burcht geeft aan dat deze regio een enorm verdedigingsbolwerk bevat. Het zijn deze burchten die zullen bijdragen tot de verdediging van het rijk. Naast de burcht bevinden er zich in die streek ook dorpen, boerderijen en handelsposten.

### **Gebieden met steden**

Een tegel met een stad geeft aan dat deze regio dichtbevolkt en welvarend is. Een stad is steeds omgeven door verschillende dorpen, belangrijke handelsposten en ambachtsgebieden. Eigenlijk vormen de steden het hart van het Koninkrijk.

### **Schepen**

Steden op kusttegels zijn zeehavens waar handelsschepen kunnen aanmeren. Sommige zeehavens beschikken over een eigen handelsvloot. Een handelsvloot wordt d.m.v. een schip weergegeven. Indien het Koninkrijk van een speler een zeehaven bevat, dan moet hij dobbelen om het aantal handelsvloten (schepen) te bepalen. De onderstaande tabel en een D6-worp bepalen het aantal schepen.

### ***Scheepstabel : Opgave van het scheepsaantal in een haven***

<i>D6</i>	<i>aantal schipfiguren</i>
1	geen
2-4	1
5	2
6	3

Elk schip vertegenwoordigt dus een kleine handelsvloot bestaande uit een aantal verschillende schepen (zowel grote als kleinere scheepstypes). Het zijn in feite geen oorlogsbodems, maar de spelers kunnen hun schepen evenwel inzetten om hun banieren te transporteren.

## Het doel van Mighty Empires : Van Koninkrijk tot Keizerrijk

**Het doel van Mighty Empires is het overwinnen van de vijand.**

Dit wordt gerealiseerd door het eigen grondgebied uit te breiden en door de vernietiging van de vijandige banieren. Het Koninkrijk groeit door gebiedsuitbreiding uit tot een machtig Keizerrijk. Wanneer een speler zijn grondgebied vermeerderd, dan groeit zijn Keizerrijk, maar blijft zijn Koninkrijk ongewijzigd (nl. het veld met zijn hoofdstad en de aanliggende velden). Een Keizerrijk van een speler omvat dus zijn Koninkrijk en de veroverde gebieden.

### De krijgsmacht of militaire macht van een Koninkrijk

Nadat alle deelnemende Koninkrijken werden voorzien van bebouwing (dorpen, steden en burchten), bepaalt men de militaire kracht van elk Koninkrijk. D.m.v een puntenwaarde wordt de militaire sterkte van een Koninkrijk vastgelegd.

Heel wat spelers geven de voorkeur om elk Koninkrijk te laten starten met een gelijkwaardige krijgsmacht. Dit is heel eenvoudig en kan, indien de spelers het eens zijn over legersterkte, snel worden ingevoerd. In dat geval kent men bij het spelbegin aan elk krijgsmacht dezelfde waarde toe.

**De waarde van de militaire kracht situeert zich in dat geval (bij voorkeur) tussen de 3.000 en 5.000 punten.**

Indien het spel Mighty Empires de basis vormt van een WARHAMMER-campagne, dan zijn deze punten gelijk aan de waarde die aan de troepen uit de WARHAMMER-legerboeken wordt toegekend. In zo'n legerboek (bv. het boek van het dwergenleger - Per specifiek leger of krijgsmacht bestaat er een dergelijk boek!) wordt er aan elke eenheid een bepaald puntenaantal toegekend. De spelers moeten evenwel niet beschikken over een volledige krijgsmacht met dit puntenaantal. Door o.a. logistieke problemen (voedsel en bagage) vinden er zelden veldslagen plaats tussen twee banieren met elk een militaire waarde van meer dan 3.000 punten. Bovendien zetten de spelers zelden hun volledige krijgsmacht in. Wanneer men een campagne met het WFB-systeem (WARHAMMER FANTASY BATTLE - met verschillende fantasie veldslagen van WARHAMMER) wenst te combineren, geldt als vuistregel dat het dubbele van de waarde van het WARHAMMER-leger (= de waarde van de eenheden van het WARHAMMER-leger) waarover men beschikt, ongeveer overeen moet komen met de militaire sterkte van de krijgsmacht van zijn Koninkrijk.

Als alternatief kan men de militaire sterkte van elk Koninkrijk ook willekeurig vastleggen. Uiteindelijk wordt er in werkelijkheid ook geen oorlog uitgevochten tussen landen die over een vergelijkbare krijgsmacht beschikken. In dit opzicht is het toekenen van een willekeurige legersterkte veel realistischer. Indien de campagne enkel gevoerd wordt tussen twee spelers, dan start men met een gelijkwaardige legermacht. Anders zal de speler met de kleinste krijgsmacht snel het onderspit delven. Wanneer er evenwel meer dan twee spelers deelnemen dan geeft de willekeurige methode vanaf de start een bijkomende dimensie aan het spel. De waarde van de militaire sterkte van elk Koninkrijk wordt dan verkregen door de som van opgegeven militaire waardes (zie onderstaande Tabel : Bepalen van de willekeurige militaire waarde) van de afzonderlijke tegels behorende tot dat Koninkrijk.

**Tabel : Bepalen van de willekeurige militaire waarde**

Voor elke	militaire waarde	minimale en maximale waarde	gemiddelde militaire waarde

<b>hoofdstad</b>	5D6 x 100	500 - 3.000	1.750
<b>stad</b>	2D6 x 100	200 - 1.200	700
<b>burcht</b>	1D6 x 100	100 - 600	350
<b>dorp</b>	1D6 x 100	100 - 600	350

Door gebruik te maken van deze tabel zal elk Koninkrijk een krijgsmacht met een waarde van ongeveer 3.500 à 4.000 punten bekomen.

Wanneer Mighty Empires als basisspel gecombineerd wordt met WFB dan is het noodzakelijk om het toegewezen puntenaantal om te zetten in eenheden e.d.. Indien Mighty Empires door de spelers evenwel als onafhankelijk spel gespeeld wordt (zonder WFB), dan volstaan de bekomen militaire waarden van de verschillende Koninkrijken en vervallen de volgende regels.

Wanneer het volledige WFB-systeem wordt toegepast, dan moeten de spelers in het bezit zijn van het betreffende WARHAMMER-legerboek (Nl. het legerboek dat van toepassing is op hun leger. Zo moet een speler met een dwergenleger beschikken over het WARHAMMER-boek dat het dwergenleger beschrijft. Per specifiek leger bestaat er een dergelijk boek!). Deze boeken bevatten een lijst (of army list = de samenstelling van dat leger) waar alle eenheden, speciale wapens, tovenaars e.d. worden opgesomd. De lijst kent aan elke eenheid een bepaald puntenaantal toe. Op deze wijze zullen de spelers de eenheden van hun ras uitkiezen en hun krijgsmacht samenstellen tot het opgegeven puntenaantal bereikt wordt. Elk samengesteld leger mag geen huurlingen, bondgenoten of geallieerden bevatten. De toegewezen militaire sterkte slaat enkel op eigen legereenheden waardoor huurlingen, afgedeelde (of toegewezen) legereenheden van bevriende legers, andere bondgenoten e.d. niet in aanmerking komen voor de samenstelling van het basisleger.

Indien een speler een spectaculair wapen of een bijzonder monster wenst op te nemen in zijn rangen, dan is dit toegelaten. Zelfs wanneer het een zelf ontwikkeld of aangepast model betreft is dit toegelaten op voorwaarde dat de andere spelers het eens zijn met de toegewezen puntenwaarde t.a.v. deze figuur. Indien spelers nog verder willen gaan bij de samenstelling van hun legers door bv. troepen of figuren van andere firma's te introduceren, dan is dit eveneens toegestaan op voorwaarde dat de spelers het onderling eens zijn en de toegekende puntenwaardes redelijk zijn.

De samenstelling van elke krijgsmacht wordt bijgehouden op een lijst waarop elke eenheid, de sterkte van de troepen, de bijbehorende bewapening, de bepantsering en de toegekende militaire waarde (= de puntenwaarde) nauwkeurig worden bijgehouden. Gedurende de campagne in het oorlogsseizoen mogen de legereenheden (= de eenheden van een banier) onderling niet samensmelten, noch opgesplitst worden. Daarom is het aangeraden om banieren samen te stellen met voldoende onafhankelijke eenheden.

Het is dus niet zinvol om een banier te voorzien van een eenheid met 40 zwaar gepantserde elite ridders. Een dergelijke grootte en dure eenheid is te omvangrijk om aan een WFB te laten deelnemen. Bovendien neemt zo'n eenheid een te grote puntenwaarde in t.a.v. de maximale puntenwaarde (toegewezen aan een ingezette banier). Als alternatief rust men de banier beter uit met 4 eenheden van 10 ridders. Deze cavalerie-eenheden kunnen naar keuze van de speler zowel samen als afzonderlijk worden ingezet. Naarmate de spelers meer ervaring opdoen in Mighty Empires zullen zij zelf aanvoelen hoe zij hun Krijgsmacht moeten opbouwen ten einde zowel aan langdurige campagnes als aan kleine veldslagen succesvol te kunnen deelnemen.

## **Het opsplitsen van de koninklijke krijgsmacht**



De koninklijke krijgsmacht wordt in verschillende banieren of vaandeleenheden opgedeeld. Wanneer een banier op een bepaalde tegel staat, dan betekent dit dat er op dat veld een leger werd ontplooid. Omdat elke banier een ander leger symboliseert, worden alle banieren genummerd waardoor de legers op de landschapskaart gemakkelijk van elkaar te onderscheiden zijn.

*De eerste keer dat men het spel speelt zal men op elke banierfiguur een zelfklevend vaandel (van een deelnemend koninkrijk) en een sticker met een getal aanbrengen.*

**Bij het begin van elke militaire campagne bezit elke banier een militaire sterkte van minimum 500 en maximum 1.500 punten.**

Indien Mighty Empires als onafhankelijk spel gespeeld wordt, dan volstaan het om de bekomen waarde van de militaire sterkte van een Koninkrijk te verdelen over de banieren van de krijgsmacht. De spelers noteren in het geheim het puntenaantal dat zij aan de verschillende banieren toekennen.

Spelers die het spel combineren met WFB, moeten hun banieren zo organiseren dat elke banier ten minste één bevelhebber en 1 tot maximum 5 rangeenheden bezit. Dit is het troepenaantal dat succesvol op tocht kan gaan in de omringende velden (zie verder).

Om krijgsmachtverdeling in banieren uniform te maken, hanteren de spelers best de onderstaande tabel.

**Opmerking :** *Dit is een persoonlijke suggestie van de vertaler aan de hand van de richtlijnen van de Engelse handleiding. Deze tabel kan naar eigen goeddunken worden aangevuld en verbeterd. Bovendien moet deze tabel naargelang het strijdverloop aangepast en bijgestuurd worden.*

Voorstel tabel in combinatie met het WFB-systeem

Krijgsmacht van Koninkrijk .....	Banier 1	Banier 2	Banier 3	Banier 4	Totaal
Militaire waarde (puntenaantal)	.....	.....	.....	.....	.....
Naam bevelvoerder	.....	.....	.....	.....	.....
Naam speciale figuur	.....	.....	.....	.....	.....
Naam speciale figuur	.....	.....	.....	.....	.....
Eenheid: benaming/puntenaantal	...../.....	...../.....	...../.....	...../.....	.....
Eenheid: benaming/puntenaantal	...../.....	...../.....	...../.....	...../.....	.....
Eenheid: benaming/puntenaantal	...../.....	...../.....	...../.....	...../.....	.....
Eenheid: benaming/puntenaantal	...../.....	...../.....	...../.....	...../.....	.....
Eenheid: benaming/puntenaantal	...../.....	...../.....	...../.....	...../.....	.....

Voorstel tabel met Mighty Empires als onafhankelijk spel

Krijgsmacht van Koninkrijk .....	Banier 1	Banier 2	Banier 3	Banier 4	Totaal
Militaire waarde (puntenaantal)	.....	.....	.....	.....	.....

Het staat de spelers vrij om de krijgsmacht van hun Koninkrijk beperkt of doorgedreven op te splitsen in banieren naargelang de toegestane minima en maxima (per banier tussen de 500 à 1.500 punten). Elke indeling heeft zijn voor- en nadelen. Sommige spelers concentreren liever hun krijgsmacht waardoor ze hun legermacht in zo weinig mogelijke banieren opsplitsen. Anderen opteren juist voor een zo groot mogelijke spreiding van de troepen waardoor hun krijgsmacht heel wat banieren bevat.

Bij de verdeling van de Krijgsmacht in banieren dient men rekening te houden met het feit dat een banier wellicht zal geconfronteerd worden met een vijandige banier. Op dat ogenblik moeten de betrokken banieren zelfstandig de veldslag aangaan. Om deze reden is het aangewezen om toch geen te zwakke banieren op te richten, m.a.w. richt uitgebalanceerde banieren op. Bijvoorbeeld een banier zonder boogschutters (of werpwapens) wordt aangevallen door een vijandige banier met voornamelijk boogschutters (of werpwapens) en werpmachines (bv. met kanonnen). Maar een banier met enkel boogschutters (of werpwapens) is ook kwetsbaar tegenover een goed uitgeruste banier opgebouwd uit cavalerie en voetvolk. Uiteraard kan een speler opteren om enkele minder sterke banieren op te richten en de ontplooiing van zijn krijgsmacht zodanig op te vatten dat de vijand misleid wordt. De ideale combinatie zal hoofdzakelijk functie zijn van de totale krijgsmacht en van het type troepen waarover men beschikt.

## Het plaatsen van banieren op de landschapskaart

Nadat de spelers hun krijgsmacht hebben opgesplitst in banieren, plaatsen ze de banierfiguren op het grondgebied van hun Koninkrijk. Er is geen beperking op het aantal banieren dat men op een tegel mag plaatsen. Verderop in de tekst zal evenwel duidelijk worden dat het plaatsen van te veel banieren op hetzelfde veld, heel wat logistieke problemen met zich meebrengt.

De banierfiguren mogen op gelijk welke zijde of plaats op de tegel gezet worden. Eigenlijk worden de banieren die op hetzelfde veld staan omschreven als een aanvalsmacht. Een aanvalsmacht bestaat dus uit één of meerdere banieren.

## Het plaatsen van bagageschijven

Alle banieren nemen tijdens de campagne een beperkte voorraad mee. In de volgende beschrijving wordt het gebruik van de bagageschijven niet uitgelegd. Dit wordt in de verderop uitgebreid behandeld. De omvang van de voorraad wordt d.m.v. bagageschijven met een waarde van 1 en meer weergegeven. De bagageschijven worden onder de banierfiguren aangebracht. Op deze manier weet men hoe groot de voorraad van die banier is.

Bij het spelbegin zal elke speler d.m.v. een 2D6-worp op goed geluk zijn eigen voorraad bepalen. De initieel toegekende voorraad vertegenwoordigt de opslagcapaciteit van het Koninkrijk op het ogenblik dat spel (het eerste campagneseizoen) start. Voor de volgende campagnes moet de bagage aangekocht worden. De voorraad zal door de spelers naar keuze onder hun banieren verdeeld worden. **De banieren mogen evenwel niet meer dan zes bagagepunten bezitten.** Nadat de bagageschijfjes onder de banierfiguren werden geschoven, kan het campagneseizoen beginnen.

# Het zomerseizoen of campagneseizoen met het verloop van een veldtocht

## Algemeen

Mighty Empires vindt in een middeleeuws kader plaats, waarbij wegen en rivieren tijdens de winterperiode onbruikbaar zijn. Om deze reden vinden er tijdens de wintermaanden geen veldtochten plaats. De campagnes starten in de lente en eindigen in de herfst wanneer de eerste winterprikjes beginnen. Tijdens de winter vinden er nagenoeg geen vijandelijkheden plaats.

Het campagneseizoen (of zomerseizoen) beslaat eigenlijk 6 maanden of 24 weken. Met het einde van het van het zomerseizoen worden ook de veldtochtenactiviteiten beëindigd. Op dat moment trekken de troepen naar hun winterkwartier terug. In de winterperiode worden de nodige voorraden verzameld en bereiden de troepen zich voor op de volgende veldtocht. Deze rustige tijd van 6 maanden wordt het winterseizoen genoemd.

## Het zomerseizoen met de veldtocht of de campagne

Het campagneseizoen is in zes rondes opgedeeld, waarbij elke ronde 4 weken of 1 maand vertegenwoordigt.

## Spelverloop

<i>Einde van de winter</i>	<i>De zomer met de campagnemaanden</i>						<i>Einde van de zomer</i>	<i>De winter</i>
<b>lente equinox (de lente-overgang)</b>	1	2	3	4	5	6	<b>herfst equinox (de herfst-overgang)</b>	Geen campagne activiteiten

**Tijdens een campagneronde komt elke speler aan de beurt. Om te bepalen wie als eerste aan de beurt komt in een campagneronde moet iedereen 2D6 gooien. De speler met de hoogste worp begint. Daarna is de speler met de tweede hoogste worp aan beurt enz.**

Gedurende een beurt (de individuele beurt van een Koninkrijk = de beurt van een speler) worden de hieronder beschreven opeenvolgende stappen gerespecteerd. De specifieke regels i.v.m. de opeenvolgende stappen worden verderop verduidelijkt. Nadat elke speler zijn beurt heeft uitgevoerd, eindigt de campagneronde en start de volgende (een nieuwe) campagneronde.

### 1. Het overleven

**Bereken de noodzakelijke overlevingsbehoeftes van alle banieren en pas het tekort bij met bagageschijfjes.**

2. **De verkenning**  
Een banier mag een aanliggende tegel verkennen.
3. **De beweging**  
Een banier mag een aanliggende en verkende tegel binnentrekken
4. **Het gevecht**  
Er ontstaat een gevecht wanneer een banier een veld, bezet door één of meerdere vijandige banieren, binnenvalt. Indien de vijand zich evenwel terugtrekt en verschanst in een burcht of stad, dan vindt er een belegering plaats.
5. **De belegering**  
Een belegerende banier voert noch aanvallen, noch andere acties uit.
6. **De plundering**  
Een banier mag elk veld dat het volledig bezet plunderen, ongeacht of het een bevriende of vijandige bevolking betreft. Een belegerde burcht of stad kan niet geplunderd worden zolang ze nog verdedigd wordt.
7. **De reorganisatie**  
Een banier kan afgesplitst worden van een andere, grotere banier of een banier kan samensmelten met andere banieren op dezelfde tegel, de bagage van de banieren kan herverdeeld worden of er kunnen reserves aan bagage worden opgebouwd.

## 1. *Het overleven*

De banieren moeten constant bevoorrad worden. Conform het militaire vakjargon, wordt de ravitaillering in klassen opgesplitst : voedsel (klas 1), kledij (klas 2), transport (klas 3), nieuwe wapens en munitie (klas 5). In het spel wordt de logistieke steun of de bevoorrading door de overlevingsregels gesimuleerd. Een speler die geen rekening houdt met deze regels, zal snel merken dat zijn troepaantal vermindert. De rangen van een banier zonder ravitaillering worden door desertie en verhongering zeer snel uitgedund.

Een krijgsmacht overleeft door de banieren van voldoende overlevingspunten te voorzien. Eén banier vergt één overlevingspunt bij de start van elke beurt. De overlevingspunten kunnen op twee manieren bekomen worden.

- **bevoorrading door de bezette tegel**  
Een banier wordt door de tegel voorzien van overlevingspunten. Het veld (waarop de banier bij de start van de beurt staat) levert door opvoeding en inkwartiering de nodige ravitaillering op. Elk veldtype kan, afhankelijk van zijn bevolkingsomvang, in de nodige bevoorrading voorzien.

## *Bevoorradingstabel*

<i>Tegeltype</i>	<i>Opbrengstwaarde</i>
<b>Hoofdstad</b>	<b>4</b>
<b>Stad</b>	<b>2</b>
<b>Burcht</b>	<b>1</b>
<b>Dorp</b>	<b>1</b>
<b>Dorre streek</b>	<b>0</b>

De opgegeven opbrengstwaarde van een veld is steeds het maximum dat de banieren door opvoeding kunnen bekomen. Vandaar dat een hoofdstad maximum 4 banieren kan bevoorraden. Een dorre tegel kan geen enkele banier bevoorraden. Er zijn slechts 2 velden die zonder probleem 2 banieren kunnen bevoorraden, nl. de tegels met een stad of hoofdstad. Wanneer er meerdere banieren staan op een tegel met een dorp of burcht, dan zorgt het veld voor de bevoorrading van één banier terwijl de overige banieren hun bagage moeten aanspreken om te overleven. Gedurende een belegering wordt niemand door de tegel bevoorrad. De belegering maakt de opvoeding immers onmogelijk!

- **Bagage**

Een banier kan door zijn bagage overleven. Een banier kan gedurende één ronde overleven door één bagagepunt in te leveren. In dat geval verwijdert de speler één bagagepunt van de bagagevoorraad van de betrokken banier. Indien er verschillende bevriende banieren op hetzelfde veld staan, dan mag de bagage van de verschillende banieren herverdeeld worden. Op dat ogenblik ontvangt een banier bagage van een andere banier. Bagage kan van de vijand worden afgenomen, als gevolg van een gevecht, belegering of plundering van een dorp of stad. **Een banier kan maximaal 6 bagagepunten meenemen.** Wanneer een banier meer dan 6 bagagepunten bekomt, dan vervalt automatisch het teveel aan punten.

- **Onvoldoende bevoorrading**

Een banier verkeert in levensgevaar wanneer haar levensbehoeftes niet worden ingevuld. Wanneer een tegel geen bevoorrading levert, wordt de bagagevoorraad van de banier automatisch aangesproken. Is de bagagevoorraad uitgeput, dan beschikt de banier niet meer over voedsel, transportmiddelen, bewapening en munitie. Indien de banier niet meer bevoorrad wordt, dan vallen er slachtoffers en vermindert de troepensterkte van de banier. Om het verlies aan militaire sterkte te bepalen, moet de betrokken speler met een D6 dobbelen.

### ***Tabel onvoldoende bevoorrading***

Dobbelsteen resultaat	Effect van het tekort in levensvoorziening
<b>1</b>	verminder de militaire sterkte van de banier met D6 x 50 punten
<b>2</b>	verminder de militaire sterkte van de banier met D6 x 20 punten
<b>3</b>	verminder de militaire sterkte van de banier met D6 x 10 punten
<b>4</b>	verminder de militaire sterkte van de banier met D6 x 5 punten
<b>5 of 6</b>	Geen effect. Deze banier weet op de één of andere manier zijn levensbehoeftes in te vullen (via rantsoenering, het vinden van wilde planten, het jagen op wilde dieren, enz.)

De speler bepaalt het verlies en voert nodige aanpassingen uit (o.a. op de tabel met de militaire sterktes van de banieren). Indien het spel met WFB gekoppeld is, dan wordt de betrokken banier overeenkomstig aangepast (wegnemen van een aantal modellen of eenheden). Het is mogelijk dat een speler hierdoor verplicht wordt om modellen met een hogere waarde te verwijderen omwille van de waarde van bepaalde speciale figuren. De betrokken speler kiest evenwel zelf zijn eenheden of figuren uit. Hij kan dus bepaalde eenheden opofferen ten voordele van andere eenheden. Merk op dat een

speler helemaal niet verplicht is om volledige eenheden weg te nemen. Hij kan evengoed figuren bij al zijn eenheden wegnemen.

## 2. De verkenning

Kleine, gespecialiseerde eenheden vormen de voorhoede van een oprukkende banier.

Deze eenheden hebben als doel het ontdekken van :

- dorpen
- mogelijke voorraden
- hinderlagen
- vrije doorgangen, enz.

Deze eenheden moeten m.a.w. het terrein verkennen.

- **De verkenningsverklaring of de verkenningsintentie**

Tijdens de verkenningsfase zal de speler aanduiden welke banieren een verkenningsmissie op een aanliggende tegel willen uitvoeren. Elke banier kan slechts één aanpalend veld per beurt onderzoeken. Bovendien mag een speler tijdens dezelfde beurt een tegel geen twee keer aan een verkenning onderwerpen.

De verkenning is om twee reden belangrijk :

1. Zolang een bepaalde tegel niet werd verkend, blijft dat veld onbekend. De tegel op de landschapskaart blijft in dat geval “leeg”.
2. Zolang de verkenningsopdracht van een banier niet slaagt, mag deze banier (tijdens de daarop volgende bewegingsfase) niet verplaatst worden. In deze context zal de verkenning de bewegingsmogelijkheid van de banieren sterk beïnvloeden (zelfs beperken).

- **De verkenning op grote schaal**

Wanneer twee of meerdere bevriende banieren op hetzelfde veld staan, dan mag elke banier een verkenningsteam uitzenden naar een andere, aanliggende tegel. Na de verkenning bepaalt de speler of zijn banieren gegroepeerd blijven door een beperkt aantal succesvol verkende velden te bezetten of elke banier afzonderlijk een verschillende tegel binnendringt.

- **Ontoegankelijk terrein**

Natuurlijk hindernissen zoals bergen en rivieren belemmeren het oprukken van de banieren maar verhinderen de verkenningsteams niet om aanpalende tegels te verkennen. De natuurlijke obstakels stoppen grote eenheden zoals banieren, maar vormen voor de kleine gespecialiseerde verkenningstroepen geen enkel probleem. Merk op dat er geen verkenningen over zee kunnen uitgevoerd worden!

- **De verkenningstabel**

Om te bepalen of een verkenning succesvol is, dobbelt men met 2D6. De combinatie van de worp met de verkenningstabel zullen voor elke tegeltype de bevindingen van de verkenning vastleggen. Het succesvol verkende veld wordt op deze wijze **bekend** gebied terwijl een veld waarop de verkenning mislukte **onbekend** blijft (De tegel blijft in dat geval leeg!).

- **Het verkennen van onbekend gebied**

Een onbekende tegel is leeg en bevat geen nederzettingen (dorpen, burchten of steden), noch territoriumschijfjes.

De eventuele aanwezigheid van nederzettingen wordt pas onthuld nadat de tegel werd verkend. Op dat moment wordt de opgegeven nederzettingen op de tegel aangebracht. Nederzettingen die op de landschapskaart werden aangebracht, kunnen niet gewijzigd worden door andere verkenningen.

Om het resultaat van de verkenning te bepalen dobbelt men met 2D6. De combinatie van de worp met de juiste verkenningstabel (functie van het tegeltype) bepaalt dan wat er op dat onbekende gebied staat.

Indien het resultaat “dor” is, dan blijft de tegel leeg. Dit veld bevat geen nederzettingen maar wordt toch toegevoegd aan het Keizerrijk van de speler die het gebied (als eerste) verkende. De speler plaatst zijn territoriumschijfje op de betrokken tegel.

De verkenningsopdracht mislukt wanneer de tabel een gebeurtenis opgeeft. Door onvoorziene omstandigheden werd de verkenning van dat gebied verhinderd. Hierdoor blijft dit gebied onbekend. Er moet in dat geval een tweede keer gedobbeld worden om de gebeurtenis te bepalen. Dit wordt verderop behandeld zie de paragraaf i.v.m. de verkenningsgebeurtenis.

Indien het resultaat aangeeft dat de tegel bebouwd is, dan wordt er een dorp, een burcht of een stad aangebracht. Indien de nederzetting aan de verkennende speler wordt toegewezen, dan brengt men zijn vaandel op de nederzetting aan.

Wanneer een nederzetting evenwel weerstand biedt t.a.v. de verkenners, dan brengt men een oranje vlag aan. In dat geval behoort de nederzetting tot een onafhankelijk Koninkrijk of Keizerrijk. Op deze gebieden zijn de regels van onafhankelijke nederzettingen of onafhankelijke Keizerrijken van toepassing.

Omdat doos van Mighty Empires een beperkt aantal nederzettingen bevat, zal de voorraad uiteindelijk uitgeput raken. Op dat ogenblik kunnen er geen nederzettingen meer op de landschapskaart geplaatst worden. Wanneer een bepaald type van spelfiguren is uitgeput, kunnen deze nederzettingen niet meer ontdekt worden. In dat geval behandelt men de betrokken tegel als een “dor” veld. Men kan het aantal speelstukken uitbreiden door bijkomende sets van Mighty Empire of door een tweede basisdoos aan te kopen. De spelfiguren waarover men beschikt vormen uiteindelijk het maximum aantal nederzettingen die op de landschapskaart kunnen gezet worden.

- De verschillende verkenningstabellen

## *De verkenning van laagland- en kusttegels*

2D6	<i>Resultaat van de verkenningsoopdracht</i>
2	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
3	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsoopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsoopdrachten en onderga de gebeurtenis.
4	Burcht : Bij de dobbelsteenworp dubbele twee weerstaat de burcht de inval en wordt dit bolwerk voorzien van een oranje vlag. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de nederzetting ingenomen en wordt op de tegel een burcht met eigen vaandel aangebracht.
5	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
6	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele drie weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
7	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
8	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele vier weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
9	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
10	Stad : Bij de dobbelsteenworp dubbele vijf weerstaat de stad de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de stad ingenomen en wordt op de tegel een stad met eigen vaandel aangebracht.
11	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsoopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsoopdrachten en onderga de gebeurtenis.



**12** Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.

## *De verkenning van hooglandtegels*

<b>2D6</b>	<b>Resultaat van de verkenningsopdracht</b>
2	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
3	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
4	Burcht : Bij de dobbelsteenworp dubbele twee weerstaat de burcht de inval en wordt dit bolwerk voorzien van een oranje vlag. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de versterking ingenomen en wordt op de tegel een burcht met eigen vaandel aangebracht.
5	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
6	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele drie weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
7	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
8	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele vier weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
9	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
10	Stad : Bij de dobbelsteenworp dubbele vijf weerstaat de stad de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de stad ingenomen en wordt op de tegel een stad met eigen vaandel aangebracht.
11	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
12	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een

territoriumschijfje.

## *De verkenning van riviertegeles*

<b>2D6</b>	<b><i>Resultaat van de verkenningsopdracht</i></b>
<b>2</b>	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
<b>3</b>	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis
<b>4</b>	Burcht : Bij de dobbelsteenworp dubbele twee weerstaat de burcht de inval en wordt dit bolwerk voorzien van een oranje vlag. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de versterking ingenomen en wordt op de tegel een burcht met eigen vaandel aangebracht.
<b>5</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>6</b>	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele drie weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
<b>7</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>8</b>	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele vier weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
<b>9</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>10</b>	Stad : Bij de dobbelsteenworp dubbele vijf weerstaat de stad de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de stad ingenomen en wordt op de tegel een stad met eigen vaandel aangebracht.
<b>11</b>	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
<b>12</b>	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een

territoriumschijfje.

- **Het ontdekken van nieuwe havens**

Wanneer een verkenning leidt tot de ontdekking van een stad op een kustveld, dan werd er een havenstad ontdekt. Havens kunnen over een eigen vloot beschikken. Om de omvang van de vloot te bepalen, dobbelt men opnieuw met D6.

### *De vloot van een verkende havenstad*

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
1	geen schepen
2	1 schip
3	1 schip
4	1 schip
5	2 schepen
6	3 schepen

De schepen voeren dezelfde vlag als de havensteden. M.a.w. wanneer de haven onafhankelijk is, dan dragen stad en vloot een oranje vlag. Een havenstad (en de bijhorende vloot) behorende tot een Keizerrijk is getooid met een keizerlijk vaandel.

- **De verkenningsgebeurtenissen**

Wanneer een verkenningstabel aangeeft dat het verkenningsteam geconfronteerd wordt met onvoorziene omstandigheden, dan mislukt de verkenningsopdracht. De betrokken tegel blijft onbekend terrein. Bovendien kan een banier een tegel niet betreden zolang een verkenningsteam het betreffende gebied niet heeft onderzocht. Er wordt opnieuw gedubbeld om de reden van de mislukte verkenningsopdracht te achterhalen. In combinatie met de tabel verkenningsgebeurtenissen wordt de reden van het falen van het verkenningsteam bepaald.

## *De verkenningsgebeurtenissen*

<i>2D6</i>	<i>Verkenningsgebeurtenis</i>
<b>2</b>	Massale desertie zorgen voor verwarring onder de troepen. Elke banier, die staat op de tegel waaruit de verkenningsmissie startte, verliest D6x50 punten aan militaire sterkte.
<b>3</b>	Muiterij! De troepen zijn geparalyseerd door een tijdelijke opstoot van muitende soldaten. Geen enkele banier van de tegel waaruit de verkenningsopdracht startte, kan in deze beurt bewegen. Bovendien kan geen van deze banieren in de volgende beurt een verkenningsteam uitsuren en noch bewegen.
<b>4</b>	Door slechte weersomstandigheden bederft een deel van de voorraad van alle banieren gelegerd op de tegel van waaruit de verkenningsmissie begon. Elke banier moet één bagagepunt inleveren. Banieren die niet over bagage beschikken moeten de tabel onvoldoende bevoorrading raadplegen.
<b>5</b>	Door allerlei ziektes verkeert de troepenmacht (gestationeerd op de tegel van waaruit de verkenningsmissie vertrok) in het onvermogen om verder te strijden. Dit is slechts een tijdelijke situatie die evenwel de militaire sterkte van de troepenmacht aantast. Elke banier, aanwezig op de betreffende tegel, verliest D6 x 10 punten aan militaire sterkte.
<b>6</b>	Door lokale stormen en hevige onweders kunnen alle banieren gelegerd op de tegel van waaruit de verkenningsmissie begon, niet anders dan schuilen en wachten op betere weersomstandigheden. Deze banieren kunnen zich in deze beurt niet verplaatsen.
<b>7</b>	Door een communicatiestoring ontvangt het verkenningsteam slechte bevelen. Wellicht wordt het verkeerde veld verkend. Elke zijde, van de tegel van waaruit de verkenning startte, wordt genummerd van 1 tot 6. Gooi een D6. Het verkenningsteam van de banier verkent de tegel aanpalend aan de overeenkomstige tegelzijde. Dobbel daarna opnieuw en raadpleeg de verkenningstabel. In de veronderstelling dat de verkenning succesvol is, dan kan de banier beslissen om de verkende tegel binnen te trekken..
<b>8</b>	Het verkenningsteam loopt in een hinderlaag. Het volledige team wordt door rondzwerfende rovers omgebracht. Hierdoor ontvangt de banier de nodige inlichtingen niet en riskeert de banier het niet om het betrokken veld binnen te trekken.
<b>9</b>	Het verkenningsteam ontmoet een groot voedselkonvooi. Zij besluiten om de verkenningsopdracht af te blazen en het konvooi naar hun banier te begeleiden. De tegel blijft onbekend terrein, maar de voorraad van de banier wordt met D6 bagagepunten aangevuld.
<b>10</b>	Het verkenningsteam ontdekt een legerkamp met huurlingen. Gooi met een D6. Bij een worp van 1-4 slagen zij erin om de huurlingen in te lijven. In dat geval wordt de militaire waarde van de banier verhoogd met D6 x 20. In het andere geval wordt het team in de pan gehakt en keert het niet terug naar zijn banier. De tegel blijft dan onbekend terrein.

