**A Song of Ice and Fire Kampagne 2025**

Ein Bild, das Text, Karte, Rechteck enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.**Allgemeines:**

* Fokus auf dem Narrativen Setting 🡪 weniger kompetitiv
* Aufwand: 2 Spiele pro 1,5 Monate
* Angedachter Start: 1.5.2025
* Angedachtes Ende: Ende 2025

**Ausgangslage:**

* Spieler starten mit ihrer Fraktion auf beiliegender Karte:
* Genaue Positionen werden bekannt gegeben, sobald die Kampagne startet (natürlich werden alle Positionen so gewählt, dass es Sinn macht, sprich Starks starten in Winterfell usw.)
* Jeder Spieler startet mit 3 Provinzen in seinem Besitz
* Die Karte, sowie aktuelle Infos zwecks Pairings etc., findet sich auch auf der Website, die für die Kampagne programmiert wurde (Danke Paul!)
* Link zur Website dann bei Kampganenstart

**Das Spielen**

**Armeezusammenstellung**

* Grundsätzlich werden Armeen nach den Regeln der Season 6 gebaut (Standartgröße 40p + 4p)
* Man kann zu jeder Schlacht mit einer anderen Armee kommen (nicht um Konterarmeen zu bauen, sondern um viele Einheiten ausprobieren zu können)
* Da der Fokus auf dem Narrativen liegt, sind grundsätzlich keine Proxies erlaubt, aber da es einige Einheiten im freien Handel nur schwer bis gar nicht gibt, nach Absprache mit der Orga möglich
* Außerdem dürfen in die Armeen keine neutralen NCUs oder Combat Units aufgenommen werden (Ausnahme natürlich für die Fraktion Neutral)

**Herausfordern:**

* Man kann angrenzende Provinzen einnehmen, indem man den Spieler, dem die Provinz gehört, herausfordert und in der Schlacht besiegt.
* Über leere Provinzen darf gefordert werden, d.h. Provinzen, zwischen denen keine besetzte Provinz liegt, zählen als angrenzend
* **Wichtig!!** Man darf auch über die Wasserwege herausfordern, es lohnt sich also Provinzen die ans Meer/ an einen Fluss Grenzen zu halten!
* Die erste Runde, sprich die ersten Match-Ups, werden von der Kampagnenleitung vorgegeben, danach freies Herausfordern
* Damit das mit den Herausforderungen halbwegs gleichmäßig abläuft, übermittelt bitte jeder Spieler bis spätestens 5 Tage vor Beginn des nächsten 1,5 - Monatszyklus zwei mögliche Herausforderungen für den nächsten Zyklus an die Kampagnenleitung, diese macht dann daraus sinnvolle Match-Ups und wird diese dann narrativ verpackt verkünden (so ist geregelt, dass nicht ein Spieler x-mal herausgefordert wird und dafür andere gar nicht)
* Falls ein Spieler weiß, dass er die 2 Spiele nächsten Zyklus nicht schafft (Urlaub, Arbeit, Familie, …), einfach bekannt geben, man kann ohne Problem einen Zyklus aussetzen
* Herausgeforderte Spieler müssen die Herausforderung annehmen, oder das betreffende Gebiet kampflos abgeben.
* Der Herausgeforderte Spieler darf sich das Szenario aussuchen (alle Szenarien erlaubt)
* Falls ein Spieler sich pairen lässt, aber dann nicht spielt/ spielen kann verliert er die Spiele, die er nicht spielt
* Falls der Herausforderer gewinnt, erhält er das Gebiet, falls er verliert, muss er sich zurückziehen und darf in der nächsten Herausforderung nicht den gleichen Spieler herausfordern.
* Zusätzlich wird der Heerführer des Verlierers verwundet (gilt auch für alle anderen Varianten des Heerführers/ namensgleiche Modelle, sollte es mehr geben z.B. Stannis, Danaerys, Jaime, …) und muss eine Schlacht aussetzen (erholt sich aber wieder für die übernächste Schlacht), sprich für die nächste Schlacht muss ein anderer Heerführer gewählt werden.
* Verliert ein Spieler alle Provinzen, erhält er den Status „Exil“ und zieht durch die Lande. Er kann sich frei auf der Karte bewegen (3 Provinzen weit, pro Zyklus) und danach ganz normal angrenzende Provinzen angreifen oder angegriffen werden. Allerdings kann man aufgrund der fehlenden Ressourcen keine teuren Ritter oder Elite-Kämpfer finanzieren und kann daher nur Units in die Liste aufnehmen die maximal 6p kosten.
* Zwischendurch wird es zu passenden Zeitpunkten gewisse Ereignisse geben, die die Kampagnenleitung vorgibt (z.B. ein Fluss hat Hochwasser, deswegen keine Herausforderungen, bei denen man den Fluss überqueren müsste, o.Ä.)

**Inseln**

* Falls jemand mehr Spiele spielen möchte, gibt es darüber hinaus die Möglichkeit, nicht um Provinzen zu kämpfen, sondern um die umliegenden Inseln. Um diese Inseln kann man unbegrenzt kämpfen allerdings wird der Heerführer des Verlierers nicht verwundet. Am Ende der Kampagne, bekommt der Spieler, der die meisten Inseln hält, den Titel „Inselkönig“. Man kann unbeanspruchte Inseln nicht einfach so beanspruchen, man muss immer mit einem anderen Spieler um die Insel kämpfen.
* Die Inseln: Bear Island, Skagos, Tarth, Lorath, Shield Islands, Lys, Step Stones, The Fingers, Three Sisters

**Ende der Kampagne**

* Nach dem festgelegten Zeitraum hat derjenige gewonnen, der die meisten Provinzen hält.
* Zusätzlich wird es folgende Titel geben:

1. Inselkönig 🡪wie oben beschrieben
2. Schlächter 🡪 die meisten Armeen vollständig vernichtet
3. Armer Bruder 🡪 die meisten Schlachten verloren
4. Eiserner Verteidiger 🡪 die meisten Verteidigungen gewonnen
5. Ein Bild, das Text, Schrift, weiß, Screenshot enthält.

   Automatisch generierte BeschreibungBester General 🡪 die meisten Punkte in Schlachten errungen, Punkte bekommt man je nachdem wie hoch der Sieg war, siehe Grafik 🡪