

## Engen

Midt i Imperiet ligger et hyggeligt engområde hvor bønderne lige har høstet, så alt er klart til kamp.

- 2 Klipper. Tæller som Impassable.
- 3 Sump eller lille vandhul. Tæller som Difficult.
- 4 Skov (pæne træer). Tæller som Difficult.
- 5 Bondegård med alt hvad dertil hører af høhus, brønd, svinesti osv. alt efter hvor meget terræn, der blev slået.
- 6-8 Mark med frit valg mellem hegn, høstakke og andet landligt. Slås meget lidt terræn, kan marken være meget åben med fx bare en enkelt høstak eller slet ingenting hvis begge spillere bliver enige.
- 9 Bakke. Mængden af terræn afgør om det er en stor eller lille bakke.
- 10 Buskads (grimme buske). Difficult.
- 11 Mindesmærke (runesten, statue – måske med et par træer eller andet hyggeligt)
- 12 Stor sø. Tæller som Impassable.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Landsbyen

Vi befinder os midt inde i Imperiet hvor en lille idyllisk landsby skal være skueplads for den store kamp. Gør banen hyggelig og smadr hinanden. Første gang du slår Bymæssig bebyggelse (6-9) skal du placere møllen. Vil man op i møllen, skal man bare nå hen til døren. Så tæller det som om man løber op ad trappen. Står der nogen deroppe, charger man dem. Ellers kommer man selv derop i næste runde.

- 2 En lille bakke, måske med galgen på.
- 3 Kirkegården opbygget med diger omkring. Diger er Obstacles som på p. 51.
- 4 Park - En klynge af træer (de pæne træer). Tæller som skov og Difficult.
- 5 Enlige træer. Man kan godt charge, men ikke marche gennem træerne. Altså kun normalt move gennem træer. De blokerer ikke for LOS.
- 6-9 Bymæssig bebyggelse. Empire-huse, brønde og lign., men ingen landlige ting som høstakke. Det skal ligne en by mere end en mark med hegn og hø.
- 10 Mindesmærke (runesten, statue – måske med et par træer eller andet hyggeligt)
- 11 Haven. Diger er Obstacles som på p. 51.
- 12 Gadekær. Tæller som Difficult.

Slår du en unik ting som møllen to gange, slår du om indtil du får noget der kan bruges.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Bymæssig bebyggelse

Når du slår 6-9 på tabellen ovenfor, slår du for hvert objekt nedenfor indtil området er fyldt tilstrækkeligt ud i forhold til mængden af terræn.

- 2 Vejkapel
- 3 Svinesti
- 4 Brændestabel
- 5 Brønd
- 6-9 Bygning
- 10 Æbletræ
- 11 Stakit
- 12 En række grave

## Skoven

Her har skovelvere og andet godtfolk hjemme. Selvom det kan se voldsomt ud, må banen gerne fyldes med træer, da det netop er meningen at der skal være meget skov på denne bane.

- 2 Ruin (hægede ruiner eller dyssen, men ikke den store ruin). Tæller som Rocky og Difficult.
- 3 Sump eller lille vandhul. Tæller som Difficult.
- 4 Bjælkehytten.
- 5 Buskads (de grimme buske/træer) Tæller som skov og Difficult.
- 6-8 En klynge af træer (de pæne træer) Tæller som skov og Difficult.
- 9 Enlige træer. Man kan godt charge, men ikke marche gennem træerne. Altså kun normalt move gennem træer. De blokerer ikke for LOS.
- 10 Bakke. Mængden af terræn afgør om det er en stor eller lille bakke.
- 11 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 12 Stor sø. Tæller som Impassable.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Ruinerne

Langt væk fra civilisationen tørner de to hære sammen på en gammel slagmark hvor alt ligger øde hen og kun ruinerne står tilbage. Før du slår terræn skal du placere det lille plateau i enten 4, 5 eller 6. Slå tilfældigt om hvor det skal ligge. Derefter slås terræn som normalt og placer ovenpå plateauet hvis du slår noget her. Plateauet blokerer for LOS og siderne tæller som Very Difficult, dvs. man har  $\frac{1}{4}$  Move når man kravler op eller ned, undtagen for skirmishers naturligvis. På plateauet bevæger man sig som normalt. Første gang du slår Ruin, skal du placere den store ruin.

- 2 Sump eller lille vandhul.  
Tæller som Difficult.
- 3 Buskads (de buskede/grimme træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 4 En klynge af træer (de pæne træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 5 Mindesmærke (runesten, statue..)
- 6-8 Ruin (hærgede ruiner, ikke dyssen)  
Tæller som Rocky og Difficult.
- 9 Småsten. Tæller som Rocky og Difficult.
- 10 Bakke. Mængden af terræn afgør om det er en stor eller lille bakke.
- 11 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 12 Det gamle tårn.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Bjerget

Før der slås terræn placeres en af de lange bakker langs hele den ene flanke. Derefter slås terræn som normalt. Ender noget terræn på den lange bakke uden at kunne være der, som fx søen eller dyssen, slås der om eller de placeres ved bakkens fod efter spillernes eget valg.