2D6	<i>Verkenningsebeurtenis</i>
11	Indien de verkende tegel een laagland-, rivier- of kusttegel is, dan moet er opnieuw gedubbeld worden. Wanneer het hooglandtegel betreft, dan ontdekt het verkenningsteam een drakenhol. Het verkenningsteam raakt in paniek en maakt direct rechtsomkeer. De verkenningsoopdracht wordt abrupt afgelast. Vermits de tegel niet werd verkend, kan de banier dit gebied in deze beurt niet binnentrekken. Daarenboven is het mogelijk dat de drakenfamilie door de verkenners werd gewekt en hen heeft opgemerkt. Gooi een D6. Bij een worp van 1-3 blijven de draken verder slapen en gebeurt er niets. Is het resultaat 4-6 ontwaken er D6+1 draken. Zij verlaten hun schuilplaats en in een vlag van razernij verwoesten zij de omliggende streek (raadpleeg in dit verband de paragraaf i.v.m. de wintergebeurtenissen - nl. de details over de aanvallen van de draak).
12	Het verkenningsteam ontdekt een drakenhol. Het verkenningsteam raakt in paniek en maakt direct rechtsomkeer. De verkenningsoopdracht wordt abrupt afgelast. Vermits de tegel niet werd verkend, kan de banier dit gebied in deze beurt niet binnentrekken. Daarenboven is het mogelijk dat de drakenfamilie door de verkenners werd gewekt en hen heeft opgemerkt. Gooi een D6. Bij een worp van 1-3 blijven de draken verder slapen en gebeurt er niets. Is het resultaat 4-6 ontwaken er D6+1 draken. Zij verlaten hun schuilplaats en in een vlag van razernij verwoesten zij de omliggende streek (raadpleeg in dit verband de paragraaf i.v.m. de wintergebeurtenissen - nl. de details over de aanvallen van de draak).

Het verminderen van de militaire sterkte gebeurt op dezelfde wijze als bij onvoldoende bevoorrading van de banier.

- **Onafhankelijke dorpen, burchten en steden**

Het verkennen van een gebied kan soms leiden tot de ontdekking van een dorp, burcht of stad die zich tegen elke vreemde, binnendringende banier zal verdedigen. Deze dorpen, burchten of steden zijn onafhankelijk en dragen een oranje vaandel. Alhoewel alle onafhankelijke gebieden een oranje vlag bezitten, betekent dit niet dat zij behoren tot hetzelfde Keizerrijk. Het is best mogelijk dat het verschillende ministaatjes zijn. Het oranje vaandel duidt enkel aan dat geen van deze nederzettingen tot een Keizerrijk van een speler behoort.

Indien een banier (van een speler) een dergelijke nederzetting aanvalt, dan zullen de bewoners hardnekkig weerstand bieden. Deze actie zal op dezelfde wijze behandeld worden als het binnentrekken van een veld van een tegenspeler. De onafhankelijke legers worden niet gesymboliseerd d.m.v. banieren. Telkens een banier een invasie op het onafhankelijke veld uitvoert verschijnt er opnieuw een onafhankelijk leger. De omvang van de onafhankelijke strijdmacht is afhankelijk van de nederzetting. In feite biedt de militia of het plaatselijk garnizoen weerstand. Zo zal een stad steeds een groter garnizoen bezitten dan een dorp. Nochtans kan de omvang van de militia, naargelang de omstandigheden, verschillend zijn. Hierdoor zal elk gevecht meestal anders zijn.

De gevechten met onafhankelijke legers worden meestal op papier uitgevochten, maar kunnen ook d.m.v een FWB worden uitgevochten (indien de spelers dit verkiezen).

- **Onafhankelijke Keizerrijken**



Wanneer onafhankelijk nederzettingen aan elkaar liggen, dan vormen zij één onafhankelijk Keizerrijk. Deze Keizerrijken zijn als militaire kracht minder sterk dan Keizerrijken van spelers. Een onafhankelijk Keizerrijk heeft een federale samenstelling die verschillende stammen i.p.v. één hecht volk omvat. Omwille van de slechte georganisatie en de traagheid van de federatie bezit zo'n onafhankelijk rijk slechts over een kleine krijgsmacht. Wanneer een onafhankelijk Keizerrijk opgesplitst wordt dan behoren de geïsoleerde velden niet meer tot dat Keizerrijk. Tijdens het campagne seizoen is dit niet van belang, maar tijdens de winterperiode kan dit tijdens de diplomatieke fase grote gevolgen hebben. Op dat ogenblik kunnen de spelers immers een verbond aangaan met onafhankelijke Keizerrijken (zie de winter).

- **Het verkennen van een bekende (reeds verkende) tegel**

Voordat een banier het gebied kan binnentrekken moet een reeds verkende tegel (= een tegel waarop reeds een nederzetting (dorp, stad of burcht) staat of territoriumschijfje ligt) opnieuw onderzocht worden. Het maakt niet uit of het gebied al dan niet deel uitmaakt van het eigen Keizerrijk. In feite past men in deze gevallen enkel de verkenningsevents toe. Vermits dat veld reeds gekend is, vervallen de overige regels i.v.m. de verkenning automatisch!

Wanneer de succesvol verkende tegel een territoriumschijfje of nederzetting van een tegenspeler bevat en er geen banieren van de tegenspeler aanwezig zijn, dan kan de tegenspeler zijn gebied niet verdedigen. In dat geval wordt het gebied tijdens de verkenning gewoon aan het Keizerrijk van de aanvaller toegevoegd. De vlag van de nederzettingen wordt aangepast en vervangen door het vaandel van de aanvaller. M.a.w. de aanvaller bevrijdt de nederzettingen en voegt ze aan zijn Keizerrijk toe. Dit gebied belooft om de nieuwe Keizer trouw te dienen.

Indien de succesvol verkende tegel een onafhankelijke nederzetting bevat, dan zal deze nederzetting zich niet zomaar laten annexeren. De bevolking van deze tegel zal zich met hand en tand verdedigen t.a.v. deze overheerser. Indien de aanvaller toch dit gebied wenst binnen te vallen, dan zal hij een gevecht met de plaatselijke militia moeten aangaan. Voor details i.v.m. dit gevecht: zie verderop in de tekst.

Indien de succesvol verkende tegel toebehoort aan een tegenspeler en er staan één of meerdere banieren in dat gebied, dan verandert deze tegel niet van eigenaar tijdens de verkenning. Het gebied kan pas geannexeerd worden door de aanvaller nadat zijn banier(en) het gebied zijn binnengetrokken en de aanwezige banier(en) hebben vernietigd.

Wanneer een bezette tegel succesvol werd verkend, dan gooit men een D6 en raadpleegt men de verkenning- en schermutselingstabel. De aanwezige banier zenden immers patrouilles uit en op strategische plaatsen staan controleposten ten einde vijandige verkenners en spionnen op te sporen.

## *De verkenning- en schermutselingstabel*

<i>D6</i>	<i>resultaten</i>
<b>1</b>	Het verkenningsteam wordt door een patrouille van de tegenstander ontdekt. Het verkenningsteam slaat op de vlucht waardoor de militaire sterkte van de aanwezige troepenmacht onbekend blijft. Helaas wordt een verkenners gevangen genomen. Hij wordt hardhandig ondervraagd en onthult uiteindelijk de militaire sterkte van de troepenmacht waartoe zijn eenheid behoort. M.a.w. van alle banieren, aanwezig op de tegel van waaruit de verkenningmissie startte.
<b>2</b>	Een vijandige patrouille bespeurt het verkenningsteam. Het verkenningsteam kan ontsnappen maar de militaire sterkte van de tegenstander blijft onbekend.
<b>3</b>	Het verkenningsteam wordt door een patrouille van de tegenstander ontdekt. Het verkenningsteam slaagt er evenwel in om een minimum aan informatie te verzamelen. De omvang van de aanwezige troepenmacht kon achterhaald worden. De tegenstander moet de totale militaire sterkte van de aanwezige banier(en) (enkel de banieren van de verkende tegel) bekend maken aan de verkennende partij. Het geven van de militaire sterkte van elke banier(en) is reeds gedetailleerde informatie die niet onthuld wordt. Enkel de totale militaire waarde van de aanwezige banier(en) moet geopenbaard worden.
<b>4</b>	Het verkenningsteam verschalkt de patrouilles en de controleposten van de tegenstander waardoor het verkenningsteam erin slaagt om heel wat informatie te verzamelen. De tegenstander moet de militaire sterkte van elke aanwezige banier(en) (enkel de banieren van de verkende tegel) bekend maken aan de verkennende partij. Bovendien moet de vijand in detail de samenstelling van de banier, aangeduid door de verkennende speler, openbaren. Dit gebeurt door de legerlijst van de aangewezen banier (enkel de lijst met de samenstelling van de aangeduide banier) te overhandigen.
<b>5-6</b>	De verkenners zijn de patrouilles en de controleposten te snel af en kunnen efficiënte en gedetailleerde inlichtingen verzamelen. De tegenstander moet de militaire sterkte van alle aanwezige banier(en) (enkel de banieren van de verkende tegel) bekend maken aan de verkennende partij. De vijand moet bovendien in detail de samenstelling van elke aanwezige banier openbaren. Dit gebeurt door de legerlijst van de betrokken banier(en) (enkel de lijst met de samenstelling van de aanwezige banieren) te overhandigen.

### 3. De beweging

**Gedurende de beweging mag elke banier het aanpalende en succesvol verkende gebied binnentrekken.**

**M.a.w. : Per beurt en alleen wanneer de verkenning van de aanliggende tegel succesvol was, mag elke banier enkel naar de verkende tegel verplaatst worden.**

Wanneer de verkenningsoopdracht van een banier mislukt, dan kan de betrokken banier niet verplaatst worden.

Wanneer men een banier verzet, dan verplaatst men de banierfiguur steeds op de volgende wijze : Vanaf de tegelzijde waarop de banier stond, wordt de figuur op de zijde van het aanpalende veld gezet. De banier wordt op zo geplaatst dat duidelijk blijkt op welke tegel de figuur staat.

- **Versperd terrein**

Een banier rukt van de bezette tegelzijde op naar de tegelzijde van een aanliggend (verkend) gebied. Banieren zullen in hun opmars proberen om natuurlijk hindernissen zoals rivieren en gebergtes te vermijden. Indien de banieren evenwel deze obstakels moeten overwinnen, dan zegt men dat het terrein hun beweging versperd. Op dat moment moet er bepaald worden of de banier een veilige doortocht over deze natuurlijke barrières (Zie in dit verband de bewegingsworp) vindt. De volgende speciale regels zijn in dat verband van toepassing :

1. **Stedelijke brug** : Wanneer een riviertegel een stad bevat, dan ligt deze stad aan de beide oevers van de rivier. De twee stadsdelen zijn d.m.v. een brug met elkaar verbonden. M.a.w. elke rivierstad beschikt over een brug in tegenstelling met dorpen en burchten waar er geen brug aanwezig is.
2. **Bergsteden** : Een bergtegel met een stad kan enkel bestaan indien de stad over een goed toegankelijke bergpas beschikt. Deze bergpas loopt langs alle zijden doorheen de bergstad. Om deze reden moeten bevriende banieren geen bewegingsworp uitvoeren.
3. **Bergkam** : Wanneer de banier zich over een bergkam verder beweegt, dan moet het hoogteverschil niet overwonnen worden vermits de troepen zich al de top (of kam) bevinden. Zolang geen nieuwe of andere bergkam overschreden wordt, voert men geen nieuwe bewegingsworp uit.

Op de oorspronkelijke spelregels zijn er enkele voorbeelden van tegels met gebergtes weergegeven. In bepaalde gevallen is het mogelijk dat de banier niet over de berg moet trekken door een omcirkelende beweging uit te voeren. In principe moet er telkens een bewegingsworp uitgevoerd worden wanneer een banier een nieuwe of andere berg overschrijdt.

4. **Rivieroever** : Wanneer een banier een riviertegel betreedt, dan wordt de figuur zo geplaatst dat duidelijk blijkt aan welke oever van de rivier de banier staat. Een banier kan een rivier zonder brug niet zomaar oversteken. Wanneer er op de tegel geen brug aanwezig is, kan de banier niets anders dan de rivier langs de oeverszijde te volgen.. Wanneer men de rivier wenst over te steken via een doorwaadbare plaats, dan moet er een bewegingsworp uitgevoerd worden. M.a.w. wanneer er geen brug aanwezig is en men wenst de rivier te overschrijden, dan moet er een

bewegingsworp uitgevoerd worden.

5. **Open water** : Enkel schepen kunnen zich over zee bewegen. De beweging van de schepen evenals de zeeslagen worden besproken in de paragraaf “Schepen en oorlogsvoering op zee”.

6. **Moerassen** : De moerastegel is een speciaal veld dat voor banieren ontoegankelijk is. De troepen kunnen een moerasgebied niet binnentrekken. Gezien de geringe diepte van het water, kunnen ook schepen dit gebied niet binnenvaren. Hierdoor is een moerasgebied een uniek veld dat aan geen enkel Keizerrijk kan worden toegevoegd.

- **Andere terreintypes**

Vlaktes, heuvels, bossen en wouden vormen geen belemmering voor de opmars van de banieren. De wouden en bossen bevatten voldoende paden waardoor een banier zijn tocht zonder probleem kan verder zetten.

- **De bewegingsworp**

Een banier zal meestal een gemakkelijke reisweg volgen door natuurlijke hindernissen zoals rivieren en bergketens te vermijden. Indien de beweging van een banier versperd wordt door een natuurlijk obstakel en de banier het obstakel moet overwinnen, wordt er met een D6 gegooid en consulteert men de bewegingstabel. Ongeacht de omvang van het blokkerende terrein (op de tegel) wordt er maar één bewegingsworp verricht.

## *De bewegingstabel*

<i>D6</i>	<i>resultaten</i>	
<b>1-2</b>	Er werd geen doorgang of oversteek gevonden. De banier mag zich in deze beurt niet verplaatsen.	
<b>3-4</b>	Gevaarlijke weg! Deze smalle weg biedt weinig beschutting en is vol risico's. Indien de speler toch zijn banier over deze route leidt, dan moet er opnieuw met een D6 gedubbeld worden.	
	<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
	<b>1</b>	Elke banier die deze weg gebruikt verliest D6x50 aan militaire sterkte (zoals bij voedsel tekort). Bovendien raakt elke banier zijn bagage kwijt.
	<b>2</b>	Elke banier die deze weg gebruikt verliest D6x20 aan militaire sterkte (zoals bij voedsel tekort). Bovendien verspilt elke banier één bagagepunt.
	<b>3</b>	Elke banier die deze weg gebruikt verliest één bagagepunt. Indien de banier over onvoldoende bagage beschikt, dan wordt de militaire sterkte van de banier met

		D6x20 verminderd.
	4	De volledige troepenmacht (eventueel meerdere banieren) verliest slechts één bagagepunt.
	5-6	De banieren marcheren over de gevaarlijke doortocht zonder troepen noch voorraad (bagage) te verliezen
5-6	Er wordt een veilige en brede doorgang gevonden. De banier kan zonder gevaar de hindernis overschrijden.	

Indien er geen doortocht gevonden wordt dan kan men in de volgende campagnebeurt opnieuw naar een doorsteek zoeken. Het is mogelijk dat andere spelers (zelfs in dezelfde beurt) er wel in slagen om een doorgang voor dezelfde hindernis te ontdekken.

Wanneer het vinden van een doortocht succesvol is, dan betekent dit dat de volledige troepenmacht (= één of meerdere banieren) de hindernis kan passeren. Geen enkele andere troepenmacht of speler kan deze weg gebruiken, noch in dezelfde beurt, noch in een andere beurt. Een doorgang moet steeds opnieuw ontdekt worden wanneer een troepenmacht van een veld naar een ander veld oprukt.

Een reisroute over bergen en rivieren is steeds onbetrouwbaar. Plotseling onweer, hevige stormen, forse regenval en blizzards kunnen ervoor zorgen dat bergpassen ontoegankelijk worden. Rivieren kunnen door extreme buien aanzwellen waardoor doorwaadbare plaatsen opeens onbestaande blijken.

- **Naar het gevecht bewegen**

Wanneer een troepenmacht (= één of meerdere banieren) een tegel binnentrekt waarop een vijandige troepenmacht aanwezig is, dan vindt er altijd een gevecht plaats. De binnentrekende troepenmacht is *de aanvallende partij* (= *de aanvallers*) terwijl de aanwezige troepenmacht *de verdedigende partij* (= *de verdedigers*) vormt. De verdedigende troepenmacht kan de veldslag ontwijken door zich te verschansen in een burcht of stad (indien aanwezig op de betrokken tegel). In dat geval zal er een belegering volgen.

Wanneer een troepenmacht een gebied met een onafhankelijke nederzetting betreedt, dan vindt er eveneens een gevecht (een veldslag of een belegering) plaats.

Wanneer twee verschillende troepenmachten een gevecht met elkaar aangaan, dan kan het gevechtresultaat direct bepaald worden door de regels “Gevechten zonder figuren” op te volgen. Als alternatief (Mighty Empires gecombineerd met de fantasie legers van WARHAMMER) kunnen de spelers een fantasie veldslag uitvechten op tafel. De gevechten tegen kleine onafhankelijke legers worden zelden uitgevochten d.m.v. een fantasie veldslag. Deze gevechten zijn overigens meestal éénzijdig en weinig interessant.

#### 4. Het gevecht

Wanneer een troepenmacht een tegel binnentrekt waarop vijandige troepenmacht aanwezig is, dan vindt er altijd een gevecht plaats. Het gevecht wordt uitgevochten

volgens de onderstaande regels. Als alternatief kunnen de gevechten ook op tafel worden beslecht d.m.v. een WARHAMMER fantasie veldslag. In dat geval bekampen twee legers met WARHAMMER fantasiefiguren elkaar. Dit alternatief wordt later in detail behandeld.

- **Versperd terrein**

Het is mogelijk dat vijandige troepen elkaar op een tegel ontmoeten maar dat zij door een terreinobstakel van elkaar gescheiden zijn. M.a.w. volgens de bewegingsregels blokkeert de hindernis de verdere opmars van de troepen. Ondanks de aanwezig van een natuurlijke obstakel, zal er toch een gevecht plaatsvinden tussen beide troepenmachten. De positie van de banieren op de tegel blijft evenwel ongewijzigd. De banieren overwinnen m.a.w. de hindernis niet. Men kan dit treffen beschouwen als een gevecht waarbij beide troepen hun bagage, uitrusting, tenten enz. achterlaten. Hierdoor zijn beide kampen tijdelijk in staat om rivieren of bergpassen over te steken. Wat ook de reden of het resultaat van het gevecht mag zijn, de regels van versperd terrein blijven van toepassing bij de volgende beweging.

- **Vastberaden om het gevecht aan te gaan**

Elke speler verklaart formeel de totale militaire sterkte van zijn troepenmacht (= één of meerdere banieren). De speler met de hoogste militaire sterkte heeft een voordeel, maar wint daarom niet noodzakelijk het gevecht.

**De spelers passen “De tabel met basisfactoren” toe.  
De militaire sterktes van beide tegenstanders worden naar boven afgerond.**

De beide waarden worden op de tabel uitgezet en zullen leiden tot de basisfactor van -8 tot +8. Deze factor symboliseert de kans dat de aanvaller zal winnen. Zo geeft een hoge positieve waarde aan dat de aanvaller met quasi zekerheid het gevecht zal winnen, terwijl een hoge negatieve waarde betekent dat de aanvaller met quasi zekerheid zal verliezen.

Bijvoorbeeld wanneer een troepenmacht met een militaire sterkte van 450 punten een vijandige troepenmacht aanvalt met een sterkte van 200 punten, dan beschikt de aanvaller over de basisfactor +2.

## *De tabel met basisfactoren*

		<i>Militaire sterkte van de aanvaller</i>									
		250	500	750	1000	1250	1500	1750	2000	2500	3000+
<b>Mili- taire sterkte van de ver- dedi- ger</b>	250	0	+2	+3	+4	+4	+5	+5	+6	+7	+8
	500	-2	0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7
	750	-3	-1	0	+1	+1	+2	+3	+4	+5	+6
	1000	-4	-2	-1	0	0	+1	+2	+2	+3	+4
	1250	-4	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2	+3
	1500	-5	-3	-2	-1	0	0	0	+1	+1	+2
	1750	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+2
	2000	-6	-5	-4	-2	-2	-1	0	0	0	+1
	2500	-7	-6	-5	-3	-2	-1	-1	0	0	0
	3000+	-8	-7	-6	-4	-3	-2	-2	-1	0	0

- **Strategische factoren**

Vermits de aanvaller de enige is die het gevecht heeft voorbereid, beschikt hij over het verrassingvoordeel. Het verrassingseffect werkt steeds in het voordeel van de aanvaller want hij valt de vijandige troepen onverwachts aan. Drie kaarten van de zes strategische gevechtskaarten bevoordelen in deze zin de aanvaller. De aanvaller kiest in het geheim één van de aanvalskarten (directe aanval, verrassingsaanval of flankaanval). Maar ook het leger van de verdediger kan alert en paraat zijn. Om deze reden mag de verdediger één van de verdedigingskaarten selecteren (tegenaanval, standhouden of terugtrekken).

Nadat beide spelers hun kaarten hebben uitgezocht, wordt de uitgespeelde kaartcombinatie vergeleken met de “De tabel met strategische factoren”. Het resultaat geeft dan het strategisch voor- of nadeel aan waarover de strijdende partijen beschikken en zal de basisfactor uit “De tabel met basisfactoren” bijsturen.

## *De tabel met strategische factoren*

		<i>De kaartkeuze van de verdediger</i>		
<i>De kaartkeuze van de aanvaller</i>		Tegenaanval	Standhouden	Terugtrekken

<b>Directe aanval</b>	<b>-2</b>	<b>0</b>	<b>+2</b>
<b>Verrassingsaanval</b>	<b>0</b>	<b>+1</b>	<b>-1</b>
<b>Flankaanval</b>	<b>+1</b>	<b>-1</b>	<b>0</b>

- **De toevallige factor**

Ook een gevecht wordt beïnvloed door toevallige gebeurtenissen. Het resultaat van een gevecht staat op voorhand zelden vast. Een bevelvoerder zal steeds proberen om toevallige gebeurtenissen zoveel mogelijk in zijn voordeel te laten gebeuren. Dit lukt evenwel niet altijd, waardoor het toeval zelfs een nadelig effect kan hebben op het gevecht. Tel bij de basisfactor de strategische factor en het resultaat met een 2D6-worp (= de toevallige factor) op. Wanneer er een dubbele worp gegooid werd, dan betekent dit dat er een belangrijke veldheer of held sneuvelt (raadpleeg “Het sneuvelen van karakterfiguren”).

- **Het gevechtsresultaat**

Nadat alle factoren werden opgeteld (basisfactor + strategische factor + toevallige factor [=2D6]), raadpleegt men de onderstaande tabel.

### *De tabel met het gevechtsresultaat*

<b><i>Totale gevechtsfactor</i></b> = <b><i>basisfactor + strategische factor + toevallige factor (2D6)</i></b>	<b><i>Gevechts-resultaat</i></b>	<b><i>Verlies aan militaire punten</i></b>
<b>2 of minder</b>	De verdediger wint!	De verdediger verliest D6x50 punten. De aanvaller verliest 100+D6x50 punten en wordt uiteengedreven.
<b>3-5</b>	De verdediger wint!	De verdediger verliest D6x50 punten. De aanvaller verliest 50+D6x50 punten.
<b>6-8</b>	Gelijkspel!	Beide partijen verliezen D6x50 punten.
<b>9-11</b>	De aanvaller wint!	De aanvaller verliest D6x50 punten. De verdediger verliest 50+D6x50 punten.
<b>12+</b>	De aanvaller wint!	De aanvaller verliest D6x50 punten. De verdediger verliest 100+D6x50 punten en wordt uiteengedreven.

- **Verslaan van een troepenmacht**

Een verslagen troepenmacht trekt zich onmiddellijk terug van het slagveld (Het slagveld = de tegel waarop het gevecht plaatsvond!). Indien een aanvallende



troepenmacht werd verslaan, dan wordt deze troepenmacht teruggeplaatst op het veld vanwaar de aanval werd ingezet. Zo de verdedigende troepenmacht een nederlaag opliep, dan moeten deze troepen terugtrekken naar een aanpalende tegel behorende tot hun Keizerrijk.

Een verdedigende troepenmacht die niet kan terugtrekken naar een aanpalend gebied van zijn Keizerrijk, wordt volledig vernietigd omdat de verspreide troepen zich niet meer kunnen hergroeperen. In dat geval worden de betrokken spelfiguren (van de banieren) verwijderd. Een troepenmacht die moet terugtrekken over een natuurlijke hindernis (een gebergte of een rivier) moet een bewegingsworp uitvoeren. Slaagt de troepenmacht er niet in om het obstakel te overwinnen, dan wordt ze eveneens vernietigd.

Het is mogelijk dat een verdedigende troepenmacht een gevecht in de lopende campagneronde verliest maar nog zijn beurt moet uitvoeren. In dat geval kunnen deze troepen geen verkenning noch beweging uitvoeren. Deze troepen zijn de rest van deze campagneronde bezig met de hergroepering.

Het kan dan ook gebeuren dat een hergroeperende troepenmacht wordt aangevallen door een andere troepenmacht in dezelfde campagneronde. In dat geval kan de speler beslissen om het gevecht met deze troepenmacht aan te gaan of om zijn troepen verder terug te trekken door zijn troepen op een aanpalend gebied, behorende tot zijn Keizerrijk te zetten. De bewegingsregels i.v.m. de obstakel blijven steeds gelden!

- **Verslaan en uiteendrijven van een troepenmacht**

Een verslagen en uiteengedreven troepenmacht vlucht in paniek weg. Er heerst totale ontredde onder de troepen waardoor de terugtrekking chaotisch gebeurt en de troepen ongecontroleerd in alle richtingen wegvlugten. Het terugtrekken gebeurt op dezelfde wijze zoals hierboven opgegeven (zie Verslaan van een troepenmacht). Deze troepenmacht trekt zich onmiddellijk terug van het slagveld.

Omdat de vlucht bruusk en niet georganiseerd gebeurde, verliezen deze troepen al hun bagage aan de vijand. Een uiteengedreven troepenmacht mag geen bewegingsworp uitvoeren wanneer een natuurlijke hindernis de vluchtweg belemmert. Indien de troepen geen andere uitweg hebben dan te vluchten over een rivier of gebergte, dan wordt de vluchtende troepenmacht volledige vernietigd. Indien de uiteengedreven troepenmacht ook een WARHAMMER-troepenmacht op tafel symboliseerde, dan verliest deze ontredde troepenmacht naast zijn bagage ook al zijn achtergelaten belegeringsmachines en overige oorlogsmachines.

Wanneer een verslagen en uiteengedreven troepenmacht kan vluchten naar een aanpalend en veilig gebied van zijn Keizerrijk, dan kan deze troepenmacht zich hergroeperen. In dat geval kan de troepenmacht aan de volgende campagnebeurt terug deelnemen.

- **Gelijkspel**

Wanneer het gevecht onbeslist blijft, dan verlaten de twee terugtrekkende troepenmachten het slagveld. De beide legers moeten naar een aanpalend tegel van hun eigen Keizerrijk vluchten.

Een troepenmacht die moet terugtrekken over een natuurlijke hindernis (een gebergte of een rivier) moet een bewegingsworp uitvoeren. Bij een gelijkspel slaagt de troepenmacht er altijd in om de obstakels te overwinnen omdat het door het vijandige leger niet wordt achtervolgd. Om deze reden moet er opnieuw gedobbeld worden totdat

er een doortocht gevonden wordt. Kan een troepenmacht evenwel niet terugtrekken naar een aanpalend en eigen gebied, dan wordt ze vernietigd.

Bij gelijkspel verandert de tegel van de veldslag niet van eigenaar en blijft dit gebied behoren tot het verdedigende Keizerrijk.

- **Overwinning**

De zegevierende troepenmacht bekommt de tegel van de veldslag. Op een gebied zonder nederzetting wordt het territoriumschijfje van de overwinnaar aangebracht. Bevat de tegel een nederzetting dan wordt het voorzien van het winnende vaandel. Deze tegel behoort nu tot het triomferende Keizerrijk.

De speler van de zegevierende troepenmacht kan beslissen (Dit is geen verplichting!) om de verslagen troepen te achtervolgen totdat zij het slagveld hebben verlaten. Deze acties biedt heel wat voordelen, maar houdt ook risico's in. Een vluchtende troepenmacht is immers geneigd om bagage en zware uitrustingsstukken achter te laten. Slachtoffers worden aan hun lot overgelaten en een klein aantal vluchtende eenheden kan wellicht gevangen genomen worden. Anderzijds kunnen de achtervolgende troepen sterk verspreid raken en afgezonderd worden waardoor ze een gemakkelijke prooi vormen voor de achterhoede van de terugtrekkende troepen. Om het resultaat van de achtervolging te bepalen wordt er met een D6 gegooit.

## *De achtervolgingstabel*

<i>D6</i>	<i>Resultaat van de achtervolging</i>
<b>1</b>	<b>Uiteengedreven :</b> De verliezer worden hardnekkig achterna gezeten. De verslagen troepen moeten al hun bagage, hun oorlogsmachines en zware uitrusting achterlaten (laatste twee items gelden enkel voor een WARHAMMER-troepenmacht). De vluchtende troepen mogen geen bewegingsworp uitvoeren indien een natuurlijk obstakel hun vlucht belemmert.
<b>2</b>	<b>Schaduw</b> en : De overwinnaar schaduwet de vluchtende troepen. Achterblijvende en geïsoleerde eenheden worden hierbij aangevallen en vernietigd. Op deze wijze verliest de verslagen troepenmacht nog eens D6x50 aan militaire punten. Voor een WARHAMMER-troepenmacht worden deze verliezen willekeurig bepaald.
<b>3</b>	<b>Gevangename van de bevelvoerder :</b> De verslagen troepenmacht verliest nog eens D6x50 aan militaire punten. Bij een WARHAMMER-troepenmacht wordt de bevelhebber van de vluchtende troepen gevangen genomen. Indien de bevelvoerder omkwam in het gevecht, dan volgt er een test om hem te laten herstellen van zijn verwondingen. Indien de bevelhebber inderdaad werd gedood, dan duidt de verliezer een andere, willekeurige karakterfiguur aan uit zijn verslagen WARHAMMER-troepenmacht.
<b>4</b>	<b>Inname van de bagage :</b> De verslagen troepen verliezen in hun vlucht al hun bagage. De achtergelaten goederen worden door de achtervolgende troepen verzameld. Indien de vluchtende troepen reeds hun bagage verloren, dan blijft dit zonder gevolg.
<b>5</b>	<b>Georganiseerde terugtrekking :</b> De verslagen troepen trekken georganiseerd terug waarbij hun achterhoede efficiënt werk verricht door de troepenmacht voldoende dekking te verschaffen. De achtervolgende troepen kunnen hierdoor geen verdere schade aanrichten.
<b>6</b>	<b>Sterke achterhoede :</b> De verslagen troepen laten de terugtrekking dekken door een sterke achterhoede. Een deel van de achtervolgende troepen wordt door elite troepen van de achterhoede in een hinderlaag gelokt. De achtervolging wordt direct gestaakt, maar kost de achtervolger een verlies van D6x50 aan militaire punten. Voor een WARHAMMER-troepenmacht worden deze verliezen willekeurig bepaald.

- **De verliezen**

Het verlies aan manschappen van een troepenmacht wordt gesymboliseerd door de vermindering van zijn militaire sterkte. Indien de troepenmacht verschillende banieren bevat, dan wordt het totaal verlies (in de mate van het mogelijke) evenredig verdeeld over de banieren.

Wanneer de troepenmacht effectief bestaat uit een WARHAMMER-troepenmacht (m.a.w. bestaat uit spelfiguren) dan wordt het verlies, bekomen door het bovenstaande gevechtssysteem, omgezet door het aantal spelfiguren te verminderen. De reductie van de spelfiguren van de verschillende eenheden zal gebeuren overeenkomstig de verminderde militaire waarde van de troepenmacht. De speler bepaalt zelf welke figuren hij verwijderd. De eenheid waartoe zij behoren speelt hierbij geen rol maar de

waarde van vermindering van de figuren moet minstens overeenkomen met de verminderde militaire waarde. Het is best mogelijk dat een speler in waarde meer figuren wegneemt dan de verminderde militaire waarde. De aldus bekomen waarde van de troepenmacht wordt dan ook zijn nieuwe militaire waarde. Verscheidene spelers zullen dit bewust doen om bepaalde, beter bewapende elitetroepen te sparen. In dat geval offeren ze de mindere en slechtere eenheden op ten voordele van kwaliteitstroepen. Dit wordt zonder meer toegelaten en is in feite een acceptabele en realistische benadering. Wel moeten de modellen met hun bijbehorende uitrusting en bewapening verwijderd worden. Er mag in geen geval onderhandeld worden door bv. verliezen om te zetten in een vermindering van bepantsering, bewapening of andere uitrustingsstukken.

Bij de verwijdering van de modellen van het WARHAMMER-leger mogen de spelers (indien ze dat wensen) naar eigen inzicht ook karakterfiguren wegnemen.

Karakterfiguren kunnen evenwel ook tijdens het gevecht gedood worden (zie in dit verband de volgende paragraaf : “Het sneuvelen van karakterfiguren”).

- **Het sneuvelen van karakterfiguren**

Telkens er voor de toevallige factor een dubbele worp gegooid wordt, sneuvelt er een karakterfiguur in het gevecht. Een D6-worp bepaalt de troepenmacht die een karakterfiguur verliest Bij 1-3 verliest de aanvaller en bij 4-6 de verdediger. Wanneer men het spel niet combineert met fantasieveldslagen, dan vermindert de betrokken speler zijn militaire waarde met D6x20 punten. Indien het WARHAMMER-troepenmacht betreft, dan moet de betrokken speler een karakterfiguur aanduiden. Deze spelfiguur wordt dan definitief uit het spel verwijderd.

- **Onafhankelijke nederzettingen**

*De omvang van het onafhankelijke garnizoen*

Wanneer een speler een tegel met een onafhankelijke nederzetting binnenvalt, dan vechten de vrije inwoners vastberaden tegen de invasiemacht. Afhankelijk van het tijdstip, de lokale politici, de efficiëntie van de verdediging en de motivatie van het garnizoen zal de omvang van de plaatselijke troepenmacht variëren. Daarom bepaalt men bij elke gevecht de omvang van de onafhankelijke troepenmacht (= het garnizoen van de nederzetting). Een D6-worp legt de omvang van het onafhankelijke garnizoen vast.

## *De omvang van het onafhankelijke garnizoen*

<i>De militaire waarde van het onafhankelijke garnizoen</i>			
<i>D6</i>	<i>Dorp</i>	<i>Burcht</i>	<i>Stad</i>
<b>1</b>	<b>100</b>	<b>200</b>	<b>300</b>
<b>2</b>	<b>200</b>	<b>400</b>	<b>600</b>
<b>3</b>	<b>300</b>	<b>600</b>	<b>900</b>
<b>4</b>	<b>400</b>	<b>800</b>	<b>1.200</b>

<b>5</b>	<b>500</b>	<b>900</b>	<b>1.500</b>
<b>6</b>	<b>600</b>	<b>1.000</b>	<b>1.800</b>

Veldslag of belegering

Het onafhankelijke garnizoen van een dorp verlaat steeds de nederzetting om in een veldslag het bezettingsleger te bestrijden. In de andere gevallen verlaat het onafhankelijke garnizoen enkel de nederzetting indien de militaire waarde van de aanvallende troepenmacht kleiner is dan deze van de onafhankelijke troepenmacht. Is de aanvallende troepenmacht sterker, dan trekt het onafhankelijk garnizoen zich terug in de burcht of stad. In dat geval volgt er een belegering. Raadpleeg in deze situatie de paragraaf i.v.m. belegeringen.

### Oplossen van deze conflictsituatie

Gevechten met onafhankelijke garnizoenen worden op dezelfde wijze uitgevochten als conflicten tussen twee Keizerrijken. De speler die een veldslag met een onafhankelijke strijdmacht aangaat, duidt een andere speler aan. De aangewezen speler kiest dan voor de onafhankelijke troepenmacht een strategische gevechtsskaart. Als alternatief kan er bij het spelbegin afgesproken worden om bij elk gevecht met een onafhankelijk garnizoen willekeurig een kaart te trekken.

### Het resultaat van een gevecht met een onafhankelijk garnizoen

Wanneer een onafhankelijke garnizoen een gevecht verliest, dan wordt deze volledig vernietigd. De winnaar annexeert dan onmiddellijk de nederzetting en voegt het aan zijn Keizerrijk toe. De nederzetting wordt dan ook met het vaandel van het overwinnende Keizerrijk voorzien.

Wanneer een onafhankelijk garnizoen er evenwel in slaagt om de aanval af te slaan, dan wordt de aanvallende troepenmacht teruggeplaatst op de tegel vanwaar de aanval gebeurde (net zoals bij een gevecht tussen twee rivaliserende Keizerrijken). De onafhankelijke troepenmacht wordt na het gevecht direct ontbonden. Een onafhankelijk garnizoen is immers een milizie die bestaat uit de bewoners van de nederzetting. Telkens een onafhankelijke nederzetting wordt bedreigd, wordt het garnizoen opnieuw samengesteld. Om deze reden wordt er bij elke aanval opnieuw gedubbeld met een D6.

Bij gelijk spel keert de Keizerlijke troepenmacht terug naar de tegel van waaruit de aanval werd gelanceerd (net zoals bij een gevecht tussen twee rivaliserende Keizerrijken). Ook in dit geval wordt de onafhankelijke troepenmacht direct na het gevecht ontbonden. Wordt het onafhankelijk gebied terug aangevallen, dan wordt het plaatselijke garnizoen onmiddellijk opgeroepen. Het gevechtresultaat bij een gelijk spel of bij het afslaan van een Keizerlijke aanval zijn hetzelfde. Het enige verschil is dat een gelijk spel de terugtrekking van de Keizerlijke troepen eenvoudiger verloopt wanneer deze beweging door een natuurlijk obstakel (nl. de bewegingsworp!) gehinderd wordt.

Een onafhankelijk garnizoen verlaat zijn veld niet en achtervolgt aanvallende troepen nooit. De opdracht van een onafhankelijk garnizoen beperkt zich tot het afweren van vreemde troepen, m.a.w. de verdediging van het eigen grondgebied.

## ***5. De belegering***

In tegenstelling tot veldslagen, kunnen belegeringen verschillende beurten duren. Tijdens de belegering moeten beide spelers hun verliezen nauwkeurig bijhouden. In het bijzonder moeten de details i.v.m. de bagagevermindering, de verliezen en/of schade toegebracht door artilleriebeschieting worden toegepast. Opgelet, de vermindering van bagage zal uiteindelijk het voortbestaan van de banieren in het gedrang brengen.

- **De keuze van de verdediger**

Wanneer een aanvalsmacht een tegel met een burcht of stad binnenvalt, dan kan de verdediger beslissen om zijn troepen terug te trekken. In dat geval wenst de verdediger gebruik te maken van de militaire verdedigingswerken van de burcht of van de stad. Hij plaatst zijn banieren tegen de burcht- of stadsfiguur om de verschansing aan te duiden. Nu wordt er geen veldslag uitgevochten maar volgt er een belegering.

Een stad en een burcht kunnen slechts een beperkte troepenmacht herbergen. Zo kan een stad maximum 3 banieren huisvesten, terwijl een burcht slechts twee banieren kan opnemen. Wanneer de troepenmacht te omvangrijk is, dan kan er overwogen worden

om de troepenmacht op te splitsen. In dat geval zal een deel van de troepen in een veldslag de vijandige troepen bekampen, terwijl de rest van de troepen zich in de burcht of stad verschanst.

Een belegerde militaire nederzetting (burcht of stad) blijft behoren tot het Keizerrijk van het verdedigende garnizoen. De belegering verandert niets aan deze situatie zolang het verdedigende garnizoen stand houdt.

- **De keuze van de aanvaller**

Nadat de verdediger zich heeft verschanst in het militaire verdedigingswerk, zal de aanvaller moeten beslissen of :

1. Hij overgaat tot de belegering van stad of burcht.
2. Hij terugkeert naar de tegel van waaruit hij de aanval lanceerde.

Een aanvallende troepenmacht (die qua omvang meerdere banieren omvat) kan een reorganisatie doorvoeren waarbij de troepenmacht opgesplitst wordt in twee of meerdere banieren. In dat geval kan een deel van de troepenmacht (één of meerdere banieren) de stad belegeren, terwijl de rest van de troepenmacht terugkeert naar de tegel van waaruit het offensief startte.

Een banier die de belegering inzet, wordt op de tegelzijde geplaatst waarlangs de aanval gebeurt. Een banier die terugtrekt, wordt omgedraaid en over de tegelzijde, op de tegel van waaruit de aanval startte, geplaatst.

- **De belegering**

Bij de aanvang van een belegering wordt de tegel formeel als belegerd verklaard. Belegeringen kunnen meerdere campagnebeurten in beslag nemen. Belegeringen duren meestal lang tenzij de aanvaller beslist om direct de nederzetting aan te vallen.

Gedurende een belegering kan geen enkele troepenmacht van de strijdende partijen doorheen dit gebied bewegen. Een troepenmacht mag de tegel wel binnentrekken, maar moet het gebied via dezelfde tegelzijde verlaten. Zolang het beleg duurt belemmert een belegerd veld de beweging van elke troepenmacht.

Tijdens de belegering kunnen nieuwe belegeraars de oorspronkelijke belegeringsmacht versterken of zelfs aflossen. Banieren van andere spelers mogen eveneens de tegel binnentrekken om de belegeringsmacht in een veldslag aan te vallen. De banieren die zich in militaire versterking van dit veld hebben verschanst, nemen nooit deel aan veldslagen tussen andere spelers. Indien de troepen die de belegeringsmacht aanvallen tot hetzelfde Keizerrijk behoren, dan mogen de belegerde banieren hun versterkingen verlaten om aan de veldslag deel te nemen.

De belegeraar kan in elke beurt de belegering stopzetten. In dat geval trekt de belegeringsmacht zich terug op de tegel van waaruit het beleg startte.

De belegerde troepen kunnen in elke beurt de versterking verlaten om de belegeraars in een veldslag te bestrijden. In dat geval vindt er een gewone veldslag plaats.

- **De verdedigingswaarde van een militaire nederzetting**

De verdedigingscapaciteit van een burcht of stad hangt af van de nederzetting en van de getalsterkte van het aanwezige garnizoen. Beide factoren worden in rekening gebracht en leiden tot de garnizoenswaarde. Deze waarde wordt bekomen door de vermenigvuldigingsfactor en het aantal aanwezige banieren. Zo heeft een stad een vermenigvuldigingsfactor van 2 terwijl een burcht een factor 3 bezit. Bijvoorbeeld wanneer een stad een garnizoen van 500 militaire punten herbergt, dan is zijn verdedigingscapaciteit:  $500 \times 2 = 1000$  punten. De onderstaande tabel geeft de verdedigingscapaciteit en de maximum garnizoenssterkte weer.

## ***De verdedigingscapaciteit en de maximum garnizoenssterkte van een militaire nederzetting***



<i>militaire nederzetting of bolwerk</i>	<i>vermenigvuldigingsfactor</i>	<i>maximum garnizoenstrekte</i>
<b>Stad</b>	x2	3 banieren
<b>Burcht</b>	x3	2 banieren

- **De belegeringstactieken**

De belegeringmacht kan het bolwerk bestormen of gewoon beschieten. De beschieting of het bombardement zal gebeuren d.m.v. allerhande werp- en slinger machines.

- **De bestorming van een militaire nederzetting**

De bestorming wordt op dezelfde wijze opgelost als een veldslag. Zie in dit verband ook de voorgaande paragraaf “**4. Het gevecht**”.

Vergelijk de militaire waarde van de belegeringsmacht met de verdedigingscapaciteit van het bolwerk. Om de verdedigingscapaciteit te bepalen wordt de militaire waarde van de belegerde troepen vermenigvuldigd met de vermenigvuldigingsfactor uit de tabel “*De verdedigingscapaciteit en de maximum garnizoenssterkte van een militaire nederzetting*”. De vergelijking van de militaire sterktes levert volgens “De tabel met basisfactoren” (zoals in een veldslag) de basisfactor op.

De zes strategische gevechtskaarten kunnen ook in deze context gebruikt worden om aan de bestormingsaanval een zekere vaardigheid toe te kennen terwijl dit voor de belegerde troepen duidt op een gepaste belegeringsreactie. Bijvoorbeeld: zo betekent de kaart “withdraw” eerder op een terugtrekking achter een tweede verdedigingsgordel i.p.v. het wegtrekken of verlaten van het bolwerk. Evenzo beschouwt men de kaart “counter attack” niet als een daadwerkelijke tegenaanval maar als een soort uitval van een kleine groep verdedigers. Op deze wijze zal de belegering ook gekenmerkt worden door een strategische factor.

Vermits een belegering, net zoals een veldslag, beïnvloed wordt door toevallige gebeurtenissen, zal men bij de basisfactor (factor afkomstig van “De tabel met basisfactoren”) de strategische factor en het resultaat met de worp 2D6 op tellen. De combinatie van de drie factoren geeft het bestormingsresultaat.

- **Het bestormingsresultaat**

Nadat alle factoren werden opgeteld (basisfactor + strategische factor + 2D6 als toevallige factor) wordt de onderstaande tabel geraadpleegd.

### *De tabel met het bestormingsresultaat*

<i>Totale bestormingsfactor = basisfactor + strategische factor + toevallige factor (2D6)</i>	<i>Gevechtsresultaat</i>	<i>Verlies aan militaire punten</i>
<b>1 tot 5</b>	De stormloop wordt	De verdediger verliest D6x50 punten.

	bloederig afgeslagen.	De aanvaller verliest 2D6x50 punten.
<b>6-8</b>	De stormloop wordt afgeslagen.	De verdediger verliest D6x50 punten. De aanvaller verliest D6x50 punten.
<b>9+</b>	De stormloop is een succes!	De verdediger verliest zijn volledig garnizoen. De aanvaller verliest D6x50 punten.

### **De stormloop is een succes!**

De nederzetting wordt ingenomen en de nieuwe Keizerlijke vlag wordt op de figuur aangebracht. Bagage, standaards en oorlogstuigen worden buit gemaakt (zie oorlogsbuit).

### **De stormloop wordt afgeslagen.**

De verdedigers slagen erin om de stormloop af te slaan. De aanvaller mag opnieuw een aanvalspoging ondernemen totdat de bestorming met succes eindigt of tot de bestorming bloederig wordt afgeslagen.

### **De stormloop wordt bloederig afgeslagen.**

De verdediger laat de aanvallers te pletter lopen op de verdedigingswerken. De verdedigingstroepen richten een bloedbad aan onder de aanstormende eenheden. De aanvaller mag geen verdere aanvalspoging ondernemen in deze beurt. Pas in de volgende campagnebeurt mag er opnieuw een stormloop georganiseerd worden.

- **De beschieting of het bombardement van een militaire nederzetting**

I.p.v. een bestorming op de nederzetting uit te voeren, kan de belegeraar beslissen om de stad of burcht in zijn campagnebeurt te bestoken met allerhande projectielen. Diverse werpmachines zullen op de verdedigingslijnes schieten, terwijl genietroepen de verdedigingswerken zullen ondermijnen, explosieven zullen aanbrengen om openingen te creëren enz. Indien de spelers de belegering uitvoeren met fantasielegers, dan kan er slechts een beschieting of bombardement uitgevoerd worden indien de aanvallende troepenmacht over dergelijk oorlogstuig (zoals kanonnen, werpmachines) of ondermijningstroepen beschikt.

In feite zal een beschieting of bombardement gevolgd worden door een bestorming van het bolwerk. In dat geval wordt er aan de bestorming een bestormingsbonus toegekend. Deze bonus wordt d.m.v. een dobbelsteenworp bepaald. Opgelet, de bonus wordt enkel toegekend indien de stormloop plaatsvindt in de daaropvolgende campagnebeurt van het bombardement. Wanneer de stormloop niet direct na de beschieting gebeurt, dan slagen de verdedigers erin om de aangerichte bombardementsschade te herstellen.

## *De tabel met bestormingsbonus*

<i>D6</i>	<i>Effect</i>	<i>Bestormingsbonus</i>
<b>1-2</b>	Geen effect	0
<b>3-4</b>	Minimale beschadiging	+1
<b>5</b>	Grote beschadiging	+2
<b>6</b>	Bres in de verdedigingswerken	+3

Voor het bekomen van het bestormingsresultaat wordt in dat geval bij de factoren de bestormingsbonus toegevoegd (basisfactor + strategische factor + 2D6 als toevallige factor + bestormingsbonus).

- **Uithongering**

Meestal genereert een tegel met een burcht of stad voldoende overlevingspunten om de aanwezige banieren te bevoorraden. Een veld waarop een belegering plaats vindt, brengt evenwel **geen overlevingspunten** op. Het verdedigende garnizoen is **verplicht** om zijn bagage (of voorraad) aan te spreken om in zijn levensonderhoud te kunnen voorzien. Maar ook de aanvallende troepen moeten hun bagage aanwenden om te kunnen overleven. De overlevingsregels zijn van toepassing op beide strijdmachten.

Een burcht of stad zonder voorraad kan zijn inwoners niet meer voeden. Deze situatie zal meestal leiden tot de (on)voorwaardelijke overgave of tot de verraderlijke inname van het bolwerk. Wanneer de verdedigende troepen niet meer in hun levensonderhoud worden voorzien, dan wordt hun aantal volgens de overlevingsregels verminderd. Daarna gooit de verdediger een D6.

## *De uithongeringstabel*

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
<b>1</b>	<p><b>Verraden!</b> De nederzetting wordt door de inwoners verraden. Het aanwezige garnizoen wordt volledig uitgeroeid en de belegeraars bezetten de nederzetting zonder troepenverlies.</p>
<b>2</b>	<p><b>Voorwaardelijke overgave!</b> Het garnizoen biedt de belegerende troepen aan om de burcht of stad zonder bloedvergieten over te dragen op voorwaarde dat het garnizoen een vrije doortocht verkrijgt. Indien de belegeraar dit voorstel aanvaardt, dan verlaten de verdedigende troepen het bolwerk en worden ze op een aanliggende tegel gezet. Deze tegel moet niet noodzakelijk behoren tot het Keizerrijk van de verdedigingstroepen. De verplaatsing over bergen en rivieren moet evenwel gebeuren d.m.v. een voorafgaande verkenning (net zoals bij gewone bewegingen). De belegeraars bezetten de nederzetting zonder troepenverlies. Wanneer de belegeraar het voorstel afwijst, dan wordt de belegering gewoon verder gezet.</p>
<b>3</b>	<p><b>Ontbering!</b> De ontbering die de inwoners moeten ondergaan, leidt tot een verwaarlozing van de verdediging. Bij elke stormloop op de nederzetting ontvangt de aanvaller een bestormingsbonus van +1. Opeenvolgende ontberingen zullen de aanvaller telkens een bijkomende bestormingsbonus van +1 opleveren.</p>
<b>4+</b>	<p><b>Geen effect!</b> Ondanks de ontberingen, blijven de inwoners vastberaden waardoor de verdediging van het bolwerk behouden blijft.</p>

- Voorwaardelijke overgave**  
Wanneer beide strijdende partijen het eens zijn, kan een belegering op elk ogenblik beëindigd worden. Meestal zullen aan de overgave voorwaarden verbonden zijn. In principe zal de verdediger in zijn beurt genieten van een vrije doortocht. Op deze wijze verlaat het verdedigende garnizoen het bolwerk om naar een aanpalende bevriende tegel te bewegen. In dat geval laten de verdedigende troepen de militaire nederzetting intact achter. Bovendien werden ze gedwongen om hun bagage of voorraad in de versterking achter te laten. De belegeraar kan dan uiteraard beschikken over de achtergelaten bagage. De spelers mogen uiteraard ook over details onderhandelen zoals het achterlaten van allerhande oorlogstuig; standaards enz. door het verdedigende garnizoen. Eventueel kan er zelfs een deal afgesloten worden over de ruil of een gedeeltelijke ruil van oorlogsmaterieel.
- Oorlogsbuit**  
Nadat een stad of burcht werd ingenomen, wordt de achtergelaten bagage van de verdedigers aan de bagage van de overwinnaar toegevoegd. Hierbij blijft evenwel de regel i.v.m. het maximum toegelaten bagageschijven van toepassing. M.a.w. elke banier mag maximaal slechts zes bagagepunten bezitten. De overtollige bagage gaat verloren en komt terug op de voorraadstapel terecht.

Wanneer de gevechten d.m.v. fantasieveldslagen worden uitgevochten, dan worden de achtergebleven oorlogsmachines en ander oorlogstuig van de voormalige verdedigers door de overwinnaar ingenomen. Dit oorlogstuig kan enkel ingezet worden door de nieuwe eigenaar indien hij over voldoende soldaten beschikt om deze machines te bedienen. Zelfs al kan de overwinnaar het betreffende oorlogsmateriaal niet bemannen, deze items blijven behoren tot zijn troswagens (m.a.w. tot zijn troepenbagage). Bij het einde van het campagne seizoen worden de buitgemaakte goederen naar de hoofdstad afgevoerd. De standaards (vaandels) van de verslagen troepen worden eveneens door de overwinnaar buitgemaakt. Net zoals de oorlogsmachines worden ook zij bij de troswagens gevoegd. De veroverde standaards worden bij het einde van het campagne seizoen ook naar de hoofdplaats gestuurd.

## 6. De plundering

Eigen tegels voorzien de aanwezige troepen in hun levensbehoeftes (nl. het leveren van voedsel voor de manschappen, voerder voor de lastdieren en het ter beschikking stellen van de nodige transportmiddelen zoals karren enz). Dit wordt geregeld via de overlevingsregels (zie bevoorrading door de bezette tegel). Het onderhouden van bezettingstroepen brengt voor de inwoners van het veld supplementaire inspanningen en ontberingen met zich mee. Ondanks deze beproevingen blijft de bevolking de troepenmacht ondersteunen.

Een plundering van een nederzetting is evenwel veel destructiever voor de bevolking als voor de nederzetting zelf. Een geplunderde nederzetting wordt in feite volledig beroofd en vernietigd. De aanwezige voorraden worden weggehaald of vernietigd, akkers worden platgebrand en alle bruikbare materialen worden meegenomen. Hierdoor kan een geplunderde nederzetting zelfs niet meer voorzien in het levensonderhoud van de eigen bevolking, waardoor eventueel aanwezige banieren niet meer kunnen bevoorrad worden.

- **Het plunderen van een tegel**

Een speler kan op het einde van zijn beurt beslissen om nederzettingen (door zijn troepen) te laten plunderen. Als uitzondering op deze regel geldt dat belegerde nederzettingen niet kunnen geplunderd worden. Pas nadat het bolwerk door de belegeringstroepen werd ingenomen, kunnen deze troepen overgaan tot de plundering.

In dat geval verklaart de speler dat hij de nederzetting plundert en brengt een plunderingsschijfje aan. De gemarkeerde nederzetting behoudt zijn spelfiguur en blijft het vaandel van de plunderaar dragen. Alhoewel geplunderde gebieden niet echt behoren tot een Keizerrijk, blijven deze gebieden de vlag van de plunderaar dragen. Dit wordt gedaan om het plunderende Keizerrijk aan te geven.

De rovende troepen ontvangen dan zoveel bagagepunten als de opbrengstwaarde van de nederzetting. Bestaat de troepenmacht uit verschillende banieren, dan mogen de bagagepunten volgens eigen inzicht onder de banieren verdeeld worden. De bagagepunten symboliseren de plunderingsbuit (Alle stapelplaatsen en alle waardevolle voorwerpen van de nederzetting worden door de troepen immers weggeroofd!). Let op, een banier mag nooit meer dan zes bagagepunten bezitten! De overtollige bagagepunten gaan direct verloren.

- **Geplunderde tegels**

**Een geplunderde tegel is een dor gebied. Een dergelijk gebrandschat en beroofd gebied behoort tot geen enkel Keizerrijk. Zo'n veld voorziet niet in het levensonderhoud van aanwezige troepen (zoals een dor veld) en levert ook bij het**

**jaareinde geen inkomsten op. Indien de tegel een burcht of stad bevat, dan kan dit militair bolwerk geen belegering doorstaan. De militaire verdedigingswerken zijn dermate beschadigd dat de troepen er geen beschutting vinden.**

Een geplunderde tegel blijft dor tot aan de volgende winter. In deze periode wordt er nagegaan of geplunderde gebieden opnieuw hun oorspronkelijke toestand verwerven.

- **Waarom plundert men bepaalde gebieden?**

Door een tegel te plunderen verhindert men dat vijandelijke troepen kunnen genieten van de opbrengstwaarde en/of inkomen. Dit betekent evenwel ook dat het eigen Keizerrijk niet kan beschikken over de voordelen van dat gebied. Bovendien kan een plunderende raid (of inval) op het binnenland van een vijandige Keizerrijk ernstige schade toebrengen aan dat rijk. Deze tactiek wordt voornamelijk op het einde van het campagneizoen toegepast omdat vijandelijke troepen dan moeilijker vergeldingsacties kunnen uitvoeren.

In wezen kan de plunderingstactiek ook bij het terugtrekken van troepen worden toegepast. Dit is de tactiek van de verschroeide aarde en geeft aan de achtervolgende troepen weinig bevoorradingsmogelijkheden. Deze tactiek kan in een uiterste noodtoestand de vernietiging van eigen troepen verhinderen.

## ***7. De reorganisatie***

De reorganisatie stelt de spelers in de mogelijkheid om hun Krijgsmacht te herstructureren, de nodige voorraad op te bouwen en de bagage onder de verschillende banieren te verdelen.

- **Het reorganiseren van de banieren**

Een troepenmacht met twee of meerdere banieren kan gereorganiseerd worden door het totale aantal militaire punten te herverdelen onder de banieren. Indien de legers evenwel fantasielegers zijn, dan kunnen volledige eenheden en/of bepaalde karakterfiguren van de ene banier naar de andere worden overgeplaatst. Bestaande eenheden mogen evenwel niet worden opgesplitst, net zoals gewone figuren niet van de ene banier of eenheid naar een andere mogen overgeplaatst worden. Een eenheid met minder dan 5 spelfiguren mag toegevoegd worden een andere eenheid van hetzelfde type. Andere, verschillende eenheden mogen **niet** worden samengevoegd.

In de mate van het mogelijke moeten banieren met minder dan 500 militaire punten samensmelten met andere banieren. Deze samenvoeging moet leiden tot gecombineerde banieren met een militaire waarde van minstens 500 punten. De samenstelling van de nieuwe banieren zal leiden tot banieren met een militaire sterkte van 500 à 1.500 punten per banier. Bovendien moeten de banieren zo georganiseerd worden dat elke banier minstens één bevelvoerder en 1 à 5 rangeenheden bevat. Alle wijzigingen moeten nauwkeurig worden bijgehouden evenals de totale militaire waardes van de banieren.

- **De verdeling van de bagage**

De bagage mag naar keuze onder de banieren van een Krijgsmacht verdeeld worden. Let wel, een banier mag slechts 6 bagagepunten bezitten. Overtollige bagagepunten gaan direct verloren tenzij zij kunnen gestockeerd worden.

- **Het stockeren van bagage**

De bagagepunten toegewezen aan een banier kunnen opgeslagen worden in een stad of burcht op voorwaarde dat de banier op een tegel met een stad of burcht staat. In dat

geval wordt er in die nederzetting een stock aangelegd. De bagagevoorraad van een nederzetting mag maximaal zes bagagepunten bedragen. Bij een dergelijke stockage plaatst men dan het overeenkomstige aantal bagageschijfjes op de landschapskaart naast de spelfiguur van de nederzetting.

Een banier kan dan overleven door bagage van deze stock te nemen. Wanneer de nederzetting belegerd wordt, dan kunnen alleen de verdedigers beroep doen op deze voorraad. Gedurende de reorganisatie kunnen bestaande stocks van nederzettingen als bagage aan de aanwezige banieren (banieren op dezelfde tegel als de stock) worden toegewezen.

Wanneer een nederzetting met een stock door een belegeraar wordt ingenomen, dan wordt de stock aan de overwinnaar toegewezen. Hij kan de stock ongemoeid laten of hem als bagagevoorraad aan de verschillende belegeringsbanieren toewijzen.

Wanneer een banier op een tegel met een stock staat, dan kan deze troepenmacht de voorraad om strategische redenen vernietigen. *De stock kan alleen vernietigd worden indien er een banier op de tegel aanwezig is!*

Wanneer een nederzetting geplunderd wordt, dan wordt de volledige stock vrijgegeven. De voorraad wordt dan tezamen met opbrengst van de plundering (= zoveel bagagepunten als de opbrengstwaarde van de nederzetting) aan de plunderende troepen toegewezen. De overtollige bagage gaan direct verloren vermits de troepen deze goederen niet kunnen meenemen. In een geplunderde nederzetting kan er geen stock worden opgebouwd vermits alle opslagruimtes werden vernietigd.

# **Schepen en zeeslagen**

## **Algemeen**

Alhoewel een campagne van Mighty Empires hoofdzakelijk op land wordt uitgevochten, kunnen er evenwel zeegevechten plaatsvinden. Een vloot kan soldaten over de zee transporteren. Bovendien kunnen zeeslagen op een simulaire wijze als belegeringen worden uitgevochten

Op het ogenblik dat deze spelregels werden opgesteld, bestonden er in de WARHAMMER-reeks nog geen spel dat zeeslagen simuleerde d.m.v. een fantasiegevecht. Toegewijde fantasiepelers zullen naar eigen inzicht schepen bouwen en bemannen. Maar ook de bijbehorende spelregels zullen door hen ontworpen worden waardoor fantasiezeeslagen mogelijk worden.

**Noot van de vertaler :** *Eventueel kunnen de spelregels van MAN O WAR hiervoor worden angewend*

## **De scheepsfiguren**

Elke spelfiguur symboliseert een kleine handelsvloot die uit een aantal verschillende scheepstypes en -groottes bestaat.

## **Het bewegen van schepen**

De spelfiguren kunnen op het watergedeelte van elk kusttegel geplaatst worden. Er staat geen limiet op het aantal scheepsfiguren die op een tegel mogen staan. Wanneer er evenwel te veel figuren (een omvangrijke vloot) op hetzelfde veld staan dan kan men deze vloot weergeven aan de hand van één enkele spelfiguur ten einde een goed overzicht te verkrijgen. Schepen mogen het bekende zeegebied van de landschapskaart niet verlaten. M.a.w. zij mogen het ruime sop van het onbekende zeegebied niet binnenvaren. In feite kan men stellen dat de vloten van Mighty Empires enkel bestaan uit kustvaartuigen.

De fase van het overleven vervalt voor de vloten. Men neemt aan dat de schepen met hun boordsloepen voldoende bevoorraad worden vanaf de vruchtbare kuststrook. Transporteert de vloot evenwel een banier, dan moet de banier zijn bagage aanspreken.

De scheepsfiguren mogen per beurt één tegel verder varen. Zolang het schip op zee blijft, mag het elke aanpalende kusttegel binnenzeilen, zelfs wanneer de kusttegel tot een ander Keizerrijk behoort of door vijandige troepen bezet is. De aanwezigheid van een schip wijzigt de toewijziging of eigendomsrecht van de kusttegel niet. Indien het schip een banier transporteert, dan kan een nog niet verkende kusttegels aan het eigen Keizerrijk worden toegewezen.

Schepen zonder banieren, kunnen geen onbekende kusttegels verkennen nog claimen. Enkel schepen met een banier aan boord kunnen een klein verkenningsteam aan wal zetten om het terrein te onderzoeken. In dat geval is de verkenningstabel "De verkenning van laagland- en kusttegels" van toepassing.

## **Het aanvallen van vijandige schepen**



Wanneer een schip een kusttegel binnenvaart waarop een vijandige schip staat, dan kunnen beide partijen proberen om een zeegevecht te starten. Merk op dat het kan dat beide partijen geen gevecht met elkaar willen aangaan. In dat geval staan de figuren gewoon op hetzelfde veld naast elkaar.

Wil een speler een vijandige schip aanvallen, dan moeten beide spelers met een D6 dobbelen. De speler met de hoogste score behaalt de hoogste zeilsnelheid. Hij zal nu beslissen of er effectief een zeeslag plaatsvindt. Indien er geen gevecht plaatsheeft, dan blijven de twee spelfiguren gewoon op hetzelfde veld naast elkaar staan. De volgende beurt kunnen de schepen hun route zonder meer vervolgen.

## Het uitvechten van een zeeslag

Zeeslagen worden d.m.v. “De zeeslagtabel” uitgevochten. Beide partijen tellen hun scheepsfiguren op het conflictveld (= de kusttegel waarop de zeeslag geschied). Transporteren de schepen banieren, dan wordt dit aantal toegevoegd aan het scheepsaantal. Zo bekomt men een som van 4. voor een vloot bestaande uit twee schepen die elk een banier vervoeren. Beide partijen verhogen de bekomen waarde met een D6-worp.

### *De zeeslagtabel*

<i>Verskil in score</i>	<i>Resultaat</i>
<b>0</b>	Gelijkspel - Geen van beide partijen lijdt verliezen.
<b>1</b>	De hoogst scorende speler mag de schepen van de tegenstander een kusttegel opschuiven. Indien dit niet mogelijk is doordat de schepen zich op het einde van de landschapskaart bevinden, dan worden deze schepen vernietigd.
<b>2</b>	De hoogst scorende speler mag de schepen van de tegenstander een kusttegel opschuiven (zie 1). Bovendien lijdt elke getransporteerde banier van de verplaatste schepen een verlies van D6x50 punten.
<b>3</b>	Eén schip van de laagst scorende speler wordt samen met zijn lading gekelderd. Bovendien worden alle overblijvende schepen van deze speler een kusttegel opgeschoven (zie 1).
<b>4+</b>	Alle schepen van de laagst scorende speler worden samen met hun lading vernietigd.

## Zeehavens

Elke stad op een kusttegel of riviermonding is automatisch een haven. De andere nederzettingen die op de kustlijn liggen, bezitten geen haven. Een scheepsfiguur die op een aanliggende kusttegel staat mag in de volgende beurt op de tegel met de haven geplaatst worden en de haven binnenvaren. Omgekeerd mag een scheepsfiguur tijdens een beurt de haven verlaten en naar de volgende kusttegel zeilen.

Wanneer een schip een haven binnenvaart waar een vijandig schip aangemeerd ligt, dan volgt er automatisch een zeeslag. Geen van beide partijen kan deze confrontatie ontvluchten. Indien

er een gelijkstand ontstaat, dan blijft de aanvaller op het betrokken veld staan, maar wordt hij op het zeegedeelte van de tegel (m.a.w. op zee) geplaatst.

De aanwezigheid van een schip in een haven heeft geen enkel effect op de toewijzing van de tegel. Er kan m.a.w. een vijandelijk schip aanmeren in een haven van ander Keizerrijk. Ondanks de aanwezigheid van een vreemd schip van Keizerrijk A, blijft de haven tot Keizerrijk B behoren.

## **Transport van banieren**

Een banier die een tegel met een haven behorend tot zijn Keizerrijk binnen marcheert, mag direct inschepen. Een speler kan dit doen door de banierfiguur vlak naast de betrokken scheepsfiguur te plaatsen of door de banierfiguur te verwijderen waarbij hij noteert in welk schip de banier zich bevindt. In ieder geval kan één schip slechts één banier vervoeren. Bovendien mag een banier alleen maar inschepen wanneer de verplaatsing niet geblokkeerd is en wanneer de haven niet belegerd wordt door vijandelijke troepen. Zolang de havenstad belegerd wordt kunnen er geen banieren inschepen. Pas nadat de belegeraars verdreven of overwonnen werden, kunnen de banieren plaatsnemen in de schepen. Indien een bergkam de beweging van de banier naar de haven hindert, dan moet er bewegingsworp worden uitgevoerd om de natuurlijk hindernis te overwinnen.

Een schip die in een haven aanmeert, mag direct zijn banier laten ontschepen. Een banier mag vanuit een reeds aangemeerd schip ontschepen en zijn beweging zoals gewoonlijk uitvoeren.

## **Aanvallen van havens**

Banieren die in een haven ontschepen worden op dezelfde wijze behandeld zoals banieren die een tegel binnen trekken. Indien er vijandige troepen aanwezig zijn in de haven (= een verdedigde haven), dan kan er een veldslag of een belegering ontstaan. Het is de verdediger die deze keuze maakt! Indien het gevecht beslecht wordt in het nadeel van de aanvaller, dan scheept de banier onmiddellijk in en verlaat het schip de haven. De schipsfiguur wordt in dat geval in op het zeegedeelte van dezelfde tegel geplaatst. Indien het schip dat de banieren transporteerde reeds eerder uitvoer, dan kan de banier niet wegvluchten en wordt het door achtervolgende troepen vernietigd.

Alhoewel de kades tot de haven behoren, wordt er aangenomen dat de ontschepping van banieren net buiten de haven gebeurt. In deze context kan er een fantasieveldslag worden uitgevochten. Eventueel kan er toch een gevecht in de haven worden uitgevochten indien de spelers over voldoende materiaal beschikken om een haven met kaaimuren, magazijnen en stapelplaatsen te creëren. Dit aangepaste decor zal wellicht een apart gevecht opleveren!