- 2 Lille vandhul. Tæller som Difficult.
- 3 Bjælkehytten.
- 4 Mineskakt. Tæller som Impassable.
- 5 Småsten. Tæller som Rocky og Difficult
- 6-8 Bakke. Mængden af terræn afgør om det er en stor eller lille bakke.
- 9 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 10 Buskads (de buskede/grimme træer). Tæller som skov og Difficult..
- 11 En klynge af træer (de pæne træer). Tæller som skov og Difficult.
- 12 Ruin (dyssen eller hærgede ruiner). Tæller som Rocky og Difficult.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Dværgeriget

Langt oppe i bjergene tørner hærene sammen i området omkring en gammel dværgehal. Den skal altid ligge på position 5, og der skal slås facing for den så den kan vende i alle mulige retninger.

- 2 Bæk. Skal fortsætte fra dette felt til en bordkant i et nærliggende felt. Slå om hvilken bordkant den ender ved og brug kilden om nødvendigt. Tæller som Difficult.
- 3 Bjælkehytten.
- 4 Mindesmærke (runesten, statue..)
- 5 Småsten. Tæller som Rocky og Difficult.
- 6-8 Bakke. Mængden af terræn afgør om det er en stor eller lille bakke.
- 9 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 10 Buskads (de buskede/grimme træer)  
Tæller som skov og Difficult..
- 11 En klynge af træer (de pæne træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 12 Lille vandhul. Tæller som Difficult.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Steppen

Her er der øde og terrænet er meget åbent. Derfor skal øjnene på terningerne halveres (rundet op) så hvis der fx skal være en mængde terræn svarende til 5, er det i virkeligheden kun 3.

- 2 Ruin (ikke dyssen, og ikke den store ruin, men de små hærgede ruiner).  
Tæller som Rocky og Difficult.
- 3 Bjælkehytten.
- 4 Mindesmærke (runestenen og lignende)
- 5 En klynge af træer (de pæne træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 6 Buskads (de buskede/grimme træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 7-8 Enlige træer (fra 1-3 træer alt efter slaget)  
Man kan godt charge, men ikke marche gennem træerne. Altså kun normalt move gennem træer. De blokerer ikke for LOS.
- 9 Småsten. Tæller som Rocky og Difficult.
- 10 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 11 Lille bakke. Normal move.
- 12 Lille vandhul. Tæller som Difficult.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Orklandet

Udkanten af orkland er et øde steppeland. Her er der øde og terrænet er meget åbent. Derfor skal øjnene på terningerne halveres (rundet op) så hvis der fx skal være en mængde terræn svarende til 5, er det i virkeligheden kun 3.

- 2 En klynge af træer (de pæne træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 3 Buskads (de buskede/grimme træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 4 Orkagtigt mindesmærke.
- 5 Ruin (ikke dyssen, og ikke den store ruin, men de små hærgede ruiner).
- 6 Orkhytte.
- 7-8 Enlige træer (fra 1-3 træer alt efter slaget)  
Man kan godt charge, men ikke marche gennem træerne. Altså kun normalt move gennem træer. De blokerer ikke for LOS.
- 9 Småsten. Tæller som Rocky og Difficult.
- 10 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 11 Bakke. Mængden af terræn afgør om det er en stor eller lille bakke.
- 12 Bæk. Skal fortsætte fra dette felt til en bordkant i et nærliggende felt. Slå om hvilken bordkant den ender ved og brug kilden om nødvendigt. Tæller som Difficult.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.

## Sumpen

- 2 Ruin (dyssen eller hærgede ruiner)  
Tæller som Rocky og Difficult.
- 3 Heksehytten (den lille Empire-hytte)
- 4 Mindesmærke (runestenen og lignende)
- 5 Sumptræer. Tæller som skov og Difficult.
- 6 Buskads (de buskede/grimme træer)  
Tæller som skov og Difficult.
- 7-8 Sump. Tæller som Difficult.
- 9 Enlige træer (fra 1-3 træer alt efter slaget)  
Man kan godt charge, men ikke marche  
gennem træerne. Altså kun normalt move  
gennem træer. De blokerer ikke for LOS.
- 10 Klipper. Tæller som Rocky og Impassable.
- 11 Bæk. Skal fortsætte fra dette felt til en  
bordkant i et nærliggende felt. Slå om  
hvilken bordkant den ender ved og brug  
kilden om nødvendigt. Tæller som Difficult.
- 12 Stor sø. Tæller som Impassable.

Difficult halverer Move og man kan ikke marche.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>

Slå D6 for hvert nummer og placer terningen med øjnene opad. Det er mængden af terræn der skal være der med 1 som lidt og 6 som meget. Der er 6" fra bagkant og 12" fra siderne. Terning nr. 4 og 6 ligger tæt på kanten.

Slå nu scatter+artillery dice for hver terning. Misfire=fjern terning. Hit=bliv liggende. Rammes bordkanten, stopper terningen der.

Slå nu terræn for hver terning og placer det med centrum i terningen op til 12" i diameter. Ligger terningen ved bordkanten, skal terrænet berøre bordkanten, men det må fylde op til 12" ind på bordet derfra.