## **Het innemen van een haven**

Wanneer een banier in een vijandige, niet verdedigde haven ontscheept, dan past men dezelfde regels van de landverplaatsing toe. Bij het verslaan van de verdedigende troepen gebeurt de overname van de stad overigens op dezelfde wijze als bij gewone gevechten.

## **Onafhankelijke havens en schepen**

Onafhankelijke havens kunnen over schepen beschikken. De omvang van de aanwezige vloot wordt bij de verkenning van de tegel bepaald. Onafhankelijke schepen verlaten hun haven niet. De onafhankelijke schepen zullen wel slag leveren met binnenvarende vijandige schepen. Onafhankelijke schepen die door dit zeegevecht afdrijven van de haven, worden vernietigd wanneer ze een andere tegel binnenvaren.

# **Het winterseizoen**

Door het invallen van de winter worden de gevechten na de laatste ronde van het campagneseizoen beëindigd. Alhoewel er tijdens het winterseizoen geen veldslagen noch zeeslagen plaatsvinden, zal er voor de heersers van de verschillende Keizerrijken een drukke periode aanbreken. Het voordeel, bekomen in het campagneseizoen, moet bevestigd worden. Om deze reden zullen er militaire versterkingen gebouwd worden, en zullen de verschillende banieren opnieuw uitgerust worden (met verse manschappen en nieuwe wapens). Tijdens de winter worden m.a.w. alle voorbereidingen getroffen om het volgende campagneseizoen succesvol te kunnen starten.

## **Algemeenheden i.v.m. het winterseizoen**

De winter duurt even lang als het campagneseizoen, nl. 6 rondes of 6 maanden. Gedurende dit seizoen verzamelen de verschillende spelers de nodige inkomsten en middelen bij elkaar om het volgende campagneseizoen succesvol te kunnen inzetten. Bepaalde spelregels van het winterseizoen vereisen dat de spelers elkaar raadplegen. De meeste spelregels van het winterseizoen kunnen de spelers evenwel onafhankelijk van elkaar toepassen.

Het winterseizoen begint direct na het beëindigen van het campagneseizoen. Alle spelers moeten hiervoor aanwezig zijn. Indien dit niet het geval is, dan moet er datum afgesproken worden waarop alle spelers aanwezig zijn. Tijdens deze vergadering vervullen de spelers alle modaliteiten van het winterseizoen. Pas nadat elke speler de wintercyclus heeft doorlopen, kan het volgende (nieuwe) campagneseizoen starten.

Gedurende het winterseizoen moet elke speler de volgende, opéénvolgende fases doorlopen. De procedures en de bijbehorende regels worden in detail behandeld.

## **Het winterseizoen omvat de volgend fases :**

1. De magische equinox of herfstequinox (= de herfstwende) :  
In deze fase kunnen er herfstbezwingingen uitgesproken worden.
2. Het winterkwartier :  
De banieren trekken zich terug in hun winterkwartier.
3. De wintergebeurtenissen :  
Raadpleeg de tabel "Wintergebeurtenis" om te bepalen welke onvoorziene voorvallen het Keizerrijk teisteren.
4. De inkomsten :  
De inkomsten van het Keizerrijk worden verzameld.
5. De diplomatie :  
De spelers mogen met elkaar overleggen en allianties met elkaar sluiten. De spelers kunnen ook met onafhankelijke gebieden een pact afsluiten. Er mogen zelfs afspraken gemaakt worden ten nadele van andere Keizerrijken. Eventueel kunnen er afspraken gemaakt worden over de ruil van krijgsgevangenen.
6. De rekrutering :  
Er kunnen nieuwe banieren opgericht worden of bestaande banieren kunnen met nieuwe rekruten aangevuld worden.
7. De opleving of het herstel :  
Geplunderde en verwoeste nederzettingen kunnen (na het uitvoeren van een test) terug opleven. De wonden van eventuele karakterfiguren kunnen opnieuw genezen.
8. De constructie :  
Burchten en schepen worden gebouwd.

9. De bagage :  
De bagage voor de banieren wordt samengesteld.
10. De opstelling van de troepen  
De banieren en hun bagage worden als voorbereiding voor het volgende campagne seizoen reeds opgesteld
11. De spionage :  
De spionageresultaten worden verwerkt.
12. De magische equinox of lente-equinox (= de lentewende):  
In deze fase kunnen er lentebezwerings uitgesproken worden.

## **1. De magische equinox 1 & 12 (= de herfst- en lente-equinox)**

Speler die reeds fantasieveldslagen van WARHAMMER hebben gespeeld zijn vertrouwd met de effecten van magische spreuken. Magische toverkracht kan de veldslag sterk beïnvloeden. De magische equinox verschilt evenwel sterk van de magie toegepast op veldslagen, omdat deze magie veel machtiger en krachtiger is. M.a.w. de toverkracht van een equinox is stukken gevaarlijker.

Equinoxspreuken mogen tijdens het jaar enkel op twee tijdstippen aangewend worden, nl. in de lente en in de herfst. De eerste gelegenheid om equinoxmagie toe te passen is de herfst van het eerste winterseizoen. Gedurende de wissel van de jaargetijden hangt er enorm veel magie in de lucht waardoor de magiërs hun toverkrachten optimaal kunnen benutten.

Equinoxmagie kan enkel uitgaan van de hoofdstad van een Keizerrijk. Enkel in een hoofdstad staan er mystieke en mysterieuze heiligdommen. De magische krachten worden gedurende de equinox, door duistere rituelen, de stand van de planeten en de oerkrachten van de jaargetijden in deze gewijde tempels gebundeld, waarna ze in de vorm van een magische spreuk gefocust wordt.

Om een equinoxspreuk te kunnen activeren in de herfstperiode, moet er op het einde van het campagneseizoen een machtige magiër aanwezig zijn in de hoofdstad. Ook voor het oproepen van een equinoxspreuk in de lente (voordat het nieuwe campagneseizoen begint) moet er een machtige magiër in de hoofdstad present zijn. Bevindt er zich op deze geijkte tijdstippen geen tovenaars in de hoofdstad, dan kan er geen equinoxspreuk uitgesproken worden. Om een dergelijke spreuk te kunnen activeren, moet er op dat moment een banier aanwezig zijn met een militaire sterkte van minstens 500 punten. Een banier met een dergelijke militaire omvang bevat immers altijd een machtige magiër. Spelers met een compleet fantasieleger moeten in de hoofdstad een banier legeren met een tovenaarsniveau van minstens 25 om de equinoxspreuk te kunnen oproepen.

De spelers mogen om beurt één equinoxspreuk uitspreken. De spelersvolgorde voor het opwekken van deze spreuken wordt door de dobbelstenen of door een gelijkwaardige methode bepaald. Elke speler mag in elke equinox slechts één toverspreuk activeren.

### **De equinoxspreuken**

Elke speler mag tijdens de equinox maar één toverspreuk uitspreken. Lentespreuken mogen alleen tijdens de lentewende (op de vooravond van een nieuw campagneseizoen) gebruikt worden, terwijl herfstspreuken alleen in de herfstperiode (na het campagneseizoen) mogen ingezet worden. Om te bepalen welke toverspreuk er werd geactiveerd, moet er gedubbeld worden.

**De combinatie van de worp en de betreffende spreukenkaart bepalen de spreuk. Indien de spreuk de speler niet bevalt, dan mag hij een tweede maar definitieve spreuk bepalen door opnieuw te gooien.**

Voor het bepalen van de toverspreuk wordt er gedubbeld met een D12 (een twaalfzijdige dobbelsteen) of met 2D6 om een willekeurig getal tussen 1 en 12 te bekomen.

*Noot* : Wanneer men slechts over één of twee dobbelstenen van het type D6 beschikt, dan dient men tweede maal te gooien. Wanneer de eerste worp één is, dan mag de

speler beslissen of hij een de tweede keer gooit. Alleen wanneer de eerste worp 4, 5 of 6 is, verhoogt men het resultaat automatisch met 6.

De speler duidt de tegel aan waarop de spreuk van toepassing is. De aangewezen tegel moet zich wel binnen een straal van 12 tegels bevinden. Een veld met de hoofdstad van een tegenspeler mag hierbij niet worden aangeduid. Daarna gooit de speler met 2D6. Is het resultaat van deze worp groter dan het aantal tegels tussen zijn hoofdstad en de aangewezen tegel, dan wordt de magische spreuk geactiveerd. Een toverspreuk die faalt omdat de afstand niet overbrugd werd, blijft zonder gevolg. De tegels die getroffen worden door een toverspreuk, worden met een magische schijf gemarkeerd. De effecten worden op een apart blaadje neergeschreven.

## De lentespreuken

<i>D12</i>	<i>Toverspreuk</i>	<i>D12</i>	<i>Toverspreuk</i>
1	Overvloed	7	Levende doden
2	Zwart gat of chaospiraal	8	Verrotting
3	Magische dam	9	Kristallen bol
4	Magische bescherming	10	Magische storm
5	Voortekens van terreur	11	Magische bondgenoot
6	Aardbeving	12	Verblindings

### 1. Overvloed

De bezworen tegel beleeft gedurende het volledige campagneseizoen een ongezien vruchtbare periode. De grond wordt door de toverspreuk mals, sappig en kunstmatig bemest waardoor de gewassen enorm groeien. Deze tegel kan elke aanwezige troepenmacht, ongeacht zijn militaire sterkte, voorzien in zijn levensonderhoud. Indien dit veld geplunderd wordt, dan brengt de plundering bovenop de normale plunderingswaarde van deze tegel supplementair D6 aan bagagepunten op. Nadat het vakje werd geplunderd, wordt de “Overvloed”-betovering verbroken.

### 2. Zwart gat of chaospiraal

Deze bezwering mag allen uitgesproken worden t.a.v. een onbekende of dorre tegel. Deze spreuk behoort tot de primitieve en rauwe magie. Door het oproepen van duistere krachten wordt het aangeduide veld aan de chaospiraal onderworpen. De inhoud van dat veld wordt naar een andere duistere dimensie weggezogen. Elke troepenmacht die dit veld binnentrekt wordt door het zwarte gat opgeslokt. De chaospiraal sluit automatisch bij het einde van het campagneseizoen.

### 3. Magische dam

Deze bezwering mag allen uitgesproken worden t.a.v. riviertegel. De magische krachten van de spreuk laten de rivier uitdrogen. De uitdroging van de rivier begint op de aangeduide tegel, maar legt de rivier ook stroomafwaarts droog. In de drooggelegde zone kan de rivier door elke troepenmacht overschreden worden. Deze spreuk blijft gedurende het ganse campagneseizoen actief, maar kan door de veroorzaker verbroken worden. Voor het omkeren van deze bezwering moet er evenwel met een D6 gedubbeld worden. Bij een worp van 5 of 6 wordt de spreuk verbroken en vervolgt de rivier zijn normale bedding. Staat er op dat moment een vijandige troepenmacht op een droge

riviertegel, dan wordt deze door het wassende water meegesleurd en vernietigd. Eens de spreuk verbroken blijft ze gedurende het verdere verloop van dat campagne seizoen verbroken.

#### **4. Magische bescherming**

Deze spreuk vernietigt alle andere bezweringen die t.a.v. van de aangeduide tegel worden uitgesproken. Eerder uitgesproken spreuken worden geannuleerd, maar ook nieuwe lentespreuken worden hiermee afgewenteld.

#### **5. Voortekens van terreur**

De levende wezens die zich in het bezworen veld bevinden worden onderworpen aan hevige nachtmerries. Door deze intensieve en schrikwekkende waanbeelden kunnen ze onmogelijk de slaap vatten.

Een troepenmacht die op een tegel met deze bezwering staat, moet bij elke campagnebeurt met een D6 gooien. Bij een resultaat 1, 2 of 3 blijven de bijgelovige troepen verward van angst staan. Deze troepenmacht kan in die beurt helemaal niets ondernemen. Eventuele huurlingen of geallieerde banieren slaan op de vlucht en worden uit het spel verwijderd. Bij 4, 5 of 6 worden de troepen niet getroffen door de nachtmerrie en kunnen ze tijdens deze campagnebeurt gewoon handelen. Deze bezwering blijft gedurende de rest van het campagne seizoen van toepassing.

#### **6. Aardbeving**

De aangeduide burcht of stad wordt door een aardbeving getroffen. Hierdoor zijn de verdedigingswerken van de nederzetting nagenoeg verwoest en bedraagt de verdedigingswaarde 0 punten. Hierdoor is de nederzetting een gemakkelijke prooi voor vijandige troepen. De ravage aangericht door de magische aardschok blijft het volledige campagne seizoen van toepassing.

#### **7. Levende doden**

Door deze bezwering wordt een leger van ondoden (of levende doden) opgeroepen met een militaire waarde van D6 x 100 punten. Dit leger valt onmiddellijk de aanwezige troepenmacht aan. Bevinden er zich geen troepen op de bezworen tegel, dan blijft de ondode troepenmacht de rest van het campagne seizoen op dat veld staan. Wanneer een troepenmacht deze tegel binnentrekt, dan vallen de ondoden direct aan. Het leger van de ondoden wordt vernietigd indien het in een veldslag verslagen wordt en/of gedwongen wordt om het betoverde veld te verlaten. Het leger ondoden mag d.m.v. een banierfiguur op de landschapskaart worden weergegeven. Dit is het enige leger dat niet moet voorzien worden in zijn levensbehoeftes.

#### **8. Verrotting**

De bagage op de bezworen tegel begint te rotten en wordt volledig vernietigd. Alle nieuwe verkregen bagagepunten (voortgebracht door de aangeduide tegel) bederven en verdwijnen meteen. De bezwering is gedurende het volledige campagne seizoen geldig.

#### **9. Kristallen bol**

In de kristallen bol ontwaart de magiër de vijandelijk troepen op de aangewezen tegel. De tegenspeler is verplicht om de militaire sterkte van de aanwezige troepen en zijn samenstelling te onthullen aan de tovenaar.

## 10. Magische storm

De aangeduide tegel wordt geteisterd door hevige stormen. Deze magische stormen blijven het veld het volledige campagneseizoen geselen. Hierdoor worden troepenbewegingen bemoeilijkt en is landbouw nagenoeg onmogelijk.

Door deze bare weersomstandigheden kan dit veld de aanwezige troepen niet voorzien in hun levensonderhoud. Eventueel aanwezige schepen vergaan in de storm bij een D6-worp van 1 en 2. Is het resultaat 3 of meer, dan drijven de schepen af naar een aanpalende kusttegel. Banieren kunnen dit vak gewoon binnen marcheren, Maar verkenningsspogingen ondernomen vanuit dit veld mislukken bij een D6-worp van 4, 5 of 6.

## 11. Magische bondgenoot

Deze bezwering roept een magisch chaosmonster met een militaire capaciteit van D6 x 100 punten op. Deze duistere bondgenoot zal zijn meester gedurende het volledige campagne seizoen trouw dienen. De magische bondgenoot wordt d.m.v. een keizerlijke banierfiguur op de landschapskaart weergegeven. Spelers die dit spel combineren met WARHAMMER-fantasieveldslagen, kunnen een magische bondgenoot uit één van de WARHAMMER-legers kiezen.

## 12. Verblinding

Op de aangewezen tegel heerst een betovering die gedurende het volledige campagneseizoen elke aanwezig troepenmacht zal beïnvloeden. Wanneer een aangetaste troepenmacht een verkenning vanuit het desbetreffende veld wil uitvoeren, dan bepaalt een D6-worp welke aanpalende tegel er verkend wordt (aan elke tegelzijde wordt een getal van 1 tot 6 toegewezen). Het is evenwel zo dat de troepenmacht niet verplicht is om het aangegeven veld binnen te trekken. De troepen mogen gewoon op de betoverde tegel blijven staan.

## De herfstspreuken

<i>D12</i>	<i>Toverspreuk</i>	<i>D12</i>	<i>Toverspreuk</i>
<b>1</b>	Mislukte oogst	<b>7</b>	Terug opbloeien
<b>2</b>	Vloedgolf	<b>8</b>	Regerende waanzin
<b>3</b>	Het vernielend spoor van de magische orkaan	<b>9</b>	Het oproepen van helden
<b>4</b>	Magische smidse	<b>10</b>	Het beleg wordt verbroken
<b>5</b>	Stortvloed	<b>11</b>	Verhullende mistsluier
<b>6</b>	Overvloedige oogst	<b>12</b>	De tornado van het gevaar

### 1. Mislukte oogst

Alhoewel de toverspreuk gericht wordt op één tegel, zal ze toch het volledig, vijandelijk Keizerrijk beïnvloeden. De volledige oogst van het Keizerrijk schrompelt



nl. in elkaar. De inkomsten van het rivaliserende Keizerrijk worden met een D6 verminderd gedurende het volgende winterseizoen.

## 2. Stortvloed

Deze bezwering is gericht t.a.v. een riviertegel. De betrokken rivier zwelt aan waardoor tenslotte een verwoestende vloedgolf ontstaat. De aanwezige nederzetting wordt door het wassende water bedreigd. Zo zal een dorp vernietigd worden bij een D6-worp van 4+, een burcht bij 5+ en een stad bij 6. Elk dorp dat zich stroomafwaarts bevindt, wordt bovendien vernietigd bij een D6-worp van 6.

## 3. Het vernielend spoor van de magische orkaan

Op de aangewezen tegel ontstaat een magische orkaan. De aanwezige banieren lijden elk een verlies van D6 x 10, terwijl het aanwezige dorp van de kaart wordt geveegd bij een D6-worp van 5 of 6. De andere nederzettingstypes weerstaan evenwel de magische orkaan. Daarna verplaatst de orkaan zich willekeurig naar een aanpalend veld. De aanpalende tegel wordt d.m.v. een dobbelsteenworp van een D6 bepaald (aan elke tegelzijde wordt een getal van 1 tot 6 toegewezen). De aanliggende velden worden op dezelfde wijze door de orkaan geteisterd. De betovering duurt totdat de magische orkaan zes verschillende tegels heeft getroffen.

## 4. Magische smidse

Deze toverspreuk heeft geen reikwijdte en wordt dus automatisch geactiveerd. De magiër gebruikt zijn mystieke krachten om een magisch voorwerp te creëren. Het voorwerptype wordt willekeurig (d.m.v. een D6) vastgelegd.

1. een ring die naar keuze één magische spreuk van het vierde niveau opwekt
2. een magisch wapen met één magische bekwaamheid
3. een magisch gepantserd kostuum met één magische bekwaamheid
4. een uitzonderlijk vaandel met één magische bekwaamheid
5. een betoverend instrument met één magische bekwaamheid
6. een magische rol die één willekeurige spreuk van het vierde niveau opwekt

De items zijn te vinden in de WARHAMMER-fantasielegers. Spelers die het spel spelen zonder fantasielegers zullen deze bijkomende magische krachten aan hun troepenmacht toekennen door de militaire waarde van één banier met 2D6 x 20 punten te verhogen.

## 5. Stortvloed

De aangeduide tegel wordt aan een helse regenval onderworpen. De enorme stortvloed vernietigt de oogst en laat de dorpen wegspoelen. Deze tegel brengt gedurende het komende winterseizoen geen inkomsten op. Eventueel aanwezige banieren verliezen elk 2D6 x 20 aan militaire punten. Een stad wordt verwoest bij een D6-worp van 6 waarbij men deze tegel als een geplunderde tegel zal behandelen.

## 6. Overvloedige oogst

Deze toverspreuk heeft geen reikwijdte en wordt dus automatisch geactiveerd. De volledige oogst van het Keizerrijk wordt door deze bezwering gunstig beïnvloed. De oogst overtreft alle verwachtingen. De inkomsten van het Keizerrijk worden gedurende het komende winterseizoen met een D6 vermeerderd.

## **7. Terug opbloeien**

Deze spreuk wordt toegepast op een geplunderd gebied dat aanpaalt aan het Keizerrijk van de speler die deze bezwering aanwendt. De toverspreuk betreft zowel de aangewezen tegel als de aanliggende geplunderde velden. Deze tegels herstellen de plundering, de plunderingsschijven worden verwijderd en deze gebieden behoren vanaf dan tot het Keizerrijk van de speler. Tijdens de herstelfase rekent men deze tegels bij zijn eigen Keizerrijk. Het vaandel van het eigen Keizerrijk wordt op de desbetreffende tegels aangebracht! Zie in dit verband ook de tekst i.v.m. het herstel van geplunderde velden.

## **8. Regerende waanzin**

Deze bezwering wordt op een vijandig dorp gericht. De volledige bevolking wordt er waanzinnig. De krankzinnigheid slaat toe waardoor de bevolking al dansend het dorp verlaat om spoorloos in de wildernis te verdwijnen. De getroffen tegel wordt zoals een geplunderde tegel behandeld. Alle banieren die tijdens de toverspreuk aanwezig waren worden onmiddellijk vernietigd.

## **9. Het oproepen van helden**

Deze toverspreuk heeft geen reikwijdte (want ze is op de eigen hoofdstad gericht) en wordt dus automatisch geactiveerd. De helden van het Keizerrijk naderen de hoofdstad om aan de Keizer hun diensten aan te bieden. De speler rekruteert gedurende de komende winterperiode heel wat supplementaire helden. De waarde van deze bijkomende helden bedraagt D6 x 200 aan militaire punten. Deze helden worden zoals gewoonlijk gekozen uit de WARHAMMER-fantasielegers.

## **10. Het beleg wordt verbroken**

Deze bezwering wordt uitgesproken t.a.v. een in de winter belegerde tegel. De speler die deze spreuk activeert, verwijdert naar keuze de volledige troepenmacht van één van beide legers (belegeringsmacht of verdedigingsmacht). Het beleg wordt hierdoor onmiddellijk beëindigd. Indien er op dat moment geen belegering plaatsvindt, dan kan deze bezwering aangewend worden om een onbemande burcht (burcht zonder banier) te vernietigen.

## **11. Verhullende mistsluier**

Deze bezwering wordt aangewend t.a.v. een eigen troepenmacht die tijdens de winterperiode "Het winterkwartier" een terugtrekkende beweging moet uitvoeren. Een magische mist omgeeft dan de aangeduide troepenmacht. Door deze verhullende mantel bereikt de troepenmacht zonder verliezen zijn winterkwartier. Als alternatief kan deze bezwering tijdens het winterseizoen t.a.v. een vijandige troepenmacht (die nog geen onderkomen heeft gevonden in een nederzetting) aangewend worden. In dat geval loopt de rivaliserende troepenmacht in de dichte mist verloren waardoor het totaal gedesoriënteerd verplicht wordt om tijdens de winterperiode "Het winterkwartier" een terugtrekkende beweging uit te voeren naar zijn winterkwartier.

## **12. De tornado van het gevaar**

Met deze bezwering wordt er een magische tornado vol negatieve energie opgewekt. De verwoestende tornado vernietigt elk dorp automatisch, vernietigt een burcht bij een

D6-worp van 3+ en een stad bij 4+. Elke troepenmacht die tijdens de magische tornado geen onderdak vindt in een nederzetting wordt automatisch vernietigd. Wanneer evenwel de beschermende nederzetting verwoest wordt, dan ook de aanwezige troepenmacht vernietigd.

## 2. *Het winterkwartier*

### **Algemeen**

Tijdens de fase “Het winterkwartier” zoekt elke banier een onderkomen in zijn Koninkrijk. M.a.w. de banieren op de landschapskaart worden teruggetrokken naar een tegel behorende tot het Koninkrijk en die de banier in zijn onderhoud kan voorzien. Merk op dat het Koninkrijk maximaal zeven tegels (nl. het startterritorium) bevat en in feite de kern van het Keizerrijk vormt. Uitzondering op deze regel vormen belegerings- en belegerde banieren (zie verderop). Een banier kan enkel met succes terugtrekken wanneer zijn terugweg (= de weg tussen de eindpositie van de banier bij het campagneseizoen en zijn hoofdstad) vrij is. Deze weg mag niet geblokkeerd worden door natuurlijke hindernissen zoals bergkammen en rivieren. Om het eigen Koninkrijk te bereiken mag de terugweg over vijandelijk terrein lopen. De overschreden velden zullen hierbij **niet** van eigenaar veranderen. Een terugtrekkende troepenmacht mag evenwel geen bergen noch rivieren oversteken. Bovendien mogen er bij het terugtrekken geen vijandelijke steden gepasseerd worden ongeacht of er vijandelijke troepen aanwezig zijn. Indien een banier geen vrije terugweg kan vinden, dan moet er een speciale winterterugtrekking worden uitgevoerd (zie verder).

Gedurende de rest van de winter verblijven de banieren in hun winterkwartier, waar ze zich voorbereiden op het volgende campagneseizoen. Zij worden gedurende de winterperiode “De recrutering” voorzien van nieuwe uitrusting en nieuwe manschappen. Bovendien worden ze gedurende deze periode meestal gehergroepeerd waardoor ze een nieuwe affectatie ontvangen.

### **Het overleven**

De banier wordt door de tegel, waarop zijn winterkwartier zich bevindt, voorzien van overlevingspunten (zoals in het campagneseizoen).

<i>Tegeltype</i>	<i>Opbrengstwaarde</i>
<b>Hoofdstad</b>	4
<b>Stad</b>	2
<b>Burcht</b>	1
<b>Dorp</b>	1

Het winterkwartier van een banier bevindt zich minstens in een dorp. Elke banier moet tijdens de winter in zijn levensonderhoud voorzien worden. Banieren die niet bevoorrad worden, moeten onmiddellijk van de landschapskaart verwijderd worden.

### **Bagage**

Na het campagne seizoen worden de overblijvende bagagepunten verwijderd. Er wordt immers aangenomen dat de overblijvende bagagevoorraad tijdens de winter opgebruikt worden.

## **Buit**

De buit die elke troepenmacht gedurende zijn veldtocht verzamelde, wordt naar de hoofdstad van elk Keizerrijk gebracht. Buitgemaakte oorlogsmachines, allerhande oorlogstuig, krijgsgevangenen, veroverde standaards enz. worden allemaal naar de hoofdstad gevoerd. Spelers die dit spel combineren met fanatasieveldslagen mogen in het volgende campagne seizoen veroverde oorlogsmachines en ander oorlogstuig aan hun troepenmacht toevoegen op voorwaarde dat ze voorzien worden van de nodige bemanningen. Het inzetten van dergelijk oorlogstuig is gratis, maar voor de bemanningen moeten de nodige punten betaald worden. De gevangen worden gewoon in de kerker gegooid, maar kunnen tijdens de diplomatieke onderhandelingsfase tegen borgsom vrijkomen. Vaandels worden in de pronkzaal ten toon gesteld als herinnering aan glorieuze veldtochten.

## **Schepen**

Tijdens de fase “Winterkwartier” worden de schepen in een eigen haven ondergebracht. De schepen moet tijdens de winter niet voorzien worden in hun levensonderhoud.

Voor hun terugvaart naar een eigen haven (als winterkwartier) maken de schepen gebruik van de kusttegels. De schepen mogen hierbij kusttegels bezet door vijandelijke schepen doorkruisen (zonder dat dit enige gevolgen heeft).

Schepen die niet meer kunnen aanleggen in een eigen haven (bv. omdat de speler geen havens meer bezit!) worden automatisch vernietigd.

## **Geplunderde tegels**

Geplunderde nederzettingen kunnen ook tijdens de winter de aanwezige troepen niet voorzien in hun levensonderhoud. Een geplunderde haven kan zelfs geen eigen schepen herbergen.

## **Belegerde nederzettingen**

Een belegeringsmacht mag tijdens de winter kiezen of het de belegering verder zet of beëindigd. Indien de troepenmacht het beleg stop zet, dan moet de volledige troepenmacht zich terugtrekken. Indien het beleg verder duurt, dan moet de speler de bagagevoorraad van zijn belegeringsmacht aanpassen (raadpleeg in dit verband de sectie i.v.m. bagage verderop in de tekst).

## **Het terugtrekken van troepen in de winter**

Een troepenmacht die de terugweg naar zijn eigen Koninkrijk ziet afgesloten of geblokkeerd door rivieren, bergkammen of vijandige troepen, moet een special terugtrekkingsmaneuver uitvoeren. Gezien de slechte omstandigheden (het gure winterweer, het moeilijke en ontoegankelijke terrein of de aanwezigheid van vijandelijke troepen), zullen er wellicht soldaten sneuvelen gedurende dit maneuver. In dat geval moet er voor elke banier met een D6 gedobbeld worden.

<b>D6</b>	<b>Het speciale terugtrekkingsmaneuver in de winter</b>
<b>1</b>	De banier wordt volledig vernietigd en verdwijnt in het niets.
<b>2</b>	De banier verliest D6 x 200 aan militaire punten.
<b>3</b>	De banier verliest D6 x 100 aan militaire punten.
<b>4</b>	De banier verliest D6 x 70 aan militaire punten.
<b>5</b>	De banier verliest D6 x 50 aan militaire punten.
<b>6</b>	De banier verliest D6 x 30 aan militaire punten.

### 3. De wintergebeurtenissen

#### Algemeen

De winter brengt voor de troepen een rustige periode met zich mee waarin de voorbereidingen voor het volgende campagne seizoen worden genomen. De Krijgsheren en hun soldaten zitten veilig in hun winterkwartier. Bij een welgevulde tafel en een warm haardvuur luisteren zij naar nieuwe ballades en strijdlustige verhalen. Voor de bevolking van de verschillende Keizerrijken is de winter evenwel een seizoen vol ontberingen. Deze barre periode brengt de bevolking enkel kommer en kwel.

Gedurende de winter komt de zojuist overwonnen bevolking dikwijls in opstand. Verzwakt door oorlog en voedseltekort, heersen er allerlei ziektes en epidemieën onder de bevolking. Hierdoor is rebellie nagenoeg onafwendbaar. De volksmuiterij wordt nog aangewakkerd door de angst voor de razernij van de draken. Om ongekende redenen, duiken er in de winter, vanuit het gebergte, geregeld brullende draken op. Deze creaturen zaaien dood en verderf onder de krijgsheren en de gewone bevolking. Deze en andere wintergebeurtenissen kunnen tijdens de gebeurtenisfase van de winter in elke Keizerrijk optreden. Elke speler dobbelt met 2D6 om de wintergebeurtenis voor zijn Keizerrijk te bepalen.

#### De tabel met wintergebeurtenissen

<b>2D6</b>	<b>Wintergebeurtenis</b>	<b>2D6</b>	<b>Wintergebeurtenis</b>
<b>2</b>	<b>De razernij van de draak</b> Vanuit het gebergte trekken indrukwekkende draken op rooftocht. Al brullend en briesend laten ze een spoor van vernieling achter. Ze vernietigen werkelijk alles wat ze op hun weg ontmoeten. (zie in dit verband de regels i.v.m. "De razernij van de draak")	<b>8</b>	<b>Overvloedige oogst</b> De gunstige weersomstandigheden en de inzet van de boeren brengt een overvloedige oogst op. Per drie dorpen (behorende tot je eigen Keizerrijk) ontvangt men een extra gouden kroon als inkomen. Geplunderde dorpen brengen geen kronen op.
<b>3</b>	<b>Boerenopstand</b> De boeren weigeren om de gevraagde schattingen te betalen. Ondankbare schepsels..... Werden zij immers niet beschermd tegen de tirannie van de vijand!	<b>9</b>	<b>Speciaal eerbetoon</b> Ter ere van hun verlichte despoot, besluiten de onderdaden om vrijwillige een extra bijdrage te leveren. Het inkomen wordt hierdoor verhoogd met D6 aan

	Verlies dit jaar D6 aan gouden kronen.		gouden kronen. I.p.v. standbeelden in elke nederzetting op te richten, beschikt de Keizer vrij over deze extra inkomsten.
<b>4</b>	<b>Opstand</b> Er ontstaat een rebellie t.a.v. de overheersing van de Keizer. Een willekeurige burcht van je Keizerrijk wordt aangeduid en bekomt een onafhankelijke nederzetting. De aanwezige Keizerlijke troepenmacht wordt vernietigd. Een onafhankelijke burcht brengt uiteraard geen inkomen op.	<b>10</b>	<b>Hongersnood</b> Er heerst hongersnood in het Keizerrijk waardoor het onmogelijk wordt om geplunderde gebieden terug op te bouwen en opnieuw te bevolken. Er wordt dan ook geen herstelworp (of oplevingsworp) voor de geplunderde nederzettingen uitgevoerd.
<b>5</b>	<b>De pest</b> Allerlei epidemieën teisteren het Keizerrijk. Een willekeurige nederzetting (met uitzondering van de hoofdstad) met een troepenmacht wordt aangeduid. Het aanwezige garnizoen (de volledige troepenmacht) wordt door de pest vernietigd. Bovendien brengt deze nederzetting geen gouden kronen op.	<b>11</b>	<b>Verraad</b> Elke stad of burcht die aan een vijandig veld (zowel vijandelijke Keizerrijken als onafhankelijke gebieden) ligt, dreigt naar het andere kamp over te lopen. Om te bepalen of er inderdaad verraad plaatsvindt, wordt er voor elke stad of burcht met een D6 gegooid. Bij een resultaat van 6 sluit de betrokken nederzetting daadwerkelijk een alliantie met de vijand. Het eigen vaandel wordt verwijderd en vervangen door de vijandelijke vlag. De opbrengsten van deze nederzetting worden in dat geval aan het vijandige Keizerrijk toegewezen.
<b>6</b>	<b>Razzia</b> Elke nederzetting die aan een vijandig veld (zowel vijandelijke Keizerrijken als onafhankelijke gebieden) ligt, maakt kans op een inval. Om te bepalen of er inderdaad een razzia plaatsvindt, wordt er voor elke nederzetting met een D6 gegooid. Bij een resultaat van 4, 5 of 6 dringen er daadwerkelijk vijandige bandietenbendes binnen. Om deze reden brengen de getroffen tegels geen gouden kronen op.	<b>12</b>	<b>De razernij van de draak</b> Vanuit het gebergte trekken indrukwekkende draken op rooftocht uit. Al brullend en briesend laten ze een spoor van vernieling achter. Ze vernietigen werkelijk alles wat ze op hun weg ontmoeten. (zie in dit verband de regels i.v.m. “De razernij van de draak”)
<b>7</b>	<b>Toename van de inkomsten</b> De handelaars van het Keizerrijk zijn wereldbepaald en slagen erin om tot ver buiten de grenzen van het Keizerrijk handel te drijven. Het succes van de bloeiende handel brengt extra inkomsten op. De schatkist wordt met één gouden kroon per stad van het Keizerrijk verhoogd. Dit bijkomende inkomen wordt uiteraard niet geleverd door geplunderde steden behorende tot het Keizerrijk.		

## **De razernij van de draak**

- **Algemeen**

De WARHAMMER-wereld is een duistere en verschrikkelijke plaats waar allerlei monsters leven waardoor het gevaar nooit veraf is. Niets boezemt de inwoners van deze oude wereld meer angst in dan draken. Op regelde tijdstippen vallen draken aan. Zij teisteren soms jarenlang volledige regio's. Het nefaste en destructieve optreden van draken is onvoorspelbaar en wordt door de bevolking omschreven als "De razernij van de draak".

- **De oorzaak van de razernij van de draak**

In de loop der jaren is de oorsprong van de razernij van de draak verloren gegaan. Sommigen wijten het fenomeen toe aan de stand van bepaalde planeten en sterren, terwijl anderen het toewijzen aan de tijdelijke chaos, afkomstig van een wijziging van het tijdscontinuum. Het tijdscontinuum wordt dikwijls verstoord door sterke magnetische aardpoolschommelingen die een inklappende of trillende tijdslijn opwekken. Alhoewel er vele verschillende theorieën bestaan bij wetenschappers, wijzen en magiërs, kan niemand voorspellen waarom, wanneer of waar de draken hun vernietigend spoor zullen nalaten.

Het enige dat men met zekerheid weet, is dat de draken in diepe spelonken in het gebergte leven en slapen. Na een jarenlang verblijf in hun ondergrondse schuilplaats, trekken de draken plotseling op jacht in de omliggende velden en richten er een ware slachting aan.

Soms worden kleine draakgemeenschappen verstoord door nieuwsgierige reizigers, schattenjagers of avonturiers. In dergelijke omstandigheden worden de draken gewekt waardoor zij sneller dan gewoonlijk op rooftocht trekken. Daarna keren de draken terug naar een veilige spelonk in het gebergte.

- **Het opwekken van de razernij van de draak**

*Als gevolg van een verkenning*

De razernij van de draak wordt opgewekt wanneer een groep verkenners een nest draken wekt. Op “De verkenningstabel” geeft een dobbelsteenresultaat van 11 of 12 aan dat een drakenhol werd ontdekt. De betrokken speler gooit opnieuw met een D6. Bij een worp van 1-3 blijven de draken onverstoort verder slapen en gebeurt er niets. Bij 4-6 wordt de slaap van **D6+1 draken** door het verkenningsteam onderbroken met alle rampzalige gevolgen vandien.

*Als gevolg van een wintergebeurtenis*

De razernij van de draak ontstaat ook bij een worp van 2 of 12 op “De tabel met wintergebeurtenissen”. Dit is een veel ergere gebeurtenis vermits er bij dit rampzalig voorval **2D6+3 draken** geactiveerd worden. Het drakenhol wordt willekeurig bepaald en kan zich op elke bergtegel (enkel tegels waarop alleen maar bergen staan!) bevinden. Indien er slechts één tegel met gebergte op de landschapskaart aanwezig is, dan zullen de draken altijd vanuit hetzelfde drakenhol komen.

- **Het bewegen van draken**

Plaats het opgegeven aantal draakfiguren op de tegel met het drakenhol.

*Voor de verkenning : D6+1 draken*

*Voor een wintergebeurtenis : 2D6+3 draken*

Eén van de zes aanliggende velden (aan de tegel met het drakenhol) wordt tegel nr. 1 terwijl de andere tegels in uurwijzerszin respectievelijk nr. 2, nr. 3 tot en met nr. 6 worden. Vervolgens bepaalt een D6-worp welke tegel de draken zullen binnentrekken. Eén draakfiguur blijft op het startveld staan terwijl de andere draken verder trekken. De zes aanliggende velden van de zojuist binnengetrokken tegel krijgen op dezelfde wijze een nummer toegewezen. Opnieuw wordt er gedobbeld en bewegen de draken terug. Op elke tegel die de draakenhorde binnenvalt, wordt er steeds één draakfiguur achtergelaten.

Op deze wijze ontstaat er op de landschapskaart een spoor van draken. De draken zwerven over de landschapskaart, maar door hun wisselvallig karakter kunnen meerdere draken op dezelfde tegel belanden. De aanwezigheid van meerdere draken op een veld heeft geen extra gevolgen.

Voorbeeld : Vijf draken starten vanuit een bepaalde bergtegel en zwerven volgens de opeenvolgende dobbelsteenworpen (3, 2, 4 en 2) op de landschapskaart rond.

Nadat aan elke draakfiguur een veld werd toegewezen, wordt er voor elk draakfiguur een D6-worp uitgevoerd. Daarna wordt de volgende tabel geraadpleegd en worden de opgegeven effecten uitgevoerd.

<b>D6</b>	<b><i>De razernij van de draak (als gevolg van een verkenning of van een wintergebeurtenis)</i></b>
<b>1</b>	De briesende draak spuwt massa's vuur en zwarte rook uit, maar verdwijnt plotseling aan de einder zonder enige schade aan te richten.
<b>2-4</b>	De draken duiken neer op het gebied en verwoesten alles op hun pad. Staat er op het betrokken veld een nederzetting dan wordt deze volledig verwoest, op dezelfde wijze als een leger een nederzetting verwoest. Indien er op deze tegel een troepenmacht aanwezig is, dan verliest deze



D6x30 aan militaire sterkte. Staat er op het betrokken veld een bos, dan wordt dit platgebrand en kan het niet bijdragen tot de heropbouw in de winterperiode.

- 5-6** De draken richten een ware ravage aan op de aangeduide tegel. De aanwezige nederzetting en zijn inwoners worden als het ware van de kaart geveegd. De nederzetting wordt op dezelfde wijze verwoest alsof een leger de nederzetting verwoest. De aanwezige troepenmacht wordt compleet vernietigd. Staat er op het betrokken veld een bos, dan wordt dit platgebrand en kan het niet bijdragen tot de heropbouw in de winterperiode. Elk tegenwoordig schip wordt vernietigd bij een D6-worp van 4, 5 of 6.

- **De duur van de razernij van de draken**

Tegels die tijdens het campagneseizoen door draken vernietigd worden, blijven de rest van het campagneseizoen verwoest. Zoals de andere verwoeste gebieden, kunnen de nederzettingen tijdens de oplevings- of herstelfase van het winterseizoen opnieuw herrijzen. Hiervoor moet uiteraard de oplevingstabel geraadpleegd worden!

Een tegel die gedurende het winterseizoen verwoest wordt, blijft gedurende de rest van het winterseizoen en het volgende campagneseizoen verwoest. In dat geval kan de nederzetting pas in het volgende winterseizoen herrijzen.

## **4. De inkomsten**

### **Algemeen**

De Keizerrijken bezitten een middeleeuws economisch systeem waar de rijkdom in goudstukken wordt uitgedrukt. De omvang van de schatkist van een Keizerrijk is van zeer groot belang voor het campagneseizoen. Met dit vermogen worden er :

- nieuwe troepen gerekruteerd
- verzwakte eenheden terug op getalsterkte gebracht
- troepen van nieuwe uitrusting voorzien
- huurlingen ingehuurd
- versterkingen evenals schepen gebouwd
- verwoeste nederzettingen hersteld.

De munteenheid in dit feodale systeem is de gouden kroon. Deze munteenheid drukt de feodale rijkdom in zijn breedste zin uit. Niet alleen muntstukken worden hiermee weergegeven maar ook diverse goederen en voedsel vallen onder deze noemer. Trouwens, in een feodaal systeem bestaat er heel wat ruilhandel. Voor het gemak en de eenvoud wordt er aangenomen dat wanneer er gesproken wordt over kronen er effectief gouden munten bedoeld worden, de spelers weten immers dat het om een uitgebreid pallet van goederen gaat.

Tijdens de winter worden de nodige middelen (onder de vormen van gouden kronen) ingezameld voor de financiering van het volgende campagneseizoen. De spelers bepalen elk hun inkomsten en noteren dit op een blaadje. Dit inkomen wordt gedurende de winter volledig uitgegeven. Overblijvende inkomsten verdwijnen automatisch in burgerlijke bouwwerken, artistieke projecten en andere onbelangrijke uitgaven.

### **Het verzamelen van inkomsten**

Een speler kan enkel inkomsten bekomen wanneer zijn Koninkrijk (= de kern van het Keizerrijk) nog over zijn hoofdstad beschikt. Indien de hoofdstad verwoest werd of door

een andere Keizerrijk werd ingenomen, dan kan de betrokken speler onmogelijk belastingen innen. Dit betekent niet noodzakelijk dat de betrokken speler verslagen is, want deze speler kan nog heel wat territorium bezetten en over een aanzienlijke troepenmacht beschikken. Nochtans zal deze speler door het derven van de inkomsten het volgende campagneseizoen moeten starten zonder bijkomende eenheden noch bagage. Indien men Mighty Empires als onafhankelijk spel speelt, dan wordt er voor de eenvoud van het spel aangenomen dat een speler die geen belastingen kan innen, (als gevolg van een vreemde bezetting van zijn hoofdstad) het spel verliest. Deze speler verlaat dan meteen de partij.

De inkomsten die een nederzetting van een Keizerrijk voortbrengt zijn gelijk aan de opbrengstwaardes van de desbetreffende tegels bij het overleven. In de onderstaande tabel zijn de opbrengsten van de verschillende nederzettingen voor alle duidelijk nogmaals weergegeven. Het totale inkomen van een Keizerrijk wordt bekomen door de opbrengsten van alle Keizerlijke nederzettingen op te tellen.

<i>Tegeltype</i>	<i>Opbrengstwaarde (uitgedrukt in gouden kronen)</i>
<b>Hoofdstad</b>	<b>4</b>
<b>Stad</b>	<b>2</b>
<b>Burcht</b>	<b>1</b>
<b>Dorp</b>	<b>1</b>
<b>Dorre streek</b>	<b>0</b>
<b>Extra inkomen per aanwezige scheepsfiguur in een haven</b>	<b>1</b>

Bijvoorbeeld: Een Keizerrijk met een hoofdstad, drie andere steden, twaalf dorpen en drie burchten heeft een totaal inkomen van  $4+(3 \times 2)+(12 \times 1)+(3 \times 1) = 4+6+12+3 = 25$  gouden kronen.

## Verwoeste nederzettingen

Verwoeste nederzettingen brengen geen inkomen op.

## Geïsoleerde nederzettingen

Tijdens het campagne seizoen zal het grondgebied van de meeste Keizerrijken wellicht worden uitgebreid. Ondanks de afstand tussen de hoofdstad en de nieuwe, veroverde nederzettingen, bestaat er bij het spelbegin steeds een connectie tussen de hoofdstad en de nederzettingen. De verbinding tussen de afgelegen nederzettingen en de hoofdstad wordt gerealiseerd d.m.v. tussenliggende tegels behorende tot het Keizerrijk. Maar naarmate het spel vordert zal de verbinding tussen verschillende, afgelegen nederzettingen niet meer bestaan. Dit is het gevolg van vijandelijke activiteiten zoals bezetting van tegels door vreemde troepen en/of door de verwoesting van verschillende nederzettingen. Wanneer er geen verbinding meer kan gerealiseerd worden tussen een afgelegen nederzetting en de hoofdstad, dan werd de betrokken nederzetting van zijn Keizerrijk geïsoleerd. Een geïsoleerde (of afgezonderde) nederzetting blijft zijn Keizer in alle opzichten trouw, maar kan de geïnde belastingen onmogelijk op een veilige wijze naar de hoofdstad transporteren. Om deze reden brengen geïsoleerde gebieden geen inkomsten op.

## Gebeurtenissen

Verschillende wintergebeurtenissen kunnen het inkomen van een Keizerrijk beïnvloeden. Zo kan bijvoorbeeld de gebeurtenis “Opstand” bepaalde gebieden van het Keizerrijk afzonderen waardoor zij geen inkomsten opleveren.

**Om deze reden moeten “De wintergebeurtenissen” altijd voor “De inkomsten” uitgevoerd worden.**

## Schepen

De schepen symboliseren een handelsvloot en vormen een voornaam bron van inkomsten voor het Keizerrijk. Elke haven, waar een schip ligt aangemeerd, brengt dan ook een extra

inkomen van +1 gouden kroon per aanwezige scheepsfiguur op. Indien een haven als gevolg van een gebeurtenis of van een verwoesting geen inkomsten opbrengt, dan gaan ook de extra opbrengsten van de schepen verloren.

## **Het uitgeven van de inkomsten**

Het inkomen wordt tijdens de winter volledig uitgegeven.

De volgende uitgaven kunnen door een Keizerrijk worden gerealiseerd :

### **1. De diplomatie**

Het uitvoeren van diplomatieke zendingen en het betalen van een losgeld voor krijgsgevangenen

### **2. De rekrutering**

Het oprichten van nieuwe eenheden, het versterken van bestaande eenheden, het inhuren van huurlingen en het betalen van geallieerde troepen.

### **3. De opleving of het herstel**

Het herbouwen van verwoeste nederzettingen.

### **4. De constructie**

Het bouwen van burchten en/of schepen.

### **5. De bagage**

Het aankopen van de nodige bagage voor het volgende campagne seizoen.

### **6. De spionage**

Het inhuren van huurmoordenaars, spionnen, speciale agenten en saboteurs.

## **5. De diplomatie**

### **Algemeen**

Gedurende de winter zullen de meeste spelers het volgende campagne seizoen grondig plannen. De meeste spelers zullen vermoedelijk een grootscheepse aanval t.a.v. een bepaalde vijand voorbereiden., Om het offensief te ondersteunen, zal menig Keizerrijk in de diplomatiefase de hulp van onafhankelijke gebieden inroepen of wordt er met een ander Keizerrijk een tijdelijk verbond afgesloten.

### **Pacten of overeenkomsten**

Tijdens de diplomatiefase mogen de spelers elkaar onbeperkt raadplegen. In deze fase worden er in feite diverse diplomatieke missies tussen de verschillende Keizerrijken uitgevoerd. Een speler mag dus een geheime alliantie afsluiten met één of meerdere spelers. De overeenkomst kan een niet-aanvalspact zijn waarbij de beide spelers overeenkomen om elkaars grenzen te respecteren en geen onderlinge aanvallen uit te voeren. Een andere overeenkomst kan inhouden dat twee Keizerrijken besluiten om samen te werken door hetzelfde Keizerrijk aan te vallen. De spelers dienen er evenwel rekening mee te houden dat afgesproken overeenkomsten of allianties steeds kunnen verbroken worden. De spelers zijn dus niet verplicht om zich aan de afspraken te houden.

### **Geschreven pacten of overeenkomsten**

In principe dienen de gemaakte deals niet te worden opgeschreven, maar bepaalde listige spelers verkiezen om bepaalde overeenkomsten toch op papier te zetten. Alhoewel een geschreven afspraak geen grotere betekenis en waarde heeft dan een mondelinge, zullen spelers het eventuele verraad van een Keizerrijk d.m.v. een geschreven bewijs, t.a.v. de overige spelers, gemakkelijker kunnen aantonen. Het schriftelijk bewijs kan getoond worden nadat het verraad werd gepleegd of wanneer een Keizerrijk de intentie heeft om verraad te plegen.

## Het uitwisselen van krijgsgevangenen

Het uitwisselen van gevangenen is enkel van belang wanneer men het spel combineert met fantasieveldslagen. In dat geval kunnen de spelers beslissen om gevangen spelfiguren uit te wisselen. De spelfiguren kunnen ook tegen een geldsom vrijgekocht worden. De spelers bepalen dan onderling hoeveel gouden kronen er moeten betaald worden. Na betaling van het losgeld, komen de gevangenen vrij en vervoegen zij terug de rangen van hun eigen leger. De vrij gekomen gevangenen verlaten het gevangenkamp altijd zonder wapens en andere uitrustingsstukken. Nochtans mogen de vrijgelaten spelfiguren zonder bijkomende kosten voorzien worden van een gewoon zwaard of van een ander ordinair wapen.

## Allianties met onafhankelijke gebieden

Aan de grenzen van de meeste Keizerrijken bevinden zich meestal één of meerdere onafhankelijk gebieden. Wanneer een onafhankelijk gebied inderdaad aan je Keizerrijk grenst, dan mag men een diplomatieke missie naar het betrokken gebied sturen. Indien het onafhankelijke gebied evenwel aan meerdere Keizerrijken grenst, dan moeten de spelers die de intentie hebben om een diplomatieke missie te zenden, hun intenties bij het einde van het campagneseizoen kenbaar maken. De kosten om een diplomatieke zending uit te sturen bedraagt één gouden kroon per missie. Elke speler mag één zending naar elk aangrenzend, onafhankelijk gebied sturen. Indien de speler de enige is die een diplomatieke zending naar een onafhankelijk gebied uitstuurt, dan moet de speler een D6 gooien en de onderstaande tabel raadplegen.

### De tabel : Allianties met onafhankelijke gebieden - enige diplomatieke zending

<i>D6</i>	<i>Resultaat van de diplomatie</i>
1-4	De diplomaten worden op bevel van de plaatselijke Koning uit de troonzaal geworpen. Voordat de diplomaten naar hun vaderland worden teruggezonden, ondergaan ze allerlei vernederingen. Bijvoorbeeld: indien de diplomaten tot het dwergras behoren worden hun baard afgeschoren, brengt men obscene tatoeages op hun voorhoofd aan, verft men hun volledig naakte lichaam met blauwe lak en worden ze d.m.v. zware stalen boeien aan elkaar vastgeketend.
5	De plaatselijke vorst is sterk onder de indruk van de ernstige handelwijze, de sterke pleidooien en van het diplomatiek vermogen van het onderhandelingsteam. Hij stemt daarom in om tijdelijk een alliantie aan te gaan. De speler plaatst op elke tegel van het onafhankelijk gebied een eigen territoriumschijf aan. De onafhankelijke aanduidingen, zoals de vaandels op de nederzettingen blijven op de spelfiguren staan. Uit de dubbele aanduiding van deze gebieden blijkt duidelijk dat het een onafhankelijk gebied betreft dat een alliantie vormt met een aanliggend Keizerrijk. De geallieerde Keizerlijke troepen mogen dan zonder probleem doorheen het gebied trekken. De Keizerlijke banieren worden door het geallieerde gebied evenwel niet in hun levensbehoeftes voorzien. Gebeurt dit wel, dan wordt de alliantie onmiddellijk verbroken. Bovendien kan een speler geen

onafhankelijk geallieerde gebieden annexeren zonder de alliantie te verbreken. Eventuele spionage-activiteiten beïnvloeden een alliantie nooit omdat dergelijke praktijken altijd aan een andere partij kunnen toegeschreven worden.

- 6 De plaatselijke vorst is volledig in de ban van diplomatieke voorstellen. Zijn gebied gaat direct een sterke alliantie met het Keizerrijk aan. Zijn volledige hofhouding, raadgevers en wijzen dienen zich volledig te richten naar de richtlijnen van het geallieerde Keizerrijk. Het onafhankelijke gebied wordt hierdoor snel als een technische provincie in het Keizerrijk opgenomen, waardoor het snel een nep onafhankelijk gebied wordt. Vervang de vaandels en de territoriumschijven door eigen vaandels en schijven. Dit onafhankelijk gebied maakt vanaf nu deel uit van het eigen Keizerrijk en wordt dan ook als dusdanig behandeld.

Wanneer er diplomatieke zendingen van verschillende Keizerrijken naar een onafhankelijk gebied gestuurd worden, dan moeten zij eerst in de gunst van de plaatselijke vorst komen. Om een audiëntie met de plaatselijke vorst te bekomen gooit één van de betrokken spelers een D6 en volgt men de onderstaande tabel op.

## De tabel : Audiëntie met de plaatselijke vorst - meerdere, rivaliserende diplomatieke zendingen

<i>D6</i>	<i>Resultaat van de diplomatie</i>
1-4	De rivaliteit tussen de verschillende diplomatenmissies is zo hevig dat ze uiteindelijk voor de onafhankelijke hofhouding grappig overkomt. Hierdoor komt de onafhankelijke vorst tot inzicht dat elke alliantie even dwaas is. De diplomaten worden vernederd naar hun vaderland teruggestuurd.
5	Elke betrokken speler gooit een D6. De speler met de hoogste score gaat een tijdelijke alliantie aan met het onafhankelijke gebied. Zie in dit verband <b>5</b> uit “De tabel : Allianties met onafhankelijke gebieden”. De diplomaten van de rivaliserende Keizerrijken worden in de kerker geworden en worden nooit meer gezien.
6	Elke betrokken speler gooit een D6. De speler met de hoogste score gaat een volledige alliantie aan met het onafhankelijke gebied. Zie in dit verband <b>6</b> uit “De tabel : Allianties met onafhankelijke gebieden”. Het onafhankelijk gebied wordt door het betrokken Keizerrijk volledig geabsorbeerd. De diplomaten van de rivaliserende Keizerrijken ondergaan een gruwelijk lot!

Een tijdelijke alliantie met een onafhankelijke gebied houdt slechts één campagne seizoen stand. Volledige allianties daarentegen omvatten de volledige opname van het onafhankelijke gebied in het Keizerrijk van een speler. Het betrokken gebied maakt vanaf dan deel uit van dat Keizerrijk. Het is evenwel zo dat het inkomen afkomstig van de opslorping van een onafhankelijk gebied pas in de volgende winter kan geïnd worden.

## 6. De rekrutering

### Algemeen

Tijdens de rekruteringsfase kunnen de spelers hun inkomen spenderen aan de rekrutering van nieuwe troepen, bestaande eenheden versterken, opnieuw aanvullen of uitbreiden.

### Gouden kronen voor militaire punten

Met één gouden kroon koopt men nieuwe troepen met een waarde van 100 militaire punten. Een Keizerrijk met een inkomen van 25 gouden kronen kan hiermee nieuwe troepen met een totale waarde van 2.500 punten aanwerven. Nochtans is het weinig waarschijnlijk dat een speler zijn volledig inkomen zal aanwenden om zijn krijgsmacht uit te breiden. Elke speler zal met zijn beperkt budget wellicht nog andere uitgaven willen uitvoeren.

Wanneer men het spel combineert met fantasie veldslagen, dan moeten de spelers kiezen welke eenheden zij aan hun leger wensen toe te voegen. Speelt men het spel zonder fantasie veldslagen dan worden de nieuwe aangekochte punten gewoon bij het bestaande saldo militaire punten opgeteld.

Nieuwe fantasie eenheden worden aangekocht volgens de rangorde voorzien in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger. Voor de aankoop van nieuwe eenheden zijn de spelers niet verplicht om de voorgeschreven eenheidstypes aan te kopen, maar de limieten t.a.v. de omvang van de eenheden blijft steeds geldig.

Het maximum aantal van elk eenheidstype voorzien in legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger is effectief het maximum dat men in één jaar tijd aan zijn leger kan toevoegen. Wanneer het maximum aantal van een eenheidstype 20 bedraagt, dan mogen er slechts 20 in totaal worden aangekocht met inbegrip van zowel nieuwe eenheden als versterkingen die men aan oudere eenheden toewijst.



## Het verbeteren van oude eenheden

Tijdens de winter kunnen uitgedunde eenheden (als gevolg van het voorgaande campagne seizoen) opnieuw aangevuld en voorzien worden van nieuwe uitrustingsstukken. De spelers zijn evenwel vrij om dit doen. In ieder geval mag een eenheid in omvang nooit groter zijn dan toegelaten door de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger.

### 1. Versterken van een eenheid

Het is zeer waarschijnlijk dat de getalsterkte van de oorspronkelijke eenheden werd aangetast. Zolang een eenheid ten minste een spelfiguur in leven heeft, blijft de eenheid technisch gezien bestaan en kan de eenheid door bijkomende spelfiguren worden uitgebreid. De verrekening voor het toevoegen van deze figuren gebeurt volgens de puntenwaarde opgegeven in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger.

Een bestaande elite-eenheid kan eveneens versterkt worden met evenwaardige elite figuren. Er dient evenwel te worden opgemerkt dat zwaar uitgedunde elite-eenheden hun status van elite-eenheid kunnen verliezen wanneer ze worden aangevuld. In de onderstaande tabel staan de gevolgen van de versterking van elite-eenheden t.a.v. zijn elitestatus.

<i>Elitestatus</i>	<i>Aanvullings- proportie van 20%</i>	<i>Aanvullings- proportie van 30%</i>	<i>Aanvullings- proportie van 40%</i>	<i>Aanvullings- proportie van 50%</i>	<i>Aanvullings- proportie van meer dan 50%</i>
<b>+4 Elite</b>	geen effect	geen effect	+3	+3	0
<b>+3 Elite</b>	geen effect	+2	+2	+1	0
<b>+2 Elite</b>	geen effect	+1	+1	0	0
<b>+1 Elite</b>	geen effect	geen effect	0	0	0

De tabel geeft de verminderde elitestatus weer naargelang de versterkingsomvang toegevoegd aan de betreffende eenheid. De verminderde status duurt een volledige campagne seizoen, waarna de eenheid terugvalt op zijn voorgaande elitestatus.

Geen effect : Dit betekent dat de eenheid zijn oorspronkelijk elitestatus blijft behouden.  
 0 : Dit betekent dat de eenheid zijn elitestatus volledig verliest.  
 +1, +2, +3 : Dit betekent dat de elitestatus van de eenheid werd teruggebracht tot het opgegeven niveau.

Bijvoorbeeld : een eenheid met een elitestatus van 4+ mag tot 30% met nieuwe rekruten versterkt worden, zonder zijn elitestatus te wijzigen. Indien er aan de eenheid tot 50% nieuwe rekruten worden toegevoegd dan zakt zijn elitestatus tot op 3+. Elke elite-eenheid die een versterking van meer dan 50% ontvangt, verliest zijn status van elite-eenheid en valt op 0 terug.

### 2. Het heruitrusten van eenheden

Bestaande eenheden mogen voorzien worden van een betere of supplementaire uitrusting. Dit is uiteraard alleen toegestaan indien dit opgegeven wordt in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger. In dat geval wordt er duidelijk opgegeven wat deze uitrusting als optie kost. Bijvoorbeeld : een eenheid Noblesse

d'Epee (een specifieke eenheid Bretonnian ridders) mag zijn paarden voorzien van een eigen harnas of bepantsering voor zover de betreffende eenheid hierover nog niet beschikt.

Merk op dat i.v.m. het dragen van een wapen de normale beperkingen t.a.v. het aantal en type van een wapen steeds van toepassing blijven.

Bijvoorbeeld : zo kan voetvolk geen kruisboog en boog tegelijk dragen, noch twee lansen, noch twee dubbelhandige wapens enz.

Elk uitrustingsstuk dat vervangen wordt door een ander (meestal betere uitrusting) gaat verloren tenzij de legerlijst dit duidelijk vermeld (normally permitted substitution, m.a.w. toegestane vervanging).

Bijvoorbeeld : Zo mogen de kruisboogeenheden van de DUISTERE ELVEN (DARK ELF) hun repeteeerkruisboog omruilen voor een gewone kruisboog tegen de prijs van één punt per kruisboogschutter.

De investering van vroeger aangekochte uitrustingsstukken kan in geen geval gerecupereerd worden.

## Karakterfiguren

Gouden kronen kunnen zowel voor de aankoop van nieuwe eenheden als voor de aanschaf van nieuwe karakterfiguren aangewend worden. Alleen karakterfiguren van niveau 5 (helden en tovenaars) mogen aangeschaft worden. Het maximaal aantal karakterfiguren waarover men mag bezitten, staat vermeld in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger. Bijvoorbeeld : de Bretonnians mogen maximaal over 6 Baronnen (een soort held) en drie magiërs (een soort tovenaar) beschikken. De karakters mogen voorzien worden van de nodige uitrustingsstukken (wapens evenals magische voorwerpen) zoals voorzien in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger. Elke karakterfiguur beschikt automatisch over één handwapen zonder dat hiervoor supplementair wordt bijbetaald.

### 1. Oude karakterfiguren

Eerder aangekochte karakterfiguren die het campagne seizoen beëindigden zonder blijvende verwondingen (verwondingen met een permanent karakter) belanden automatisch in een hoger niveau. Zie in dit verband "Het genezen van slachtoffers" i.v.m. de details aangaande de verwondingen en de bijbehorende effecten. Zo zal een held met niveau 5 opgewaardeerd worden tot niveau 10, terwijl een held niveau 10 opklimt naar niveau 15, totdat een figuur uiteindelijk het hoogste niveau (= het maximum) nl. 25 bereikt. Karakterfiguren die gevangen genomen werden (zelfs indien ze werden vrijgekocht) verhogen **niet** van niveau.

Tovenaars met niveau 10 of meer, die van niveau verhogen, zien ook hun magisch niveau stijgen waardoor ze recht hebben op een bepaald of willekeurig (naargelang het geval) aantal spreuken.

### 2. Het heruitrusten van karakterfiguren

Bestaande karakterfiguren mogen voorzien worden van een betere of supplementaire uitrusting. Dit is uiteraard alleen toegestaan indien dit opgegeven wordt in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger. Elk uitrustingsstuk dat vervangen wordt door een ander (meestal betere uitrusting) gaat verloren tenzij de legerlijst dit duidelijk vermeld (normally permitted substitution, m.a.w. toegestane vervanging). De investering van vroeger aangekochte uitrustingsstukken kan in geen geval gerecupereerd worden.

Karakters kunnen eveneens met magische voorwerpen geëquipeerd worden. De magische objecten waarover karakterfiguren kunnen beschikken, staan vermeld in de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger. Een figuur mag een onbeperkt aantal magische voorwerpen in zijn bezit hebben. Nieuw aangekochte magische objecten vervangen nooit eerder aangeschafte voorwerpen, zelfs niet wanneer het om een gelijkaardig of om hetzelfde voorwerp gaat. Bijvoorbeeld : een karakterfiguur heeft twee magische zwaarden en een mythisch schild. Het is duidelijk dat deze magiër slechts één magisch zwaard en het schild kan meenemen in een gevecht. Het tweede zwaard (en eventueel andere magische items) blijven bij zijn andere persoonlijke spullen (in de hoofdstad) achter. Maar wanneer de magiër gevangen genomen of gedood wordt, dan zijn alle magische voorwerpen tijdelijk of definitief verloren.

## Het rekruteren van huurlingen

Een speler kan beslissen om met een deel van zijn inkomen de steun van huurlingen in te roepen. Het inhuren van dergelijke troepen heeft de volgende voordelen :

- huurlingen zijn goede vechters
- bezitten meestal over een elitestatus
- een eenheid huurlingen beschikt altijd over een karakterfiguur met een hoog niveau
- kunnen het gewone leger voorzien van bepaalde eenheidstypes waarover het geregeld leger normaal niet kan beschikken

Daarentegen brengt het inzetten van huurlingen ook nadelen met zich mee, nl. dat huurlingen niet altijd zo loyaal zijn.

Een speler mag volgens de regels van WARHAMMER huurlingen inhuren. De limieten opgegeven voor geregelde troepen (gewone eenheden) gelden **niet** voor huurlingen waardoor een speler onbeperkt huurlingeenheden kan inzetten (op voorwaarde dat hij ze kan betalen!). Er dient evenwel te worden opgemerkt dat huurlingen van hetzelfde ras steeds in dezelfde huurlingeneenheid (huurlingenleger of huurlingencontigent) worden ingedeeld en altijd over een eigen bevelvoerder of huurlingengeneraal beschikken zoals opgelegd in het spelregels van WARHAMMER.

Men kan huurlingen maar één campagneseizoen inzetten. Daarna moet men ze opnieuw inhuren indien men ze in een volgend veldtochtenseizoen opnieuw wenst aan te wenden. In principe worden alle huurlingen na het campagneseizoen uit de Keizerlijke legers verwijderd. Men kan deze soldaten tijdens het volgende winterseizoen opnieuw inhuren.

De afkomst van de huurlingen speelt hierbij geen rol. Zij kunnen afkomstig zijn van onafhankelijke gebieden of gewoon dolende soldaten van andere Keizerrijken zijn. Misschien zijn ze afkomstig van verre, overzeese en afgelegen streken die niet op de landschapskaart staan. Sommige spelers die huurlingen aanwerven zouden maar al te graag de herkomst van deze onzure soldaten willen kennen, maar meestal blijft dit een onbeantwoorde vraag.

## De loyaliteit van de huurlingen

De loyaliteit van de huurlingen moet zoals gewoonlijk getest worden bij elk gevecht waaraan zij deelnemen. Omdat de legers die aan een campagne deelnemen volledig bepaald zijn, is het onmogelijk om geld opzij te leggen om huurlingen (van de tegenpartij) om te kopen. Om deze reden zal deze eigenschap (eigen aan huurlingen) op een andere wijze in het spel Mighty Empires worden opgenomen.

Een contingent huurlingen dat deserteert als gevolg van het niet slagen in de loyaliteitstest, verdwijnt onmiddellijk van het slagveld. Deze troepen nemen de vlucht en smeren hem voor de rest van het campagne seizoen. Hetzelfde overkomt een contingent waarvan de bevelvoerder gedurende het gevecht sneuvelt, na de afloop van de veldslag nemen ook deze soldaten de benen. Het is bovendien mogelijk dat de huurlingen met de vijand een akkoordje sloten waardoor zij zomaar van het slagveld wegmarcheren. Tenslotte is het zelfs mogelijk dat huurlingen plotseling de zijde van de vijand kiezen waardoor ze gedurende de veldslag tegen de “bevriende” troepen strijden.

## Het inschakelen van geallieerde troepen

Geallieerde troepen mogen allen gerekruteerd worden wanneer het Keizerrijk een alliantie (tijdelijk of permanent) afsloot met een onafhankelijk gebied gedurende de diplomatiefase in de winter. Per onafhankelijk geallieerd gebied (tijdelijk of permanent) mag er één contingent soldaten opgeroepen worden.

Een speler mag, na betaling (zie de opgegeven waardes uit de legerlijst van het desbetreffende WARHAMMER-leger) geallieerde troepen inzetten. De gangbare puntenlimiet (De limieten opgegeven voor de geregeld troepen gelden **niet** voor geallieerde troepen.) is niet van toepassing en de speler kan onbeperkt geallieerde troepen rekruteren op voorwaarde dat hij ze kan betalen.

Er dient evenwel te worden opgemerkt dat geallieerde troepen van hetzelfde ras altijd tot hetzelfde contingent behoren en steeds over een eigen bevelvoerder of generaal beschikken zoals opgelegd in de spelregels van WARHAMMER.

Het oproepen van geallieerde soldaten is slechts één campagne seizoen geldig. Na het campagne seizoen worden alle geallieerde troepen uit de Keizerlijke legers verwijderd. In het volgende winterseizoen kunnen er opnieuw geallieerde troepen gerekruteerd worden (vermoedelijk afkomstig van andere geallieerde gebieden), voor zover er in die winter allianties werden afgesloten met onafhankelijke gebieden.

## 7. De opleving of het herstel

### Verwoeste nederzettingen

Nederzettingen die verwoest werden kunnen door de vroegere inwoners tijdens de winterperiode opnieuw herbouwd worden terwijl verlaten streken terug door kolonisten ingenomen worden.

Elk verwoest gebied (= elke verwoeste tegel) van de landschapskaart wordt aan de volgende test onderworpen. De eigenaar van de getroffen tegel gooit een D6.

### De tabel : Testen van verwoeste gebieden

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
1-3	Het betrokken gebied blijft verlaten en wordt niet uitgebaat. Steden en burchten zijn niets meer dan verschroeide ruïnes. Deze puinhopen zijn de schuilplaats van bandieten en andere rabauwen.
4-5	De inwoners keren geleidelijk naar hun woonplaats terug. Dorpen worden opnieuw opgebouwd en kunnen eventueel aanwezige troepen in hun levensonderhoud voorzien zoals de andere dorpen. Steden en burchten blijven evenwel verlaten en voorzien niet in het onderhoud van

eventueel aanwezige troepen.

- 6 De nederzetting wordt opnieuw opgebouwd en kan vanaf de start van het volgende campagneseizoen de aanwezige troepen voorzien in hun levensonderhoud zoals andere nederzettingen van hetzelfde type.

Wanneer een nederzetting na een verwoesting opnieuw wordt opgebouwd, dan moet zijn loyaliteit (of getrouwheid) nog bepaald worden. Indien de tegel van de nederzetting aan geen enkel Keizerrijk grenst, dan ontstaat er een onafhankelijk gebied. Grenst de herstelde nederzetting evenwel aan een tegel van een Keizerrijk, dan behoort dat herbouwde gebied automatisch tot dat Keizerrijk. Grenzen er meerdere Keizerrijken aan de betrokken tegel, dan zal de omvang van de aanliggende nederzetting de claim bepalen. Zo scoort een aanliggende tegel met een stad hoger dan een tegel met een burcht, terwijl een burcht dan weer hoger scoort dan een dorp en een dorp op zijn beurt beter scoort dan een gebied zonder nederzetting. Wanneer de claim van de aanliggende Keizerrijken gelijkwaardig is, dan wordt de herbouwde nederzetting een onafhankelijk gebied.

Herbouwde nederzettingen zijn volwaardige nederzettingen die over dezelfde mogelijkheden beschikken als de overige nederzettingen van het zelfde type. De verdedigingswaarde, het voorzien in het levensonderhoud van de troepen enz. zijn opnieuw van toepassing.

## **De kosten voor het herstellen van verwoeste nederzettingen**

Een speler mag een deel van zijn inkomsten spenderen aan de heropbouw van verwoeste nederzettingen op voorwaarde dat de verwoeste nederzettingen alleen aan zijn Keizerrijk grenzen (dus de nederzetting mag niet aan twee of meerdere Keizerrijken grenzen). Eerst worden alle verwoeste gebieden getest conform “De tabel : Testen van verwoeste gebieden”. De gebieden die in deze test faalden, kunnen door een financiële input vooralsnog hersteld worden. Elke gouden kroon levert een +1 op bij de dobbelsteenworp van de test. Bijvoorbeeld wanneer bij de test voor de heropbouw van een stad, de D6 een 2 als resultaat gaf, dan kan de speler de stad er terug bovenop helpen door 4 gouden kronen af te geven.

## **Het genezen van karakterfiguren**

Karakters die tijdens de gevechten (van het vorige campagneseizoen) verwondingen opliepen, genezen tijdens de rustige winterperiode automatisch tenzij het permanente verwondingen betreft. In dat geval worden de nodige aanpassingen aan het karakterprofiel uitgevoerd. Raadpleeg in dat geval de sectie i.v.m. het herstel van slachtoffers van de gevechten op tafel (fantasieveldslagen).

## **8. De constructie**

### **Algemeen**

Tijdens de constructiefase kan elke speler een deel van zijn inkomsten spenderen aan de bouw van schepen, steden en burchten binnen zijn Keizerrijk. Door het beperkt aantal spelfiguren voorzien in de doos van Mighty Empires zal het bouwen van schepen, steden en burchten hierdoor beperkt worden. Wanneer bepaalde spelfiguren uitgeput zijn, dan kunnen de overeenkomstige elementen niet gebouwd worden. Bijkomende spelfiguren kunnen bij gespecialiseerde handelaars apart aangekocht worden. Het is evenwel ook

mogelijk om het spel uit te breiden door verschillende basisdozen met elkaar te combineren.

## **Schepen**

Schepen kunnen alleen gebouwd worden in havensteden (= steden die op een kusttegel liggen). In elke havenstad kan er tegen betaling van twee gouden kronen één schip geconstrueerd worden. Daarna plaatst de speler een schipfiguur op de betrokken kusttegel. Het schip is dan volledig opgetuigd om aan het volgende campagneseizoen deel te nemen.

## **Burchten en steden**

De bouw van steden en burchten vraagt heel wat middelen en vormt meestal een zware uitgave voor een Keizerrijk. Maar aan de andere zijde zal een goed bewapende citadel (= stad of burcht) de grenzen van het Keizerrijk afdoende beschermen en verzekeren. Bovendien brengt dit niet alleen militaire voordelen op maar zullen ook de handelsroutes gevrijwaard worden waardoor de inkomsten stijgen.

Zo kan een dorp tegen betaling van 5 gouden kronen omgebouwd worden tot een burcht. In dat geval wordt de spelfiguur van het dorp vervangen door een burchtfiguur (getooid met het juiste Keizerlijke vaandel).

Het bouwen van een burcht op een dor veld is niet vanzelfsprekend. Alles moet worden aangevoerd, de nodige arbeiders, vaklui, materialen enz. De kosten voor de bouw van zo'n gebouwencomplex lopen dan ook hoog op. Tegen betaling van 10 gouden kronen is het pas mogelijk om een dergelijk nederzetting op te richten.

Uiteraard kan de Keizer uit ijdelheid beslissen om ter zijner eer een stad op te richten. Dit vergt een nog grotere economische inspanning van het Keizerrijk. Omdat de stad moet glitteren, schitteren en groter moet zijn dan de andere steden, moeten de beste architecten, arbeiders en vaklui worden aangesproken. Maar ook de aangewende materialen moeten duur en voornaam zijn. De nieuwe stad moet immers een bepaalde welvaartsuitstraling bezitten om de macht van de keizer te benadrukken. Enkel een dorp kan tegen betaling van 15 gouden kronen tot een moderne stad worden omgebouwd.

Op dorre velden mogen er in geen geval steden opgericht worden.

## **Constructiebeperingen**

Het maximum aantal schepen en burchten die een speler kan bouwen, wordt beperkt door de houtvoorraad waarover zijn Keizerrijk beschikt. De houtvoorraad van een speler wordt gekenmerkt door het bosgebied (of wouden) dat zijn Keizerrijk bevat. Elke speler telt binnen zijn rijk het aantal tegels voorzien van bossen. Dit aantal vormt het maximum aantal schepen en/of burchten die de speler tijdens de constructiefase kan bouwen.

## **9. Bagage**

### **Algemeen**

Tijdens de bagagefase kan elke speler bagage voor zijn troepen aankopen. Voor het allereerste campagneseizoen van dit spel werd de omvang van de bagagepunten d.m.v. een D6 bepaald. Voor de daaropvolgende campagneseizoenen moeten de spelers (naar eigen vermogen) zelf de nodige bagage aankopen.

Eén bagagepunt kost één gouden kroon. De spelers bepalen zelf hoeveel bagage ze wensen aan te kopen. Na betaling wordt de aangekochte bagagepunten op een blocnote opgeschreven. Pas bij de opstelling van de troepen zullen de bagagepunten onder de verschillende troepen worden verdeeld.

### **Volgehouden belegeringen**

Indien een speler beslist om een belegering tijdens de winter te laten voortduren, dan moet hij de belegeringstroepen tijdens de winter bevoorraden. Daarom moet hij tijdens de bagagefase voor elke belegerde banier met een D6 gooien en het aangegeven aantal bagagepunten (= het resultaat van de worp) betalen. Alhoewel dit aantal nodige bagagepunten veel kleiner is dan het nodige aantal voor een campagneseizoen, zal dit toch een sterke invloed hebben op de keizerlijke uitgaven.

Indien de speler zijn belegeringstroepen niet kan of wil bevoorraden, dan komen de belegeringstroepen door winterontberingen om en eindigt het beleg onmiddellijk.

Worden de troepen evenwel voorzien van de nodige logistieke middelen, dan blijft de belegering tijdens de winter verder duren.

Om het resultaat van een winterbelegering te bepalen, wordt de “uithongeringstabel” van toepassing bij een belegering, geraadpleegd. De dobbelsteenworp van de D6 wordt evenwel met -1 bijgestuurd. De resultaten worden zoals bij een gewoon beleg toegepast en uitgevoerd. Indien het belegerde garnizoen wordt verraden of zich overgeeft, dan moeten de troepen van beide zijden zich onmiddellijk terugtrekken in hun winterkwartier (raadpleeg in dit verband de gangbare regels i.v.m. de terugtrekking naar het winterkwartier). Slagen de troepen er niet in om hun winterkwartier te vervoegen, dan komen ze om van de winterkoude en worden zij volledig vernietigd.

## *De uithongeringstabel*

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
<b>1</b>	<p><b>Verraden!</b> De nederzetting wordt door de inwoners verraden. Het aanwezige garnizoen wordt volledig uitgeroeid en de belegeraars bezetten de nederzetting zonder troepenverlies.</p>
<b>2</b>	<p><b>Voorwaardelijke overgave!</b> Het garnizoen biedt de belegerende troepen aan om de burcht of stad zonder bloedvergieten over te dragen op voorwaarde dat het garnizoen een vrij doortocht verkrijgt. Indien de belegeraar dit voorstel aanvaardt, dan verlaten de verdedigende troepen het bolwerk en worden ze op een aanliggende tegel gezet. Deze tegel moet niet noodzakelijk behoren tot het Keizerrijk van de verdedigingstroepen. De verplaatsing over bergen en rivieren moet evenwel gebeuren d.m.v. een voorafgaande verkenning (net zoals bij gewone bewegingen). De belegeraars bezetten de nederzetting zonder troepenverlies. Wanneer de belegeraar het voorstel afwijst, dan wordt de belegering gewoon verder gezet.</p>
<b>3</b>	<p><b>Ontbering!</b> De ontbering die de inwoners moeten ondergaan, leidt tot een verwaarlozing van de verdediging. Bij elke stormloop op de nederzetting ontvangt de aanvallende bestormingsbonus van +1. Opeenvolgende ontberingen zullen de aanvallende telkens een bijkomende bestormingsbonus van +1 opleveren.</p>
<b>4+</b>	<p><b>Geen effect!</b> Ondanks de ontberingen, blijven de inwoners vastberaden waardoor de verdediging van het bolwerk behouden blijft.</p>

### *10. De opstelling van de troepen*

Om de winter te kunnen overleven werden de verschillende banieren over het Koninkrijk verspreid. Bij het einde van de winterperiode worden diverse banieren samengevoegd en wordt het volledige keizerlijke leger gehergroepeerd en georganiseerd voor de volgende campagneseizoenen. Speler die Mighty Empires spelen zonder fantasieveldslagen mogen de aangekochte militaire punten over hun banieren verdelen of nieuwe banieren oprichten. Spelers die werken met WARHAMMER-legers mogen nieuwe en oude eenheden aan banieren toevoegen of zelfs volledig nieuwe banieren samenstellen. Elke speler stelt voor het volgende campagneseizoen een nieuwe legerlijst samen waarop duidelijk de samenstelling staat van de verschillende banieren. Nadat de banieren werden gevormd, worden ze in een nederzetting van hun Keizerrijk geplaatst. Banieren kunnen niet gelegerd worden in een dor gebied. Contingenten met huurlingen of geallieerde soldaten worden altijd in eigen, afzonderlijke banieren ondergebracht.

Nadat de banieren op de landschapskaart werden geplaatst, worden de aangekochte bagageschijven onder de banieren verdeeld of wordt er aan bepaalde nederzettingen een voorraad bagageschijven toegewezen. Dit gebeurt door de schijven in de nabijheid van de banieren of nederzettingen te plaatsen.



De schepen mogen in elke haven van hun Keizerrijk worden aangemeerd.

Wanneer een speler een banier wenst op te stellen in een door water afgelegen gebied of in een schiereiland waarvan het keizerlijke gebiedsgedeelte enkel vanaf zee bereikbaar is (bijvoorbeeld omdat het landsgedeelte van het schiereiland behoort tot een rivaliserend Keizerrijk), dan moet deze speler een schip plaatsen op dezelfde of op een aanliggende kusttegel.

## 11. Spionage

### Algemeen

Tijdens de spionagefase mogen de spelers huurmoordenaars, spionnen, saboteurs en agenten inhuren en naar eigen inzicht inzetten. Elk van de vier opgesomde personages voert verschillende operaties uit, maar hun opdrachten worden in het spel gelijktijdig en op een simulaire wijze behandeld.

### Kosten voor spionage-activiteit

Het inhuren van deze types is in de onderstaande tabel weergegeven. De betaling van deze diensten gebeurt op dezelfde wijze als de aankoop van nieuwe troepen of de constructie van nieuwe nederzettingen, m.a.w. ze worden van de inkomsten afgetrokken. Het aantal en de prijs van de verschillende opdrachten worden per speler in het geheim op een apart blaadje genoteerd.

<i>Type opdracht</i>	<i>Prijs</i>
<b>Huurmoordenaar</b>	1 gouden kroon per opdracht
<b>Spion</b>	1 gouden kroon per D6
<b>Saboteur</b>	1 gouden kroon per opdracht
<b>Agent</b>	1 gouden kroon per opdracht

Nadat elke speler de speciale opdrachten heeft uitgekozen, worden de speciale opdrachten van alle spelers gelijktijdig uitgevoerd. Elke speler geeft het totaal aantal van alle aangekochte opdrachten op zonder hierbij in detail te treden.

De speler die de meeste opdrachten aankocht neemt de overeenkomstige spionschijven (huurmoordenaar, spion, saboteur of agent) en plaatst deze schijven verdekt op de tegels van de landschapskaart. Daarna is de speler die het tweede hoogste aantal opdrachten aankocht aan de beurt om schijven te plaatsen. Daarna volgen de overige spelers in dalende volgorde. Zolang de overeenkomstige schijven kunnen aangebracht worden, worden ze op de landschapskaart geplaatst. Is de voorraad uitgeput dat hebben de betrokken spelers pech. Een speler mag verschillende spionschijven op hetzelfde gebied aanbrengen. Bovendien mogen er ook spionschijven van andere spelers op dezelfde tegel liggen. De specifieke regels i.v.m. de plaatsing en het effect van de verschillende opdrachten worden hierna behandeld. Nadat alle spelers de aangekochte spionschijven op de landschapskaart hebben aangebracht, worden de resultaten van deze opdrachten uitgewerkt. Tussen de spelers wordt er, voor de uitwerking van deze speciale opdrachten, een willekeurige volgorde bepaald. De eerste speler voert de uitwerking van één bepaalde

opdracht uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt enz. Nadat een opdracht werd uitgevoerd wordt de betrokken spionschijf van de landschapskaart verwijderd. Dit gaat zo door totdat alle opdrachten werden uitgevoerd en alle spionschijven van de landschapskaart werden weggenomen.

## **De huurmoordenaar**

De spionschijf van de huurmoordenaar mag op elke tegel met een vijandelijke banier geplaatst worden. De moordenaar mag ook op de hoofdstad geplaatst worden zelfs als er geen banieren gelegd zijn.

Om na te gaan of de moordenaar in zijn opdracht slaagt, moet er met een D6 gegooid worden. Indien de moordenaar op een vijandelijke hoofdstad zonder banier werd geplaatst, dan slaat men de onderstaande tabel over en raadpleegt men direct de tweede tabel.

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
1	De huurmoordenaar wordt vroegtijdig ontdekt, waarna hij zomaar wordt afgemaakt. Zijn opdracht is een volledige mislukking.
2	De huurmoordenaar verknoeit zijn opdracht en wordt door vijandelijke troepen in het nauw gedreven. Hoewel de soldaten hem ombrengen, slaagt hij er toch in om aan de aanwezige banier een schade van 2D6x10 aan militaire punten toe te brengen. Dit aantal brengt men in mindering (De legerlijst van het aangevallen keizerlijk banier wordt aangepast).
3	De huurmoordenaar vermoordt een vijandige karakterfiguur. De vijand moet één van zijn karakterfiguren, behorende tot de aanwezige banieren, uitkiezen en verwijderen. Deze figuur overlijdt aan de opgelopen verwondingen. Bij spelers die het spel niet combineren met fansievelslagen, zal de militaire waarde van de aanwezige banier met D6x20 aan militaire punten worden verminderd.
4	De huurmoordenaar vermoordt de hoogste vijandige karakterfiguur. De vijand moet de karakterfiguur met het hoogste niveau verwijderen. Deze figuur overlijdt aan de opgelopen verwondingen. Bij spelers die het spel niet combineren met fansievelslagen, zal de militaire waarde van de aanwezige banier met D6x100 aan militaire punten worden verminderd.
5	De huurmoordenaar vermoordt, zoals beschreven in 4, de hoogste vijandige karakterfiguur. Maar bij zijn vlucht slaagt hij erin om aan de vijandige eenheden bijkomende schade aan te brengen. De militaire waarde van een aanwezige banier wordt met 2D6x10 aan militaire punten verminderd.
6	De huurmoordenaar slaagt erin om twee vijandige karakterfiguren te vermoorden. De vijand moet de karakterfiguur met het hoogste niveau en een tweede karakterfiguur naar keuze verwijderen. Deze figuren overlijden aan de opgelopen verwondingen. Wanneer de banier slechts over één karakterfiguur beschikt, dan kan er uiteraard slechts één figuur omgebracht worden en wordt er geen bijkomende schade aangebracht. Bij spelers die het spel niet combineren met fantasievelslagen, zal de militaire waarde van de aanwezige banier met D6x100 en met D6x20 aan militaire punten worden verminderd.

Wanneer de moordenaar op de hoofdstad geplaatst werd, dan wordt de onderstaande tabel geraadpleegd.

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
1-2	De huurmoordenaar wordt vroegtijdig ontdekt, waarna hij zomaar wordt afgemaakt. Zijn opdracht is een volledige mislukking.
3	De huurmoordenaar slaagt erin om het paleis binnen te dringen en richt onder de paleiswacht een ravage aan. Uiteindelijk wordt hij door de Keizerlijke garde overmeesterd en afgeslacht. Hierdoor wordt er beslist om de paleiswacht met bijkomende manschappen te versterken. De Keizerlijke garde moet met ten minste één eenheid met 10 figuren worden uitgebreid. Een banier naar keuze zal hiervoor een eenheid moeten afstaan. De legerlijst van de banier wordt daarna ook aan deze wijziging aangepast. Spelers die het spel niet combineren met fantasieveldslagen moeten hun leger (een banier naar keuze) met 3D6x10 verminderen.
4	De huurmoordenaar wordt op het nippertje ontmaskerd, maar de Keizer loopt toch lichte verwondingen op waardoor hijzelf en de volledige hofhouding in paniek raken. Geruchten doen dan ook de ronde alsof de Keizer vermoord werd. Tijdens de eerste campagnebeurt mogen de verschillende troepenmachten enkel oprukken bij een D6-worp van 4, 5 of 6. Bij een resultaat van 1, 2 of 3 blijft de troepenmacht op zijn uitgangstegel staan. Bij de tweede campagnebeurt werden de roddels ontkracht waardoor de troepen gewoon zullen doorstoten.
5	De huurmoordenaar slaagt erin om de Keizer te verwonden. Alhoewel de Keizer niet levensgevaarlijk werd verwond, verspreidt het nieuws zich als een lopend vuurtje. Het volledige leger wordt door deze berichten geparalyseerd waardoor geen enkele troepenmacht zich in de eerstvolgende campagnebeurt kan bewegen.
6	De huurmoordenaar slaagt erin om de Keizer te vermoorden. Chaos en anarchie overheersen de Keizerlijk hofhouding. Er wordt gevochten voor de troonopvolging en diverse figuren wenden hiervoor al hun politieke en economische macht aan. Het Keizerrijk staat op de rand van een burgeroorlog. Enkele bevelvoerders van burchten maken van deze chaos gebruik om onafhankelijk te worden. Een D3-worp bepaald hoeveel burchten er onafhankelijk gebieden worden. Plaats op het opgegeven aantal (vrij te kiezen) het onafhankelijke vaandel. Banieren die in deze burchten gekazerneerd waren worden volledig vernietigd, t.t.z. een deel van de troepen loopt over terwijl trouwe soldaten worden afgeslacht. De overblijvende loyale troepenmachten blijven verward achter en wachten op nieuwe orders. In deze chaos kunnen trouwe troepen in de eerstvolgende campagnebeurt niet bewegen. In de tweede campagnebeurt kunnen ze enkel oprukken bij een D6-worp van 4, 5 of 6. Bij een resultaat van 1, 2 of 3 blijft de troepenmacht op zijn uitgangstegel staan. Bij de derde campagnebeurt regeert er een nieuwe Keizer waardoor de troepen gewoon zullen doorstoten.

## De spion

De spionschijf met de spion mag op elke tegel met een vijandelijke banier geplaatst worden.

De combinatie van de onderstaande tabel en een D6-worp bepalen of de spion in zijn opzet slaagt.

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
<b>1-3</b>	De spion verdwijnt zonder sporen na te laten, maar slaagt er niet in om de nodige contacten te leggen. Zijn opdracht is een volledige mislukking.
<b>4</b>	De spion kan enkel oppervlakkige informatie verzamelen over het troepenaantal en de eventuele troepenbewegingen. De vijandige speler moet van de troepenmacht (aanwezig op de betreffende tegel) het totaal aantal militaire punten bekend maken. De vijandige speler moet bovendien bekendmaken waarheen de bespioneerde troepenmacht gedurende de eerste campagnebeurt denkt door te stoten. Deze informatie wordt het best in het geheim doorgegeven ten einde deze inlichtingen voor de andere spelers te verzwijgen.
<b>5</b>	De spion verzamelt enorm veel details aangaande de samenstelling van de Keizerlijke troepen. De vijandige speler moet in detail het puntenaantal van zijn volledig krijgsmacht doorgeven, nl. de samenstelling van de verschillende banieren met hun eenheden en karakterfiguren. Dit is eenvoudig te realiseren door aan de betrokken speler (de spionerende speler) de relevante passages i.v.m. de samenstelling van het Keizerlijke leger in het geheim te laten zien.
<b>6</b>	De spion ontdekt alle informatie i.v.m. andere, vijandelijke speciale opdrachten. De spion mag D6 aan vijandelijke spionschijven verwijderen, ongeacht van welke speler zij afkomstig zijn en welke opdracht het ook betreft. Zijn er geen speciale opdrachten meer in het spel, dan heeft men pech en komt deze interessante informatie te laat om hem te kunnen aanwenden.

## De saboteur

De spionageschijf met de saboteur mag enkel op een tegel met een vijandige nederzetting worden aangebracht. Gooi een D6 en raadpleeg de onderstaande tabel.

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
<b>1-2</b>	De saboteur wordt vroegtijdig ontdekt, waarna hij zomaar wordt afgemaakt. Zijn opdracht is een volledige mislukking.
<b>3</b>	De saboteur slaagt erin om brand te stichten in de kazerne. Indien er op de getroffen tegel een banier aanwezig is, dan verliest deze banier D6x30 aan militaire punten. Indien de spelers met WARHAMMER-legers werken, dan moet de getalsterkte van de getroffen banier aangepast worden door de nodige slachtoffers te verwijderen. Zijn er geen troepen in de nederzetting aanwezig, dan werd er geen schade aangericht.
<b>4</b>	De saboteur vergiftigt de volledige voedselvoorraad van de nederzetting. De bagagevoorraad van de nederzetting evenals de bagage van de aanwezige banieren wordt verwijderd.
<b>5</b>	Indien de geviseerde nederzetting een haven met schepen is, dan wordt een deel van de aanwezige vloot vernietigd. Er wordt onmiddellijk een scheepsfiguur verwijderd. Indien de betrokken nederzetting geen haven is, dan heeft de saboteur via een ingenieus systeem de stad voor een groot gedeelte ondermijnd. Een enorme explosie richt heel wat schade aan. Indien er banieren gelegerd zijn in de nederzetting moeten zij gedurende de eerste ronde van het campagne seizoen ter plaatse blijven om de nodige herstellingswerken uit te voeren..
<b>6</b>	De saboteur sticht een enorme brand waardoor de volledige nederzetting verwoest wordt . Er vallen onder de bevolking heel wat slachtoffers. Banieren die in de nederzetting gekazerneerd waren blijven ongedeerd (ook hun bagage kan gered worden). Eventueel aanwezige schepen worden vernietigd bij een D6-worp van 4, 5 of 6. Bij een ander resultaat kunnen de schepen ongeschonden naar open zee uitvaren.

## De agent

Elke agent heeft als doel vijandige acties te ontmaskeren en te verwijderen. Agenten worden dus ingezet om andere speciale operaties te verwijderen, maar kunnen ook aangewend worden om eigen geheime operaties in vijandig gebied te camoufleren. Agenten kunnen op elke tegel geplaatst worden. Gooi een D6 en raadpleeg de onderstaande tabel.

<i>D6</i>	<i>Resultaat</i>
1	De agent is onoplettend en onzorgvuldig. Zijn geheime opdracht is een volledige miskleun.
2	De agent kent een klein succes, want hij ontdekt één vijandelijke opdracht. Er wordt een vijandelijke spionschijf (aanwezig op de tegel van de agent) aangeduid. De aangeduide schijf mag hierbij niet omgedraaid worden. Vervolgens wordt er nogmaals met een D6 gegooid. Bij een 1, 2 of 3 gaat de vijandelijke operatie, ondanks de activiteiten van de agent, gewoon door. Bij 4, 5 of 6 brengt de agent de vijandelijke geheime opdracht in gevaar waardoor ze wordt opgeschort en de aangeduide spionschijf van de landschapskaart wordt verwijderd.
3	De agent spoort een vijandelijke opdracht op en schakelt meteen de vijandige elementen uit. Er wordt een vijandelijke spionschijf (aanwezig op de tegel van de agent) aangeduid, zonder de betrokken schijf om te draaien wordt ze verwijderd.
4	De agent is een kei in zijn vak. Hij ontdekt alle vijandelijke opdrachten op de tegel waar hij actief is. Alle vijandelijke spionschijven worden, zonder ze om te draaien, verwijderd.
5-6	Zie 4, maar deze agent slaagt er bovendien in om een collega (een spion, een huurmoordenaar of een saboteur) binnen de nederzetting te smokkelen. De speler mag naar keuze een spionschijf uitkiezen en hem in de nederzetting plaatsen. Deze bijkomende opdracht kost hem niets.

**12. De magische equinox (lente) : zie 1. De magische equinox (De herfst- en lente-equinox werden er volledig behandeld!)**

## **De gevechten op tafel (of fantasieveldslagen)**

Wanneer vijandelijke troepen elkaar ontmoeten op dezelfde tegel, dan wordt het conflict uitgevochten volgens de beschreven regels. Deze regels zijn steeds van toepassing ongeacht of men het gevecht beslecht d.m.v. een fantasieveldslag of niet. Hierdoor ontstaat de mogelijkheid om bepaalde fantasieveldslagen (bv. minder interessante gevechten) achterwege te laten waardoor het spelverloop van Mighty Empires wordt opgevoerd.

Indien alle spelers over een eigen fantasieleger beschikken, dan kan men evenwel elke veldslag via WFB- regels beslechten. Meestal zullen de spelers verkiezen om enkel grote, belangrijke of doorslaggevende veldslagen d.m.v. fantasieveldslagen uit te vechten. Voor kleine gevechten of schermutselingen zal men de spelregels van Mighty Empires toepassen.

Het volgende hoofdstuk zal bijkomende regels en richtlijnen geven teneinde de scenario's van Mighty Empire om te zetten in fantasieveldslagen.

### **Het spelterrein van een fantasieveldslag**

Het WFB-systeem beschikt over een eigen systeem om het terrein van de veldslag te bepalen. Dit systeem houdt evenwel geen rekening met het overheersende terreintype van de streek (of tegel). Als alternatief kunnen de spelers de tabel "Overwegend terrein bij WARHAMMER-veldslagen" (zie verder) toepassen.

Deze tabel houdt rekening met de terreinelementen waarop de veldslag wordt uitgevochten. Bijvoorbeeld wanneer twee troepenmachten elkaar ontmoeten op een hooglandtegel (of gebergtetegel) dan zal het terrein van de veldslag over heel wat bergelementen of -kenmerken beschikken. Om de terreinkarakteristieken (zoals bij het normale WFB-systeem) te bepalen wordt er gedubbeld en past men de kolom van het overeenkomstige tegel toe.



## *De tabel met het spelterrein*

<i>Laagland -veld</i>	<i>Kustveld</i>	<i>Rivierveld</i>	<i>Hoogland- veld</i>	<i>Terreinopbouw van het slagveld</i>
01-20	01-20	01-15	01-35	Bevat een heuvel of gebergte met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ).
	21-25	16-20	36-45	Bevat een steil gebergte met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ).
21-25	26-30	21-25		Bevat een sloot of gracht met een lengte van ongeveer $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ , die opgesplitst mag worden in drie delen met een lengte van $4 \times 2,5 = 10 \text{ cm}$
26-35	31-35	26-30		Bevat een haag met een lengte van ongeveer $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ , die opgesplitst mag worden in drie delen met een lengte van $4 \times 2,5 = 10 \text{ cm}$
36-40	36-40	31-35	46-50	Bevat een stenen muur met een lengte van ongeveer $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ , die opgesplitst mag worden in drie delen met een lengte van $4 \times 2,5 = 10 \text{ cm}$
40-62	41-50	36-45	51-52	Bevat een bos of boomgaard met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ).
63-65	51-53	46-48	53-55	Bevat dicht struikgewas of kreupelhout met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ). Dit is moeilijk toegankelijk terrein.
66-67	54-56	49-50	56-70	Is met rotsblokken bezaaid (of met vergelijkbare obstakels), met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ). Dit is moeilijk toegankelijk terrein.
68-70	57-59	51-53	71-72	Is door een ruïne bedekt, met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ). Dit is moeilijk toegankelijk terrein dat verdedigingsobstakels kan bevatten.
71-73	60-62	54-61	73-77	Bevat één gebouw met tuin, omgeven door een haag of muur, met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ).

74-76	63-65	62-63		Bevat drie kleine gebouwen die gegroepeerd staan op een oppervlakte van ongeveer $12 \times 12 \times 2,5^2 = 900 \text{ cm}^2$ .
77-79	66-68	64-66		Bevat een kleine boerderij, bestaande uit een hoofdgebouw (of woonhuis) en één of twee stallingen omsloten door een muur, met een oppervlakte van niet meer dan $12 \times 12 \times 2,5^2 = 900 \text{ cm}^2$ .
	69-70	67-68		Bevat een herberg met bijbehorende stal en is voorzien van een binnenplaats, omsloten door een muur. Het complex heeft een oppervlakte van niet meer dan $12 \times 12 \times 2,5^2 = 900 \text{ cm}^2$ .
80-81	71-76	69-75		Bevat een ondoorwaadbare, ronde poel met een diameter van maximum $8 \times 2,5 = 20 \text{ cm}$ .
	77-79	76-77		Eén van de aanliggende tafelijden is een grote, ondoorwaadbare rivier of zee. De troepen kunnen langs deze zijde niet weg marcheren of vluchten. Troepen die via deze zijde worden weggedrukt of moeten terugtrekken, worden vernietigd. De achtervolgende troepen stoppen hun achtervolgingsmars bij deze grens.
82-86	80-85	78-87	78-83	Bevat een stuk van een rivier of stroom. Deze waterpartijen zijn zijrivieren of kleinere rivieren die niet op de landschapskaart zijn opgenomen. Voor een hooglandtegel wordt er altijd aangenomen dat het om een bergrivier gaat.
87-90	86-93	88-95		Bevat een nagenoeg rond moeras met een diameter van maximum $8 \times 2,5 = 20 \text{ cm}$ .
91-93	94-95	96-97	84-85	Bevat de sporen van vroeger of recent uitgevoerde agrarische grondwerken. Deze grondwerken bestaan uit voren of aarden wallen van $24 \times 2,5 = 60 \text{ cm}$ die telkens vier delen bevatten van $4 \times 2,5 = 10 \text{ cm}$ . De hoogte van de voren kan vergeleken worden met deze van een muur. De grondwerken mogen overal geplaatst worden, maar zij moeten in een hetzelfde gebied liggen met een oppervlakte van $12 \times 12 \times 2,5^2 = 900 \text{ cm}^2$ .
94-98	96-98	98-00	86-88	Bevat een kerkhof (of een andere vorm van een mystieke begraafplaats), met een oppervlakte van ongeveer $8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2$ (maar met een maximum lengte van $12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}$ ).
99-00	99-00		89-93	Bevat een stenen graftombe (of een andere vorm van mystieke grafmonumenten). De site mag ook verschillende kleinere graftombes omvatten. Deze mystieke plaats heeft een oppervlakte van ongeveer

			94-00	<p><math>8 \times 8 \times 2,5^2 = 400 \text{ cm}^2</math> (maar met een maximum lengte van <math>12 \times 2,5 = 30 \text{ cm}</math>). Dit is moeilijk toegankelijk terrein.</p> <p>Bevat een diepe, loodrechte kloof of afgrond en bezit de volgende afmetingen: lengte: <math>8 \times 2,5 = 20 \text{ cm}</math> à <math>16 \times 2,5 = 40 \text{ cm}</math> - breedte: <math>3 \times 2,5 = 7,5 \text{ cm}</math> à <math>6 \times 2,5 = 15 \text{ cm}</math>. De troepen kunnen de ravijn binnen marcheren via de nauwe toegangsbreedte. Het is onmogelijk om in de kloof af te dalen via de lengtezijden. Troepen over de lengtezijde van de ravijn worden teruggeslagen, vallen te pletter en worden vernietigd. De achtervolgende troepen houden automatisch halt op de kloofrichel.</p>
--	--	--	-------	---

## Het spelterrein als obstakel in een fantasieveldslag

Wanneer vijandelijke troepen op dezelfde tegel door een natuurlijke hindernis van elkaar worden gescheiden, dan zal er ondanks deze versperring toch een veldslag plaatsvinden volgens de gewone spelregels van een fantasieveldslag. Nochtans kan men deze bijkomende informatie aanwenden voor de opstelling van het decor van de fantasieveldslag. Dit geeft aan het spel een bijkomend elan waardoor dergelijke veldslagen (veldslagen waarbij natuurlijke obstakels de vechtende partijen van elkaar scheiden) nog interessanter worden en zullen verschillen van veldslagen in open terrein (zonder versperring van natuurlijke hindernissen). Uiteraard moeten de twee vechtende partijen het eens zijn over bijkomende terreinaanpassingen. Wanneer er geen vergelijk bestaat tussen de spelers, dan vindt er een gewone fantasieveldslag plaats (zie verder).

Wanneer de rivier het obstakel is, dan doorsnijdt zij het landschap in het midden en scheidt zij de vijandige troepen van elkaar. In dat geval worden er best enkele doorwaadbare plaatsen aangebracht. Door te dobbelen kan het aantal en de ligging van deze plaatsen bepaald worden of kan er in onderling overleg een overeenkomst over het terreintype en zijn details bekomen worden.

Indien de hindernis een gebergte is, dan kan het gevecht plaatsvinden op een (al dan niet smalle) bergpas, die langs beide flanken begrensd wordt door steile bergwanden.

Indien de kustlijn de natuurlijk grens vormt, dan kan een tafelzijde aangeduid worden als de (onoverschrijdelijke) zee. De spelers kunnen in onderling overleg eventueel de getijdenwerking, drijfzand of wadden simuleren. Zo kan bijvoorbeeld een deel van het spelterrein aangeduid worden als moeras- of wadgebied en kan de eenheid die zich op dergelijk terrein waagt, door drijfzand of door de watermassa worden verrast. Dit kan dan de opmars van deze eenheid vertragen. Bijvoorbeeld bij een D6-worp van 6 moet de eenheid in de bewegingsfase blijven stilstaan.

## De daglengte en tijdsduur van de veldslag

Volgens de spelregels van WARHAMMER wordt de fantasieveldslag uitgevochten totdat één van beide partijen overgaat tot de overgave. Er wordt dus geen rekening gehouden met tijd, daglengtes of met het invallen van de duisternis. In Mighty Empires is dit evenwel een belangrijke factor, die zelfs doorslaggevend kan zijn. Om deze reden is het belangrijk om het exacte tijdstip van de dag te bepalen waarop de vijandelijkheden starten, vermits de gevechten slechts overdag kunnen plaatsvinden nl. tussen zonsopgang en zonsondergang.

Tijdens het campagneseizoen is het daglicht evenwel langdurig aanwezig. Er wordt aangenomen dat er gedurende ongeveer 16 uur voldoende zonlicht aanwezig is om het gevecht te beslechten. Dit komt overeen met 16 gevechtsrondes in een WARHAMMER-fanatsieveldslag. Elke ronde komt dus overeen met één uur daglicht. Strikt genomen duren niet alle rondes even lang waardoor men kan stellen dat een beurt niet altijd overeenstemt met één uur daglicht. Maar deze ronde/uur-regel laat wel toe om een tijdsfactor aan het gevecht toe te voegen.

Om te bepalen op welk tijdstip de vijandelikheden aanvatten, wordt er met een D6 gegooid. De score duidt dan aan op welk uur (tussen 1 en 6) van de dag het gevecht startte. Het gevecht gaat door totdat de duisternis het slagveld inpalmt om 16 uur. Er wordt steeds een speler aangeduid die de tijd per ronde zal aanpassen en bijhouden. Let op, een ronde bestaat uit twee beurten, zijnde één beurt per speler of partij.

## De vijand in de tang nemen of een aanval langs twee zijden

In een aanval langs twee zijden vallen twee bevriende troepenmachten de vijandelijke troepen langs twee verschillende zijden aan. Wanneer de vijand in de tang genomen wordt, dan zullen er meestal twee bevriende troepenmachten (soms meerdere) de vijand in hetzelfde maneuver aanvallen.

*Zie het voorbeeld van de figuur waarop twee witte banieren dezelfde tegel binnen marcheren waarop een vijandige banier gelegerd is. Dit is een klassieke aanval langs twee zijden.*

De vijand in de tang nemen is evenwel een moeilijk te coördineren maneuver omdat meestal één van de troepenmachten sneller aankomt dan de andere(n). Ten einde deze coördinatie-moeilijkheid te simuleren, moet er een D6-worp worden uitgevoerd. De laagste worp duidt dan aan op welk uur (tussen 1 en 6) van de dag het gevecht begint, terwijl de tweede worp het uur aangeeft waarop de tweede troepenmacht verondersteld wordt het slagveld te bereiken. Bijvoorbeeld bij een dobbelsteenresultaat 2 en 4 starten de vijandelikheden op het 2de uur van de dag terwijl de tweede troepenmacht pas vanaf het 4de uur op het strijdtoneel verschijnt. Indien beide troepenmachten op hetzelfde tijdstip aankomen, dan worden zij tezamen opgesteld alsof het één grote troepenmacht betreft.

Voordat de speler zijn beurt uitvoert waarop de tweede troepenmacht verondersteld werd het slagveld te bereiken, moet hij opnieuw met een D6 dobbelen en de onderstaande tabel toepassen.

<b>D6</b>	<b>Resultaat</b>
<b>1</b>	De tweede troepenmacht loopt onverwachts vertraging op. De troepenmacht zal pas over D6-uren op het strijdtoneel verschijnen. Wanneer deze troepenmacht uiteindelijk het slagveld bereikt, dan wordt deze troepenmacht aan de tafelrand van de betrokken speler opgesteld. Deze troepen mogen pas in de volgende ronde bewegen.
<b>2-3</b>	D6 eenheden en enkele of alle karakterfiguren arriveren op het slagveld (aan de tafelrand van de betrokken speler). Deze eenheden of karakters mogen pas in de volgende ronde verplaatst worden. De overige eenheden komen aan op het slagveld met een ratio van één eenheid per ronde, samen met de resterende karakterfiguren (één of meerdere). Nieuw aangekomen eenheden of karakterfiguren mogen pas in de volgende ronde bewegen.
<b>4-5</b>	D6 eenheden en enkele of alle karakterfiguren arriveren op een flank van het slagveld (De betrokken speler bepaalt niet op welke flank zijn troepen aankomen! Dit dient willekeurig te gebeuren.). Deze eenheden of karakters mogen pas in de volgende ronde verplaatst worden. De

overige eenheden komen aan op het slagveld (zelfde flank) met een ratio van één eenheid per ronde, samen met de resterende karakterfiguren (één of meerdere). Nieuw aangekomen eenheden of karakterfiguren mogen pas in de volgende ronde bewegen.

- 6 De volledige troepenmacht arriveert op het strijdtoneel. Deze troepenmacht mag opgesteld worden aan de tafelrand van de betrokken speler of op één of beide flanken. De troepen mogen pas in de volgende ronde verplaatst worden. Eenheden die niet direct op tafel werden gezet, mogen daarna op het slagveld (via de flanken of via de spelerszijde) aankomen à ratio van één eenheid per ronde, samen met de resterende karakterfiguren (één of meerdere). Nieuw aangekomen eenheden of karakterfiguren mogen pas in de volgende ronde bewegen.

## Einde van een veldslag

De gevechten worden automatisch beëindigd bij het invallen van de duisternis, nl. na het 16de uur. De strijd kan evenwel ook eindigen wanneer een van de volgende gebeurtenissen plaatsvindt :

- Eén van de spelers toegeeft dat zij/hij verloren heeft. Wanneer een van de speler zich tijdens een ronde overgeeft, dan wordt deze ronde eerst volledig afgewerkt. De spelers kunnen evenwel deze ronde inkorten door onbelangrijke manoeuvres of randactiviteiten (die geen invloed hebben op de veldslag) achterwege te laten.
- Eén van beide partijen niet meer beschikt over een gewone (rij- of rang-) eenheid op het slagveld (m.a.w. op tafel!). Eenheden die nog onderweg zijn, die op de vlucht zijn of het slagveld verlaten hebben om een vijandige eenheid te achtervolgen, tellen niet mee. Eenheden met minder dan 5 figuren worden alleen in rekening gebracht indien het demonen betreft. Oorlogsmachines, oorlogstuig of strijdagens tellen enkel mee indien hun bemanning uit minstens 5 spelfiguren bestaat.
- Beide partijen het eens zijn over het gevechtsresultaat. Op dat moment wordt het gevecht onmiddellijk beëindigd. Bij een gelijkspel, zal een dergelijke overeenkomst zelden voorkomen en zal er verder gevochten worden tot het resultaat duidelijk is.

De spelers kunnen ook onderling overeenkomen om de gevechten verder te laten doorgaan. In zo'n situatie worden er afgesproken om een bijkomend aantal rondes door te spelen waarna de gevechten worden gestaakt.

## Winners en verliezers

Het systeem dat toegepast wordt in de spelregels van WARHAMMER-fantasieveldslagen is bij Mighty Empires niet van toepassing. Dit komt omdat de troepenmachten die elkaar bekampen bij Mighty Empires zelden of nooit dezelfde militaire waarde bezitten. In een gewone WARHAMMER-veldslag hebben de strijdende troepen immers steeds een equivalente militaire waarde. Om deze reden werd er voor Mighty Empires een geschikter systeem ingevoerd.

Wanneer een van beide partijen zich overgeeft of wanneer het gevecht duidelijk een winnaar en een verliezer oplevert, dan moet men het systeem van Mighty Empires niet toepassen. Is er evenwel geen duidelijke winnaar of verliezer, dan bepaalt men het gevechtsresultaat d.m.v. het systeem met overwinningspunten.

## De puntentelling

Elke speler telt de totale militaire waarde van zijn strijdende troepenmacht voor de aanvang van het gevecht. Na het beëindigen van de veldslag bepaalt elke speler opnieuw de totale militaire waarde van zijn resterende troepen (Troepen of eenheden die op de vlucht zijn, evenals onbemande oorlogsmachines e.d. tellen niet mee!). Troepen die niet op tafel staan, doordat ze op de vlucht sloegen, vluchtende troepen achtervolgen of nog niet zijn aangekomen op het slagveld enz., worden ook niet in rekening gebracht. Elke speler bepaalt voor zijn deelnemende troepenmacht het percentage aan geleden verliezen. Er wordt afgerond naar het dichtstbijzijnde volledige procent. De overwinningspunten van een troepenmacht is dan gelijk aan het verliesprocent van de vijandelijke troepenmacht. Dit aantal vormt de basis van het totaal aantal overwinningspunten.

#### **Het slagveld (Het terrein van het gevecht)**

Er kunnen bijkomende overwinningspunten worden toegekend als gevolg van het veroveren of innemen van bepaalde terreinelementen. Hierover dient, voordat de strijd begint, evenwel een onderlinge overeenkomst te bestaan. Hierna volgen enkele bonuswaarden t.a.v. bepaalde terreinelementen. Deze waardes kunnen bij consensus worden aangepast aan het specifieke spelterrein waarop de veldslag plaatsvindt. De onderstaande waardes verschillen met de waardes opgegeven in WARHAMMER en zijn alleen van toepassing op campagnes van Mighty Empires.

<i>Aantal bijkomende overwinningspunten</i>	<i>Een bepaald terreinelement dat werd veroverd en dat van militair belang is.</i>
<b>10 ptn</b>	<b>Het controleren van een heuvel</b> Een troepenmacht controleert een heuvel wanneer zij alleen (Er zijn geen vijandige elementen aanwezig!) deze hoogte beheerst met 5 eenheden. Indien de heuvel niet op deze wijze bezet wordt, dan wordt de controle van dit terreinelement toegewezen aan de strijdmacht die de helft van het strijdtoneel bezet, inclusief het midden van de heuvel.
<b>10 ptn</b>	<b>Het controleren van een brug</b> Een troepenmacht controleert een brug wanneer er minstens één spelfiguur op de brug staat en er geen vijandelijke figuren in charge-afstand staan. De controle over de brug wordt ook toegewezen aan de troepenmacht die de helft van het strijdtoneel bezet, met inbegrip van de brug.
<b>25 ptn</b>	<b>Het controleren van een tafelhelft (of de helft van het strijdtoneel)</b> De tafel wordt in twee gelijke helften opgedeeld. Tel vervolgens de aanwezige troepen van beide legers. Karakterfiguren tellen voor 5 ptn, gewone eenheden, evenals grotere creaturen zoals monsters, demonen enz. tellen slechts voor 1 pt. Strijdwagens en de bijbehorende bemanning tellen ook maar voor 1 pt. Wegvluchtende eenheden worden niet in rekening gebracht. Wanneer een speler zijn tegenstander op één tafelhelft overtreft in een verhouding van 2:1 dan controleert hij/zij de helft van het strijdtoneel.

#### **Het bepalen van winnaar en verliezer**

Nadat elke speler zijn totaal aantal overwinningspunten berekend heeft, vergelijken de spelers de bekomen resultaten ten einde een winnaar en verliezer aan te duiden.

Wanneer het verschil tussen beide scores lager is dan 10% van de laagste score, dan eindigde de partij op een gelijk spel. Bijvoorbeeld aanvaller 60, verdediger 65.

Wanneer het verschil tussen beide scores 10% à 100% van de laagste score bedraagt, dan werd de troepenmacht met het slechtste resultaat verslagen. Bijvoorbeeld aanvaller 60, verdediger 85.

Wanneer het verschil tussen beide scores meer dan 100% van de laagste score bedraagt, dan werd de troepenmacht met het slechtste resultaat verslagen en uiteengedreven. Bijvoorbeeld aanvaller 35, verdediger 75.

### **Resultaat**

De resultaten van de fantasieveldslagen worden op dezelfde wijze behandeld als de gevechten die d.m.v. het gevechtssysteem van Mighty Empires werden beslecht. In dat geval raadplegen de spelers best de sectie i.v.m. gevechten ten einde de modaliteiten en details te kennen.

Merk op dat de slachtoffers van een vlucht (of terugtrekking) over bergkammen of rivieren niet kunnen gerecupereerd worden, terwijl bepaalde slachtoffers van veldslagen wel kunnen herstellen van opgelopen verwondingen.

## **Belegeringen**

### **Algemeen**

Een belegering kan een spectaculaire fantasieveldslag opleveren in een fantastisch decor, beheerst door heroïsche gevechtshandelingen. Maar vanwege hun aard zijn belegeringen meestal langdurig waardoor het onpraktisch is om belegeringen als een echte fantasieveldslag uit te vechten.

Toegewijde spelers zullen wellicht opteren om alle regels i.v.m. belegeringen van WARHAMMER toe te passen, inclusief de regels van de ondermijning, de batterijen en de aanwezige reserves. Spelers die de uitslag van de belegering sneller (in één sessie) willen bepalen, zullen eerder opteren om de werkelijke bestorming uit te voeren in een fantasieveldslag. Spelers die kiezen om de langdurige voorbereiding van de bestorming zoals de beschieting (of het bombardement van het bolwerk) van de belegering te simuleren, zullen dit aan de hand van de spelregels van Mighty Empires uitvoeren.

De meeste spelers zullen evenwel kiezen voor de belegeringsregels van Mighty Empires ten einde het spel te laten vlotten. Niettemin kan hiervan afgeweken worden indien het een interessante (de spelers beschikken bv over het ideale decor) of determinerende belegering betreft. Het is inderdaad veel aangenamer een beleg uit te vechten wanneer men beschikt over een aangepast burcht- of stadsmodel, belegeringsmachines zoals stormrammen, aanvalstorens, katapulten, balistas, slingers en alle overige belegeringsaccessoires. Op deze wijze ontstaat een sterk gevarieerd en kleurvol fantasiegevecht. Een belegeringsveldslag die in een fantasieveldslag wordt uitgevochten, vraagt heel wat voorbereidingswerk (opstellen van corelementen, troepen, belegeringsmachines enz.) en tijd voor het beslechten van de belegering. In ieder geval is het een uitdaging, een ervaring die elke toegewijde WARHAMMER-speler niet kan missen.

### **De bevoorrading en de tijdsduur bij een WARHAMMER-belegering**

Wanneer de spelers beslissen om het beleg d.m.v. een fantasiebelegering (waarbij alle WARHAMMER-regels worden toegepast) te beslechten, dan moeten de tijdsschalen van de fantasieveldslag en van Mighty Empires op elkaar afgestemd worden.

Een ronde van Mighty Empires heeft een tijdsequivalent van één maand (of 28 dagen) terwijl bij de belegering een WARHAMMER-ronde slechts één dag symboliseert. Bepaal, volgens de bepalingen van Mighty Empire, de omvang van de voorraad waarover de belegerde troepen beschikken. Door de bekomen waarde te vermenigvuldigen met 28 bekomt men het equivalent waarover men beschikt in WARHAMMER-terminologie (volgens de tijdsschaal van de fantasiebelegering). Nadat de belegering 28 dagen duurde, begint de volgende ronde van Mighty Empires.

## Het genezen van slachtoffers (of het recupereren van slachtoffers)

### Algemeen

In dit deel worden er enkel regels behandeld die van toepassing zijn op fantasieveldslagen (m.a.w. wanneer men het WFB toepast!). Spelfiguren die tijdens een veldslag verwijderd werden, zijn niet noodzakelijk gedood. Sommige zullen inderdaad sneuvelen, maar de meerderheid van de verwijderde figuren werd verwond en/of is onvermogen om nog aan het gevecht deel te nemen. Nadat het gevecht werd beëindigd (M.a.w. na de achtervolging en de vlucht) zullen de beide strijdende partijen een proportioneel deel van de uitgeschakelde troepen terug recupereren. De spelfiguren die genezen zullen opnieuw hun eenheden vervoegen en kunnen terug deelnemen aan het volgende gevecht.

### Rang- en rjeenheden

Wanneer een eenheid het gevecht al vluchtend verlaten heeft, dan gelden er speciale spelregels (zie verder).

Alle niet vluchtende of standhoudende eenheden recupereren (zoals hieronder beschreven) een deel van de opgelopen verliezen.

Op de D6-worp zijn de volgende aanpassingscoëfficiënten van toepassing:

- -1 indien de troepenmacht werd verslagen
- -2 indien de troepenmacht werd verslagen en uitééngedreven
- -1 indien de troepenmacht achtervolgd wordt
- +1 indien de troepenmacht zegevierend is

D.m.v. een D6-worp en de van toepassing zijnde aanpassingscoëfficiënt worden de volgende resultaten bepaald:

<b>D6</b>	<b>Herstel (opleving of genezing)</b>
<b>1</b>	Geen enkele spelfiguur gaat er verloren. M.a.w. alle verwonde spelfiguren genezen en vervoegen opnieuw de rangen van hun eenheid.
<b>2</b>	1 op 4 van de verwonde spelfiguren geneest en vervoegt opnieuw zijn eenheid.
<b>3-4</b>	1 op 3 van de verwonde spelfiguren geneest en vervoegt opnieuw zijn eenheid.
<b>5-6</b>	1 op 2 van de verwonde spelfiguren geneest en vervoegt opnieuw zijn eenheid.

### Karakterfiguren

De karakterfiguren vormen meestal de ruggesgraat van een strijdmacht. Het lot van een figuur kan een belangrijke wending geven aan de strijd. Karakterfiguren kunnen zoals gewone eenheden tijdens de herstelfase genezen. Voor elke karakterfiguur moet er evenwel apart gedobbeld worden.

De D6-worp bepaalt dan voor de karakterfiguur het volgende :

<b>D6</b>	<b>Het lot van de karakterfiguur</b>
<b>1</b>	Dood!
<b>2-3</b>	Alhoewel de figuur hevig verwond werd, slagen bevriende troepen erin om hem van het slagveld te evacueren. Om de ernst van de verwondingen te bepalen moet er opnieuw gedobbeld worden



en moet men “De verwondingstabel” raadplegen.

- 4-5** De figuur werd niet verwond, maar ligt bewusteloos op het slagveld. Indien de eigen troepenmacht zegeviert of indien het gevecht een gelijkspel opleverde, dan herstelt de figuur automatisch na de beëindiging van de veldslag. Wanneer de vijand evenwel de strijd wint, dan wordt de figuur gevangen genomen.
- 6** Ondanks zijn lichte verwondingen slaagt de figuur erin om aan de vijand te ontkomen.. De figuur geneest onmiddellijk en volledig waarna hij zijn eigen troepenmacht vervoegd.

Een worp van 2D6 zal het effect van de verwondingen van de herstellende karakters bepalen. Het resultaat van de worp in combinatie met “De verwondingstabel” bevat het volgende indicaties :

Terminologie	Omschrijving
Verwonding	De aard van de verwonding
Genezingstijd of herstelperiode	De tijd (uitgedrukt in campagnerondes) die nodig is om het genezingsproces te voltooien. Bepaalde verwondingen nemen heel wat tijd in beslag en zullen meer dan een campagne in beslag nemen.
Strafmaatregelen tijdens de herstelperiode	Een karakterfiguur kan tijdens zijn genezing last hebben van zijn verwonding. Hierdoor wordt hij beperkt in zijn mogelijkheden tot deelname aan het gevecht. Wanneer een gevecht plaatsvindt gedurende de genezingstijd dan zijn de strafmaatregelen van toepassing. Wanneer de maatregelen opleggen dat de karakterfiguur buiten strijd aangeeft, dan mag hij aan geen enkel gevecht deelnemen gedurende zijn herstel.
Permanente strafmaatregelen	De opgelopen verwondingen van karakterfiguur hebben een permanent karakter of effect. Deze maatregelen blijven van toepassing na de herstelperiode.

De verwondingstabel

2D6	Verwonding	Genezingstijd of herstelperiode	Strafmaatregelen tijdens de herstelperiode	Permanente strafmaatregelen
2	Ernstig armletsel	Het volledige campagneseizoen.	Buiten strijd	Amputatie. Deze figuur kan geen schild meer hanteren. WS-2.
3	Licht armletsel	1 campagneronde	WS-3, S-2	Geen
4	Ernstig hoofdletsel	Het volledige campagneseizoen.	Buiten strijd	Int-2, Cl-2, Ld-1
5	Zwaar hoofdletsel	3 campagnerondes	Buiten strijd	Int-1
6	Licht hoofdletsel	2 campagnerondes	W-1, WS-2, BS-2, Int-1	Geen
7	Oppervlakkig hoofdletsel	1 campagneronde	W-1, WS-1, BS-1	Geen
8	Licht rompletsel	2 campagnerondes	S-1, T-1, W-1	Geen

9	Zwaar rompletsel	3 campagnerondes	Buiten strijd	T-1
10	Ernstig rompletsel	Het volledige campagneseizoen.	Buiten strijd	T-2, S-1, W-1
11	Licht beenletsel	1 campagneronde	Mx 1/2	Geen
12	Zwaar beenletsel	Het volledige campagneseizoen.	Buiten strijd	Kreupel, Mx 1/2

### **Slagveldbeperkingen of slagveldbeschadiging**

Het verlies aan verwondingspunten (wounds) en/of de vermindering van andere karakteristieken tijdens een gevecht, worden onmiddellijk teniet gedaan nadat het gevecht werd beëindigd. Op dezelfde wijze herwinnen tovenaars en magiërs terug hun volledige magische vermogens.

Standaard worden niet gerecupereerd wanneer ze door de vijand veroverd werden of wanneer een eenheid op de vlucht slaat. Standaards die op het slagveld achterblijven vallen automatisch in de handen van de overwinnaar. Bij een gelijkspel zijn de achtergebleven standaards voor beide partijen verloren.

### **Vluchtende eenheden**

Een eenheid die tijdens het gevecht van het slagveld wegvlucht of bij het einde van de veldslag het hazepad kiest, kan de verliezen opgelopen tijdens de strijd niet herwinnen of recupereren.

Karakterfiguren die wegvluchten van het slagveld kunnen wel genezen. De genezing gebeurt op dezelfde wijze als karakterfiguren die het slagveld niet ontvluchten. Hun vlucht heeft geen supplementaire gevolgen met uitzondering van de opgelopen persoonlijke vernedering!

### **Oorlogsbuit**

Reeds tijdens het gevecht kan men een vijandelijke standaard buit maken. De meeste oorlogsbuit zal evenwel verzameld worden nadat het slagveld door de vluchtende vijand werd verlaten.

Een verslagen troepenmacht laat zijn bagage, zijn oorlogstuig, oorlogsmachines enz. achter op het slagveld. Deze dingen worden automatisch door de winnaar in bezit genomen. Buitgemaakte bagage wordt automatisch aan zijn trosagens (eigen bagage) toegevoegd. Hierbij blijft de beperking van maximum 6 bagagepunten per banier gelden. Het teveel aan bagagepunten komt dan ook te vervallen. Oorlogsmachines kunnen door de overwinnaar worden aangewend op voorwaarde dat aan het tuig een bemanning kan worden toegewezen. Indien de overwinnaar de oorlogsmachines niet kan bemannen, dan maken zij deel uit van zijn logistieke trein (of trosagens). Pas op het einde van het campagneseizoen worden zij automatisch naar de hoofdstad van het Keizerrijk afgevoerd.

Standaards die tijdens de veldslag op de vijand worden veroverd, worden bij het einde van de veldslag verwijderd en aan de bagage van de overwinnaar toegevoegd. De buitgemaakte standaards blijven, zoals het buitgemaakte oorlogstuig, behoren tot de logistieke trein van de troepenmacht. Ook zij worden pas op het einde van het campagneseizoen als trofee naar de hoofdstad van het Keizerrijk afgevoerd.

**Krijgsgevangenen**

Karakterfiguren die gewond werden en op het slagveld achterbleven worden door de overwinnaar gevangen genomen. Zij worden opgesloten in gevangeniswagens behorende tot de logistieke trein van de overwinnende troepenmacht. Wapens, wapenuitrusting, magische voorwerpen e.d. van krijgsgevangenen worden onmiddellijk in beslag genomen en vernietigd. De geboeide gevangen reizen in aangepaste wagens met de vijandelijke troepenmacht mee. Pas op het einde van het campagne seizoen worden zij automatisch naar de hoofdstad van het vijandelijk Keizerrijk afgevoerd waar zij in een diepe en duistere kerker worden opgesloten. Krijgsgevangenen die tijdens het campagne seizoen meegevoerd worden met een troepenmacht kunnen door bevriende troepen bevrijd worden. Het volstaat om de vijandelijke troepenmacht in een gevecht te verslaan waardoor de logistieke trein door de overwinnende troepen wordt overgenomen en de gevangenen onmiddellijk bevrijd worden.

Een speler kan tijdens zijn beurt beslissen om zijn krijgsgevangenen te executeren. Omdat karakterfiguren over speciale eigenschappen beschikken, zal elke poging om hen te vermoorden onverwachte gebeurtenissen opwekken die tot hun ontsnapping kan leiden. Wanneer een speler beslist om een krijgsgevangen karakterfiguur te elimineren, dan moet hij een D6 gooien en de onderstaande tabel raadplegen.

De tabel voor het executeren van karakterfiguren

<i>D6</i>	<i>Executieresultaat</i>
<b>1</b>	De karakterfiguur slaagt erin zijn bewakers te overmeesteren. Met bravoure slaagt de figuur, dankzij zijn heroïsche en spectaculaire ontsnappingsvlucht, erin om de dichtstbijzijnde bevriende troepen te verwoegen. Zijn uitrusting is evenwel verloren, maar hij mag kosteloos uitgerust worden met een handwapen, een licht harnas en een schild.
<b>2</b>	De karakter verschalkt zijn bewakers door zich ziek te veinzen. Hij kan het vijandelijke kamp ontvluchten door zich te verkleden als dienstmeid, paria of bedelaar. De karakterfiguur verwoegd zoals in 1 de dichtstbijzijnde bevriende troepenmacht.
<b>3</b>	De beul wordt omgekocht waardoor een andere in zijn plaats geëxecuteerd wordt of de beul op één of andere wijze de executie vervalst. Bij het einde van het campagne seizoen bereikt de karakterfiguur eenzaam en berooid de hoofdstad van zijn eigen Keizerrijk.
<b>4</b>	Door ongunstige en duivelse voortekens beslist zijn overweldiger om de goden niet te ontstemmen en annuleert hij de geplande executie. De karakterfiguur blijft leven maar blijft in een aangepaste gevangeniswagen opgesloten.
<b>5-6</b>	De karakterfiguur slaagt er niet in om een ontsnappingsplan te bedenken en uit te voeren. Hij wordt door zijn overweldiger genadeloos geëxecuteerd.

# De fantastische wereld van de campagnes

(Of de leefwereld en omgeving van de veldtochten)

De wereld van de landschapstegels kan men als een deel van de oude WARHAMMER-wereld beschouwen of als een continent dat bevolkt wordt door de fantastische volkeren en wezens van WARHAMMER.

In dit hoofdstuk worden enkele bevolkingstypes van WARHAMMER voorgesteld. Tot nu toe werd er in de spelregels geen onderscheid gemaakt in het gedragspatroon van de verschillende volkeren. In de WARHAMMER-werkelijkheid heeft elk volk zijn eigen karaktertrekken, handelswijzen en unieke bekwaamheden. Dit betekent ook dat elk volk eigen zwakheden en sterktes bezit. Deze spelregels kunnen aangewend worden wanneer men Mighty Empires als onafhankelijk fantasie bordspel speelt maar komen pas echt tot hun recht wanneer men het combineert met WFB. De spelers kiezen steeds zelf hun bevolking uit en het is best mogelijk dat spelers hetzelfde ras uitkiezen. Dit is helemaal niet verboden.

## **Regels i.v.m. het bevolkings- of rastype**

- **Algemeen**

Tot nu werd er geen onderscheid gemaakt tussen de verschillende mogelijkheden of bekwaamheden (zoals de manier van oprukken, hoe ze voorzien in hun levensonderhoud en hun verkenningsopvatting) van de verschillende volkeren. Tot nu toe werd er vanuit gegaan dat elke speler de leiding had over een Keizerrijk met een menselijke bevolking. De regels i.v.m. het rastype laten verschillende wezens toe waardoor een bonte bevolkingsverzameling ontstaat die elk over eigen natuurtalenten beschikken.

Wanneer de spelers kiezen voor legers uit het legeraanbod van WARHAMMER dan kan een banier samengesteld worden uit eenheden van een verschillend rastypes zo kunnen bv. "Snotlings" (kleine groene Gobelins) en Trollen deel uitmaken van een Ork en Gobelins strijdmacht.

Geallieerde en/of huurling banieren of eenheden volgen evenwel andere regels dan hun bevriende troepen en/of opdrachtgevers. De spelers die geallieerde troepen of huurlingen inzetten dienen met de verschillende handelswijze van deze troepentypes rekening te houden.

- **De Ondoden**

Ondoden moet niet voorzien worden in hun levensonderhoud en de bagage die ze bekomen wordt automatisch vernietigd. Een banier Ondoden kan niet verhongeren als gevolg van een tekort in hun levensonderhoud. Zij kunnen evenwel verdwijnen of omkomen als gevolg van het verdwijnen van de magische krachten die hun in stand houden. Het bestaan van Ondoden komt in gevaar wanneer de magische krachten langzaam worden aangetast en vernietigd.

Een banier Ondoden samengesteld uit het legeraanbod van WARHAMMER moet ten minste beschikken over één "Liche" (of lijkbidder), "Necromancer" (necromaniër of dodenbezweerder) of "Vampire" (vampier). Indien de banier geen van deze karakterfiguren bezit, dan verdwijnt deze banier automatisch en valt de banier in stof

uiteen.

Elke banier Ondoden wordt bij het overleven getest op het vlak van magische instabiliteit (of de aantasting van de magische krachten die de Ondoden in stand houden). Bij een D6-worp van 6 wordt de banier aangetast en wordt de getalssterkte (of militaire sterkte) van de banier op dezelfde wijze aangepast zoals een gewone banier die niet in zijn levensonderhoud kan voorzien.

Wanneer een tegel door meer dan één banier Ondoden bezet wordt, dan is de magische krachtstroom veel groter en moeilijker te beheersen waardoor de magische instabiliteit toeneemt en de kans op aantasting sterk stijgt. Wanneer er twee banieren op hetzelfde veld staan, dan worden de beide banieren aangetast bij een D6-worp van 5 en 6. Bevinden er zich drie banieren op dezelfde tegel, dan worden de banieren reeds beschadigd bij een D6-worp van 4, 5 en 6. Bezetten meer dan drie banieren Ondoden hetzelfde veld, dan wordt elke banier automatisch aangetast.

De Ondode tovenaars moeten hun volledig magisch potentieel aanwenden om hun troepen in stand te houden. Dit betekent dat het onmogelijk is om bijkomende Ondoden op te wekken tussen twee gevechten. Maar de Ondode magiërs kunnen tijdens de fantasiegevechten wel toverspreuken aanwenden waardoor bijkomende Ondoden worden gesommeerd uit het Dodenrijk. Deze opgewekte Ondoden worden vanaf dat ogenblik aan de strijdende banier toegevoegd. Maar omdat regels i.v.m. de magische instabiliteit ook van toepassing zijn op het fantasiegevecht, is het weinig waarschijnlijk dat de Ondode speler de sterkte van zijn banieren hierdoor sterk kan laten toenemen. In elk geval blijven de opgelegde beperkingen t.a.v. samenstelling van een banier gelden. Het maximum aantal eenheden van een banier bedraagt immers 5 eenheden. Het oproepen van supplementaire eenheden kan leiden tot de vorming van nieuwe banieren die elk over een eigen Ondode tovenaars (lijkbidder, dodenbezweerder of vampier) moeten beschikken. Wanneer dit niet mogelijk is, dan moeten de overtollige eenheden terug tot stof verdwijnen.

- **De Dwerger**

Dwergen bouwen hun huizen overwegend in bergachtige gebieden. Meestal houwen ze hun woning in de harde rotswand onder de grond. Op deze wijze ontstaan er diepe ondergrondse nederzettingen en steden. Dwergen bouwen evenwel ook gewone woonhuizen. Hun bovengrondse bouwsels hebben meestal een verband met mijnactiviteit, steenbewerking of met het gebergte.

Een Dwergleger vindt sneller een doorgang of passage door bergachtige streken dan andere volkeren. Wanneer een Dwergleger doorheen de bergen trekt, dan telt men +1 op bij de verkenningsworp.

Een nederzetting van de Dwergen op een bergtegel bevat heel wat uit steen gehouwen tunnels en grotten. Door deze constructies zijn deze nederzettingen zeer goed te verdedigen bij een belegering. Bij een belegering zijn de verliezen van de Dwergen gering, waardoor hun verliezen altijd gehalveerd worden. Elke batterijaanval op een Dwergnederzetting in het gebergte wordt met -2 aangepast waardoor een worp van 1-4 geen effect heeft, een 5 veroorzaakt enkel lichte schade (+1 als aanvalsbonus) en enkel een 6 zware schade aanricht (+2 als aanvalsbonus).

Dwergen zijn zeer trots, loyaal en volhardend (maar ook heel koppig!). Geen enkele dwergnederzetting, ongeacht zijn ligging (m.a.w. de streek doet er niet toe), kan ingenomen worden door verraad als gevolg van uithongering tenzij er in de nederzetting een geallieerde of huurlingenbanier aanwezig is. In principe geeft geen enkele

Dwergnederzetting zich over als gevolg van uithongering tenzij de vijandige belegeringsmacht eveneens bestaat uit Dwergen.

- **De Hoge Elven**

Alhoewel de Hoge Elven geen zeevolk zijn, onderhouden zij nauwe relaties met het verwante Elvenras van de Zee of de Zee-elven. Dit Elvenras beheerst met grote vaardigheid het zeemanschap. De legers van de Hoge Elven bevatten in hun rangen heel wat Zee-elven. De schepen van de Hoge Elven worden dan ook altijd bemand door Zee-elven. Hierdoor zijn de Hoge Elven stukken beter op zee dan de legers van andere rassen. Zij kunnen op zee gemakkelijk ontsnappen aan vijandige schepen, maar kunnen ook snel en onverhoeds een zeeslag aanvagen. Een vloot van de Hoge Elven mag +1 toevoegen bij zijn aanvalsscore wanneer het vijandige schepen aanvalt.

De Hoge Elven behoren tot de machtigste magiërs van de wereld. Tijdens de magische fase van elke equinox (zowel bij de lente- als de herfstwende) mogen de Hoge Elven vanuit hun hoofdstad twee toverspreuken i.p.v. één uitspreken. Hiervoor moet er op het geijkte ogenblik evenwel een banier in de hoofdstad aanwezig zijn.

- **De Boselven**

Boseleven zijn gewoon om te leven in bosrijke gebieden. Om deze reden bekommen Boseleven op een bostegel steeds voedsel. Zelfs wanneer er op de bostegel geen nederzetting staat zal deze tegel een voedselpunt voortbrengen. Staat er evenwel een nederzetting op een bostegel, dan gelden de gewone regels in verband met het genereren van voedselpunten. Boselven slagen er zelfs in om in geplunderde bosvelden voldoende voedsel te verzamelen, waardoor elk geplunderd gebied toch nog een voedselpunt opbrengt.

- **Orks en Gobelins**

Gobelinachtigen moeten net zoals mensen, Elven en andere levende wezens voorzien worden in hun levensonderhoud. In tegenstelling tot de andere wezens zijn het kannibalen. Dit betekent dat wanneer de bevoorrading van het Gobelinleger onvoldoende is, de grotere Gobelinmonsters de kleinere gewoon verslinden. Om deze reden wordt de militaire sterkte van zo'n leger, dat over onvoldoende voedselpunten beschikt, met dubbel zoveel punten verminderd.

Wanneer men het spel combineert met WFB dan moet de speler met het Gobelinleger bij voedseltekort eerst zijn Snotlings (=Dwerggobelins) en dan zijn gobelins uit zijn banier verwijderen zolang deze banier Orks en Trollen onder zijn rangen telt. Als alternatief kan de legerleiding beslissen om eerst de krijgsgevangenen op te peuzelen voordat eigen troepen aan de beurt komen. De karakterfiguren brengen als voedselwaarde evenveel basispunten op als hun niveau en rastype voorziet.

Gobelinachtigen zijn zeer sterke wezen die over een ongelooflijk uithoudingsvermogen beschikken. Zij kunnen dagenlang oprukken waardoor zij vrij snel heel wat gebied kunnen veroveren. Bij een dergelijke snelle opmars verliezen ze evenwel heel wat manschappen doordat er veel achterblijven of er door uitputting heel wat sneuvelen.

Een Gobelin troepenmacht kan een geforceerde mars uitvoeren doorheen een tegel zonder er een gevecht of beleg aan te gaan waarna een verkenningspoging en eventueel een verdere opmars volgt. Deze wijze van oprukken noemt men een geforceerde mars. Om een geforceerde mars te kunnen uitvoeren, wordt de volledige troepenmacht supplementair en

onmiddellijk voorzien in zijn levensbehoefte. Deze bijkomende voedselpunten kunnen zowel voortkomen van de bezette tegel als van de eigen bagage (de gangbare regels i.v.m. de voedselpunten zijn van toepassing). Indien de nodige voedselpunten niet aanwezig zijn, dan vindt de geforceerde mars niet plaats. Indien de verkenning van de tweede aanpalende tegel succesvol verloopt, dan trekt de Gobelintroepenmacht dit tweede veld gewoon binnen (net zoals bij een gewone beweging). Nadat de troepenmacht zijn tweede beweging heeft voltooid, wordt er nagegaan hoeveel manschappen de troepenmacht door desertie en uitputting verloor tijdens deze geforceerde mars

Tabel met de verliezen bij een geforceerde mars (Deze tabel is van toepassing indien de Gobelintroepenmacht twee velden oprukte!)

<b>D6</b>	<b><i>Effect op de troepenmacht die de geforceerde mars uitvoerde</i></b>
<b>1</b>	De banier verliest tijdens de geforceerde mars een militaire puntenwaarde van D6x50 aan manschappen.
<b>2</b>	De banier verliest tijdens de geforceerde mars een militaire puntenwaarde van D6x20 aan manschappen.
<b>3</b>	De banier verliest tijdens de geforceerde mars een militaire puntenwaarde van D6x10 aan manschappen.
<b>4</b>	De banier verliest tijdens de geforceerde mars een militaire puntenwaarde van D6x5 aan manschappen.
<b>5 of 6</b>	Zonder effect. Ondanks de geforceerde mars verliest de banier geen enkele strijder en behoudt de banier zijn militaire sterkte.

Wanneer de oprukkende strijdmacht meerdere banieren omvat, dan moet er voor elke banier afzonderlijk nagegaan worden wat het effect was van de geforceerde mars. Spelers die het spel combineren WFB, kiezen i.v.m. de verliezen zelf de figuren uit. De kannibaalregel i.v.m. voedseltekort vervalt wanneer men een geforceerde mars doorvoert.

- **Skaven (Het Rattenvolk)**

Keizerrijken bevolkt door mensen, Elven en andere wezens bestaan uit een netwerk van steden, burchten en nederzettingen. De Skaven vormen evenwel een uitzondering op deze situatie. Zij leven enkel op de ruïnes van andere beschavingen. Hierdoor verschillen de Skavenlegers sterk van de andere legers.

Skaven kunnen op gewone wijze overleven (voedselpunten verzamelen) in hun eigen Koninkrijk. De hoofdstad en de zes omliggende tegels, zoals de fabelachtige stad Skavenblicht, vormen de uitvalsbasis van de Skaven. De Skaven kunnen evenwel niet overleven op een andere tegel zolang dat veld geen geplunderde bebouwing bevat. In tegenstelling tot andere rassen, bekomen de Skaven één voedselpunt per geplunderde tegel (ongeacht of er op de tegel een nederzetting, burcht of stad staat).

Om deze reden is de Skavenspeler, om zijn troepen te laten overleven, verplicht om elk bebouwde tegel te plunderen. Hierdoor zal de bagage van het Skavenleger toenemen (net zoals wanneer gewone legers overgaan tot plundering) maar zal het Skavenleger ook door het geplunderde veld van een voedselpunt voorzien worden. Tegels die in het vorige campagne seizoen geplunderd werden moeten in de winterperiode de gewone



heroplevingstest ondergaan.

Het inkomen van de Skaven wordt zoals voorzien bepaald aan de hand van de nederzettingen behorende tot het Koninkrijk en tot het Keizerrijk. Supplementair zal elke geplunderde nederzetting één bijkomend inkomstenpunt opbrengen.

## **De benaming van steden e.d.**

- **Algemeen**

Alhoewel het perfect mogelijk is om Mighty Empires te spelen zonder zich te bekommeren over bijkomende details zoals het geven van benamingen aan Koninkrijken, nederzettingen, eigen karakterfiguren enz., zullen vele spelers dit toch verkiezen. Op deze wijze wordt het spel heel wat persoonlijker, waardoor de betrokkenheid van de spelers sterk stijgt. Omdat de gerealiseerde landschapskaart wellicht voor verschillende campagneseizoenen zal gebruikt worden, is het de moeite waard om de nederzettingen, de regio's en de Keizerrijken een naam te geven. Dit is slechts een kleine moeite die het spel wat realistischer en concreter maken.

- **Plaatsnamen**

Plaatsnamen geven het spel niet alleen meer karakter, meer dienen ook als referentiepunt. Men kan de namen zelf bedenken (bv. historische of fictieve plaatsnamen). Als alternatief kunnen de volgende kaarten worden aangewend. De opgegeven namen kan men toewijzen of aanpassen aan de landstaal van het Koninkrijk waartoe ze behoren.

De kaarten werden ingedeeld volgens de belangrijkste rastypes van WARHAMMER. Om praktische redenen is er per rastype een aparte kaart van toepassing. De spelers kunnen uiteraard hun eigen kaart opstellen. Deze kaarten kunnen enkel met een D20 gecombineerd worden.

Elke plaatsnaamkaart bevat twee of drie kolommen Elke kolom vertegenwoordigt een deel van de plaatsnaam eigen aan de taal van een WARHAMMER-volk. Door deze delen samen te voegen, bekomt men de meeste plaatsnamen. Sommige plaatsnamen bestaan uit meer dan twee delen naargelang van de instructies van de kaart en de D20. De plaatsnamen van de Elven bezitten nagenoeg altijd over drie delen (en vergen dan ook drie D20-worpen). Er werd geen kaart voor de plaatsnamen voor Chaos-volk voorzien. Dit komt omdat het Chaos-volk eigenlijk verschillende volkeren en culturen omvat. De Chaospeler mag naar keuze een kaart uitkiezen.

**Kaart 1 - Plaatsnamen van de Bretonnians (= een menselijke bevolkingsgroep)**

<i>D20</i>	<i>Plaatsnaamdeel 1</i>	<i>Plaatsnaamdeel 2</i>
1	Ais	ais
2	Beau	aisle
3	Bai	brun
4	Cor	bur
5	Deu	del
6	Donn	dinon
7	Fonten	fel
8	Gren	for
9	Hois	grande
10	Lil	grois
11	Ly	gris
12	Mars	lanque
13	Mon	mais
14	Na	nuon
15	Par	non
16	Peil	ois
17	Sien	puit
18	Sur	quel
19	Tour	rienne
20	Vers	Opnieuw dubbelen en willekeurig een derde deel toevoegen

**Kaart 2 - Plaatsnamen van het Keizerrijk (= een menselijke bevolkingsgroep)**

<i>D20</i>	<i>Plaatsnaamdeel 1</i>	<i>Plaatsnaamdeel 2</i>
1	Alten	archen
2	bel	bruk
3	Bur	burg
4	Cor	dorf
5	Dun	dorn
6	Dar	feld
7	Ein	felt
8	Gran	grad
9	Hel	heim
10	Lin	holm
11	Magden	howe
12	Mar	ten
13	Mund	mar
14	Neu	mark
15	Nor	meir
16	Riec	mund
17	Ver	port
18	Vol	stad
19	Wald	voltan
20	Wasten	Opnieuw dubbelen en willekeurig een derde deel toevoegen

**Kaart 3 - Plaatsnamen van Dwergvolk**

<i>D20</i>	<i>Plaatsnaamdeel 1</i>	<i>Plaatsnaamdeel 2</i>
1	Alabrin	adum
2	Aman	adol
3	Askul	afor
4	Bal	agun
5	Brok	agrim
6	Buk	akarak
7	Dun	alin
8	Dur	aluk
9	Dwor	athol
10	Forbrin	amenak
11	Gon	ban
12	Ithrag	dor
13	Kar	dum
14	Karaz	kai
15	Kul	killuk
16	Mun	krag
17	Narga	lum
18	Olo	mun
19	Tar	tor
20	Thor	ungol

**Opmerking :** De plaatsnamen van het Dwergvolk bestaan meestal uit twee delen die van elkaar gescheiden worden worden d.m.v. een koppel teken (bv. Dun-Krag). Sommige Dwergvolkeren plaatsen een derde element (nl. een tussenliggende a) tussen beide delen (bv. Dun-a-Krag, Ithrag-a-Dum of Mun-a-Thol).

**Kaart 4 - Plaatsnamen van de Elven**

<i>D20</i>	<i>Plaatsnaamdeel 1</i>	<i>Plaatsnaamdeel 2</i>	<i>Plaatsnaamdeel 3</i>
1	Ath	a	anwe
2	Brim	an	anfel
3	Cir	at	ar
4	Con	ath	ath
5	Dor	brod	del
6	Ethil	dia	don
7	El	dor	dor
8	Elo	en	gost
9	End	fin	in
10	For	for	lun
11	Gith	gol	mar
12	Glor	in	nost
13	Hir	lor	or
14	In	mar	ost
15	Lor	ol	oth
16	Loth	rol	rond
17	Nim	sor	tor
18	Ra	than	uen
19	Sor	thiel	und
20	Than	-	-

**Opmerking :** De plaatsnamen van de Elven bestaan meestal uit drie delen. In uitzonderlijke bestaat de plaatsnaam uit twee of zelfs uit één deel (zie de - in de kaart).

**Kaart 5 - Plaatsnamen van de duistere legers**

Deze plaatsnamen worden door Gobelijnachtigen, het Rattenvolk en de Duistere Elven aangewend.

<i>D20</i>	<i>Plaatsnaamdeel 1</i>	<i>Plaatsnaamdeel 2</i>
1	Ash	bad
2	Bran	blod
3	Bog	bul
4	Bug	burg
5	Dhak	dor
6	Drog	gabab
7	Durth	ghul
8	Gor	gog
9	Grag	goth
10	Grim	grod
11	Karg	rot
12	Mor	run
13	Nar	shak
14	Narg	slag
15	Naz	thang
16	Thor	ungol

<b>17</b>	Uth	waz
<b>18</b>	Uz	Opnieuw dubbelen en het overeenkomstige naamdeel uit de eerste kolom toevoegen
<b>19</b>	Zod	Opnieuw dubbelen en het overeenkomstige naamdeel uit de tweede kolom toevoegen
<b>20</b>	Zog	Opnieuw dubbelen en het overeenkomstige naamdeel uit de tweede kolom toevoegen

**Kaart 6 - Naameinde van de eigennaam**

<i>D20</i>	<i>Mens</i>	<i>Elf</i>	<i>Dwerg</i>	<i>Duistere macht</i>	<i>Skaven</i>
1	amy	andar	bar	bad	gleam
2	ard	andril	bard	bag	glist
3	bec	anel	gar	blad	gloss
4	bert	are	gin	bref	gore
5	bod	bane	gorf	bug	paw
6	court	deorn	gorm	blut	nail
7	dam	ellion	grim	gag	scitter
8	den	endil	grom	gar	scritch
9	grim	fin	i	gol	skin
10	ly	galien	in	grot	sniff
11	man	huir	it	grud	snitch
12	oc	ien	kon	hog	snout
13	red	il	lin	i	squitter
14	rew	ir	lok	lud	stare
15	son	irel	min	lug	tail
16	tal	ielan	ok	nok	tick
17	ter	mor	ori	rat	twitch
18	ton	nor	ril	rot	tweak
19	wel	nwaen	rin	ruk	whisker
20	win	wing	und	zog	witter

- **Namen van karakterfiguren**

De eigennamen van de helden en magiërs wordt op een gelijkaardige wijze samengesteld als de plaatsnamen. De nodige elementen worden d.m.v. de kaarten (plaatsnaamkaarten en eigenaamkaart) willekeurig bepaald en ingevuld. Enkel voor het laatste naamelement (of het eindstuk van de naam) moet men de speciale eigenaamkaart (Kaart 6 - Naameinde van de eigenaam) aanwenden. Een willekeurige methode om namen te creëren is door de combinatie van een D6-worp en de onderstaande naamtabellen. Kies eerst de overeenkomstige naamtabel (kort, normaal of lang) naargelang het rastype van de karakterfiguur. De namen van Chaosfiguren mogen uit een tabel naar keuze genomen worden. Indien de spelers evenwel opteren om aan hun karakters christelijke namen te geven, dan is dit uiteraard ook toegelaten.

**Kaart 1 - Normale naamlengte : Mensen en Dwergen**

<i>D6</i>	<i>Aantal naamdelen</i>	<i>Element van kolom</i>
1	1	1
2	2	1 + naameinde
3	2	1 + naameinde
4	2	2 + naameinde
5	3	1 + 2 + naameinde
6	4	1 + 1 + 2 + naameinde

**Kaart 2 - Korte naam lengte : Gobelinachtigen en Skaven**

<i>D6</i>	<i>Aantal naamdelen</i>	<i>Element van kolom</i>
<b>1</b>	1	1
<b>2</b>	1	2
<b>3</b>	1	naameinde
<b>4</b>	2	1 + naameinde
<b>5</b>	2	2 + naameinde
<b>6</b>	2	1 + 2

**Kaart 3 - Lange naam lengte : Elven**

<i>D6</i>	<i>Aantal naamdelen</i>	<i>Element van kolom</i>
<b>1</b>	2	1 + naameinde
<b>2</b>	2	2 + naameinde
<b>3</b>	3	1 + 1 + naameinde
<b>4</b>	3	1 + 2 + naameinde
<b>5</b>	3	1 + 3 + naameinde
<b>6</b>	4	1 + 2 + 3 + naameinde

- **Titels van karakterfiguren**

Helden en magiërs bezitten volgens de legerlijst van WARHAMMER een titel naargelang hun rang of stand. De spelers kunnen (indien zij dit wensen) een titel toevoegen aan de eigen naam van hun karakterfiguren overeenkomstig de etiquette van het ras waartoe hij behoort. Zo kan een held van de Dwerfen bv. Hold Master Guthri Kulbard *Langbaard* noemen. Deze details worden overgelaten aan de fantasie van de spelers en dikwijls zullen zij gebaseerd zijn op het model (de spelfiguur zelf, bv. Langhoorn, Dikneus, Platvoet, enz.) of van een belangrijke verwezenlijking op het slagveld van de karakterfiguur (Orkdoder, Dreunende Hamer, enz.).

# **De kroniek van de veldtochten**

(Of de campagnekroniek)

Een langdurige WARHAMMER-campagne is een bron waaruit voortdurend interessante WARHAMMER-fantasieveldslagen ontspringen. Een campagne zal de spelers maandenlang, zelfs jarenlang ontspanning bieden waarbij spelers elkaar kunnen afwisselen en het grondgebied dikwijls van rijk verandert. Niemand zal zich alle details herinneren waardoor het aangewezen is om een kroniekschrijver aan te duiden. Hij zal zijn geschriften constant moeten aanvullen waardoor de kroniek van de veldtochten constant in volume toeneemt naarmate de gevechten vorderen, het territorium aangroeit en andere gebeurtenissen plaatsvinden.

Vanaf de start van de campagne wordt er een speler aangeduid als kroniekschrijver. Hij wordt voorzien van het nodige schrijfmateriaal o.a. een dikke blocnote en een aangepaste kافت.

## **De campagnekalender**

De kroniek is als het ware een dagboek waarin alle gebeurtenissen worden opgetekend. Alhoewel het niet nodig is om alle beurten en rondes op te schrijven, moet men georganiseerd te werk gaan door een kalendersysteem in te voeren.

Het eenvoudigste systeem is in jaar 1 te starten en als volgt tewerk te gaan :

1. Campagneseizoen: ronde 1, ronde 2 enz. tot het aanbreken van het winterseizoen
2. Daarna noteert men wat er gebeurt tijdens de winterperiode (onder de titel winterseizoen)
3. Aansluitend volgt jaar 2 met een nieuw campagneseizoen enz.

Dit is een adequate methode waarin alles (op een eerder ééntonige wijze) geregistreerd wordt.

## **Bedenk zelf een campagnekalender**

De spelers kunnen hun eigen kalendersysteem bedenken en uitwerken. Het is eenvoudig om een eigen kalendersysteem te bedenken of je tijdschema te baseren op bv. de dierenriem, de Chinese jaartelling enz. hieronder volgt een tijdssysteem die de spelers kunnen toepassen of als basis voor een eigen kalender kunnen aanwenden.

### **Benaming van de jaren**

Elk jaar krijgt de naam van een dier. Dit cyclussysteem omvat tien jaar waarna de benaming van het eerste jaar automatisch opnieuw start en de overige namen in volgorde volgen.

<i>Jaar</i>	<i>Benaming van het jaar</i>
1	Beer
2	Kat
3	Hond
4	Draak
5	Arend
6	Vos
7	Griffioen
8	Hydra
9	Leeuw
10	Tijger



  
**Aanvulling van de jaarbenamingen**

Elke jaarbenaming zal door de kroniekschrijver aangevuld worden. De aanvulling laat toe om de verschillende cyclussen en jaren van elkaar te onderscheiden. De toevoeging gebeurt steeds voor de jaarbenaming zoals bv. Springende tijger, Rode arend, Vurige beer, enz. Ander mogelijkheden zijn : Gillende, Dansende, Geweldige, Vechtende, Grimmige, Magere, Vernietigende enz.

### Rondes

Elke campagneronde duurt één maand. Indien men aanneemt dat elk nieuw jaar start met de lentewende dan kan de eerst maand als volgt aangeduid worden : 1ste maand van het jaar van de Gekke Hydra.

### Winter

De gebeurtenissen die tijdens de winter vallen worden niet aan een specifieke maand toegewezen tenzij de spelers toch voor een dergelijke opsplitsing kiezen.

## Het noteren van de gebeurtenissen

Voor het optekenen van de campagnekroniek start men voor elk nieuw jaar steeds met een nieuwe bladzijde. Het jaartal noteert men bovenaan het blad. In de linker marge schrijft men de seizoenen en de campagneronde (of de maanden). Naast de eerste maand registreert men de gebeurtenissen die tijdens deze maand plaatsvonden. Vervolgens noteert men de volgende maand (de tweede campagneronde) in de linkermarge en de gebeurtenissen in de rechterkolom. Op deze wijze worden alle maanden en hun gebeurtenissen vastgelegd.

De kroniekschrijver bepaald zelf de details die de maanden of seizoenen typeren. Some maanden zullen zeer beknopt zijn, terwijl andere een grondig relaas geven van de verschillende gevechten (zoals welke legers elkaar bevochten, waar de slagveld plaatsvond, wie de veldslag won enz.). Meestal zal dit verslag ook mededelen welke belangrijke figuren er stierven, waarom de strijd een dramatische wending kende of welke eenheid zich zeer verdienstelijk maakte.

Voorbeeld van campagnekroniek :

### Het jaar van de Gekke Hydra

Maand	Gebeurtenissen
<b>1ste maand van de Gekke Hydra</b>	Enkel de Hoge Elven van Hirthagost zetten hun opmars verder.
<b>2de maand van de Gekke Hydra</b>	De vorst Endfinnor van de Hoge Elven van Hirthagost leidt zijn troepen ten strijde en valt de Chaos horde van Magdenghul aan. Deze horde wordt bevolen door de gevreesde Chaos Lord Glogrengrim de Gek. Buiten de stadsmuren van Bugthang ontstaat het gevecht. De troepenmacht van de Hoge Elven wordt uit elkaar geslagen door de overmacht van Chaos. Endfinnor wordt tijdens het gevecht door de Minotaurus Drieste Zwarte Stier op de hoorns genomen en uitgeschakeld. Na de strijd wordt de vorst gevangen genomen en in de kettingen geslagen. De Elven trekken zich terug en laten het slagveld achter waar de strijders van Glogengrim een ware overwinningssorgie organiseren.

Een andere interessante mogelijkheid is dat de kroniekschrijver het verloop van de strijd overlaat aan de overwinnaar. Hij zal dit graag doen in de stijl en taal eigen aan zijn ras. De beschrijving van een overwinning door de Orken zal sterk afwijken van deze van de Elven enz. De spelers hoeven de strijd niet exact weer te geven en er mag best overdreven en zelfs gelogen worden. Het zijn immers de overwinnaars die de geschiedenis schrijven. De kroniekschrijver mag aan de overwinningstekst van de spelers altijd een voetnoot toevoegen indien hij denkt dat de waarheid teveel werd gemanipuleerd.

Andere belangrijke gebeurtenissen zijn : belangrijke troepenbewegingen (het passeren van bergpassen, het oversteken van rivieren enz.), belegeringen (ten einde beide kampen aan te moedigen), tegenspoed waarmee bepaalde troepen kampen, omvangrijk verlies van bagage, het plunderen van gebieden en alle andere gebeurtenissen die men cruciaal acht. Maar ook wintergebeurtenissen zoals diplomatieke zendingen, moordpogingen, natuurrampen, troepenwijzigingen die doorgevoerd worden tijdens de winter enz. kunnen genoteerd worden.

## **Het opvolgen van de gebeurtenissen**

Wanneer de kroniekschrijver een veldslag of seizoen niet kan bijwonen, dan moet een andere speler (meestal de winnaar) zijn rol overnemen. Op deze wijze worden alle gebeurtenissen vastgelegd. De spelers en zelfs de kroniekschrijver mogen vooringenomen zijn, want dit past perfect in de geest van het spel. De spelers worden aangemoedigd om eigen strijdliederen te ontwikkelen, de vijand te bespotten, de tegenstander te herinneren aan grote nederlagen en eigen overwinningen in de verf te zetten. De alles kan in de kroniek op een eigen wijze worden vastgelegd.

Na het winterseizoen (m.a.w. na een jaar) mag de kroniekschrijver zijn taak doorgeven aan een andere speler. De notulen bijhouden is leuk, maar vergt toch een inspanning waardoor het eerlijk is om deze job onder de spelers te verdelen d.m.v. een beurtrol. Doordat de kroniek door verschillende schrijvers wordt bijgehouden, verandert de wijze van noteren en de subjectiviteit (of vooringenomenheid) van het verslag voortdurend.

## **Meerdere spelers**

De doos van Mighty Empire bevat voldoende spelmateriaal (spelschijven en -figuren) om een gecombineerde WFB-campagne te organiseren met 3 deelnemers. Het spel is evenwel zo opgebouwd dat er meerdere spelers kunnen deelnemen. Het is perfect mogelijk dat andere spelers van de spelclub deelnemen of dat de taak van een speler wordt ingenomen door een andere, nieuwe speler (voor een enkel gevecht, een volledig seizoen of de rest van het spel).

## **Extra deelnemers**

In feite kan men op een eenvoudige wijze verschillende spelers aan hetzelfde Keizerrijk toewijzen. In dat geval krijgen ze elk het bevel over een deel van de troepen. Zij zijn dan de bevelvoerders van één of meerdere banieren (elk met hun eigen favoriete karakterfiguren) van dat Keizerrijk. Eén van de spelers wordt in dat geval wel aangeduid als Keizer en zal hij (of zij) alle gemeenschappelijke beslissingen nemen (al dan niet in overlag met de andere spelers).

## **Supplementaire spelsets**

Door het aankopen van bijkomende speldozen van Mighty Empire, wordt het mogelijk om het spel op een nog grotere basis te spelen. Op deze wijze ontstaan er nog meer verschillende Keizerrijken op een enorm landschap. In dat geval zullen de mogelijkheden en belevenissen nog toenemen.

# **Het schilderen van de spelfiguren**

Zoals alle miniatures van GAMES WORKSHOP (Citadel Miniatures) zijn de figuren van Mighty Empires zeer gedetailleerd. Hoewel men het spel niet hoeft te spelen met beschilderde modellen, zullen geschilderde figuren een andere dimensie aan het spel geven. Aangepaste verven, penselen en ander aangepast schildersmateriaal kunnen bekomen worden bij GAMES WORKSHOP.

## **Vorbereidingen**

Eerst verwijderd men zorgvuldig de figuren uit hun gietvorm of gietkader. Dit gebeurt het best d.m.v. een scherp hobbymes. Vergeet bij het lossnijden niet om het werkvlak (bv. het tafelblad) te beschermen d.m.v. dik papier, stevig karton of een aangepaste snijplank. De snijrichting van het snijden gebeurt om veiligheidsredenen steeds van de vingers en handen weg. Het losscheuren of losplooien van de modellen uit hun gietkaders, kan de figuren beschadigen of vervormen.

Voordat men het model gaat schilderen verwijderd men de fijne gietlijnen (en andere gietonregelmatigheden) d.m.v. een hobbymes en/of klein vijltje. Daarna lijmt men de modellen op hun voetstuk vast (voor zover de figuren niet over een eigen voetstuk beschikken).

## **Fase 1 : De grondverf**

Alle figuren worden het best voorzien van een grondverf.

De grondverf is een dunne verflaag (meestal witte verf) die het metaal of plastic van het model afsluit en een betere ondergrond geeft om op te verven. Met speciaal ontwikkelde spuitverf (Bv. van Citadel, zoals de Citadel Matt White undercoat) bekomt men het beste resultaat. Bovendien gaat het spuiten van de figuren met aangepaste grondverf zeer snel. Bij het spuiten ventileert men het lokaal goed en schermt men best de omringende gehelen en delen af (bv. met krantenpapier). De milieuvriendelijkste verven zijn waterverven, terwijl synthetische verven meestal worden aangelengd met vluchtige verdunners (In dat geval moet men het lokaal om gezondheidsredenen voldoende verluchten!). Sommige spelers/schilders bouwen vooraf een mini-spuitkabine ten einde efficiënter te werken.

Alle nederzettingen, (dorpen, burchten en steden) geeft men als ondergrond een zwarte verf. De banieren, schepen en draken krijgen als grondverf een witte tint.

## **Fase 2 : De basistint**

De basistint geeft aan het model zijn hoofdkleur.

Dorpen ,burchten en steden worden het best in Ghoul Grey (= bepaalde grijze tint van Citadel) geschilderd (d.m.v. de droge schilderstechniek) ten einde en steenachtig uitzicht te bekomen. Schepen worden geschilderd in Bestial Brown (= bepaalde bruine tint van Citadel). Draken kan men elke kleur toewijzen. De tint wordt overgelaten aan de fantasie van de schilder. Wenst men groene draken te bekomen, dan kan men ze schilderen in Goblin Green

(= bepaalde groene tint van Citadel). Wanneer men een rode draak verkiest, dan schildert men ze best in Blood Red (= bepaalde rode tint van Citadel).

De banieren kunnen in één kleur geschilderd worden, maar mogen eveneens in verschillende kleuren geschilderd worden. In dat geval worden de details van de figuur benadrukt waardoor men een spectaculair resultaat kan bekomen. Uiteraard zal de tijdsduur voor het schilderen van de banieren aanzienlijk toenemen naarmate men meer details eschildert.

### **Fase 3 : Het aanbrengen van schaduw**

Dorpen, burchten en steden moet men niet voorzien van een schaduw omdat de zwarte grondlaag in combinatie met de droge aangebrachte deklaag reeds een voldoende schaduw effect geeft.

De schepen geeft men een bruine waslaag.

De draken geeft men best een waslaag, aangepast aan de basistint. Een groene waslaag indien de basislaag Goblin Green was, een rode waslaag indien de basislaag Blood Red was, enz.

### **Fase 4 : Het accentueren van de figuur**

De nederzettingen worden nu drooggeschilderd met Elf Grey (een grijze tint van Citadel) ten einde de figuren te accentueren.

De schepen worden best drooggeschilderd met Orc Brown (een bruine tint van Citadel).

De draken verdienen een droogschildering met een verfmengsel van het basiskleur met Skull White (een witte tint van Citadel)

### **Fase 5 : De details**

Om de figuren tot leven te brengen, schildert men best enkele opvallende details met een fijn penseeltje. De dakpannetjes kunnen in terracotta-rood gekleurd worden, in bruin om een rietendak of kleidak te bekomen. de omliggende grond rondom de nederzettingen kan in Orc Brown of in Goblin green geschilderd worden ten einde een omgeploegd landschap of een weide te simuleren.

Dezelfde techniek kan men toepassen op schepen, draken en banieren. In feite kan men op deze wijze, naar eigen inzicht, onbepaald details benadrukken. De schilden op de schepen en de banieren kunnen in metaal geschilderd worden terwijl de ogen van de draak dan weer een eigen tint verdienen. Op deze wijze bekomt elk speelstuk zijn eigenheid.

### **Bijomende informatie**

Bijomende informatie i.v.m. de schildertechniek van de spelfiguren, kunnen bekomen worden in de winkels van Games Workshop. Verder kan men terecht bij clubs die zich specialiseerden in het beschilderen van figuren en modelbouw. Eventueel kan men zijn vragen aangaande schildertechniek richten aan :

Games Workshop Mail Order Service  
Chewton street , Hilltop, Eastwood, Notts NG16 3HY

# De verschillende verkenningstabellen

## *De verkenning van laagland- en kusttegels*

<b>2D6</b>	<i>Resultaat van de verkenningsopdracht</i>
<b>2</b>	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
<b>3</b>	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
<b>4</b>	Burcht : Bij de dobbelsteenworp dubbele twee weerstaat de burcht de inval en wordt dit bolwerk voorzien van een oranje vlag. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de nederzetting ingenomen en wordt op de tegel een burcht met eigen vaandel aangebracht.
<b>5</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>6</b>	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele drie weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
<b>7</b>	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
<b>8</b>	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele vier weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
<b>9</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>10</b>	Stad : Bij de dobbelsteenworp dubbele vijf weerstaat de stad de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de stad ingenomen en wordt op de tegel een stad met eigen vaandel aangebracht.
<b>11</b>	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene

gebeurtenis waardoor de verkenningsoopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsoebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.

- 12** Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.



## *De verkenning van hooglandtegels*

<b>2D6</b>	<b>Resultaat van de verkenningsopdracht</b>
2	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
3	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
4	Burcht : Bij de dobbelsteenworp dubbele twee weerstaat de burcht de inval en wordt dit bolwerk voorzien van een oranje vlag. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de versterking ingenomen en wordt op de tegel een burcht met eigen vaandel aangebracht.
5	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
6	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele drie weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
7	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
8	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele vier weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
9	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
10	Stad : Bij de dobbelsteenworp dubbele vijf weerstaat de stad de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de stad ingenomen en wordt op de tegel een stad met eigen vaandel aangebracht.
11	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
12	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een

territoriumschijfje.

## *De verkenning van riviertegeles*

<b>2D6</b>	<b><i>Resultaat van de verkenningsopdracht</i></b>
<b>2</b>	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een territoriumschijfje.
<b>3</b>	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis
<b>4</b>	Burcht : Bij de dobbelsteenworp dubbele twee weerstaat de burcht de inval en wordt dit bolwerk voorzien van een oranje vlag. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de versterking ingenomen en wordt op de tegel een burcht met eigen vaandel aangebracht.
<b>5</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>6</b>	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele drie weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
<b>7</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>8</b>	Dorp : Bij de dobbelsteenworp dubbele vier weerstaat het dorp de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt het dorp ingenomen en wordt op de tegel een dorp met eigen vaandel aangebracht.
<b>9</b>	Dorp : Dit is een vruchtbaar gebied met een vriendelijke bevolking die spontaan aansluit. Plaats een dorp met eigen vaandel op deze tegel.
<b>10</b>	Stad : Bij de dobbelsteenworp dubbele vijf weerstaat de stad de inval en wordt de nederzetting van een oranje vlag voorzien. Zie de regels i.v.m. onafhankelijke nederzettingen en Keizerrijken. Bij een andere worp wordt de stad ingenomen en wordt op de tegel een stad met eigen vaandel aangebracht.
<b>11</b>	Gebeurtenis : Het verkenningsteam wordt geconfronteerd met een onvoorziene gebeurtenis waardoor de verkenningsopdracht niet kan worden uitgevoerd. Dobbel opnieuw en raadpleeg de tabel met de verkenningsgebeurtenissen en onderga de gebeurtenis.
<b>12</b>	Dor gebied : Dit veld bevat geen nederzettingen. Markeer deze tegel met een

territoriumschijfje.

## **Samenvatting (later)**