

# Referenzbogen

## BEWEGUNG

Alle nicht berittenen Modelle haben in offenem Gelände eine Bewegung von **M**.

Alle berittenen Modelle haben in offenem Gelände eine Bewegung von **L**.

Sämtliche Modelle haben eine Bewegung von **K**, wenn sie sich aus, in oder durch schwieriges Gelände bewegen oder ein Hindernis überqueren.

Wenn sich eine Einheit einem gegnerischen Modell bis auf **SK** nähert, muss sie dieses Modell angreifen.

Wenn sich eine Einheit (beginnend mit zweiten Aktivierung) bewegen will und sich innerhalb von **K** von einem Gegner befindet, muss sie diesen in einen Nahkampf verwickeln.

## SAGA-WÜRFEL

Zu Beginn deines Spielzuges wirfst du

- **einen SAGA-Würfel** für jede Einheit Krieger und Veteranen.
- **zwei SAGA-Würfel** für jeden Kriegsherrn.
- **minus einen SAGA-Würfel** für jeden SAGA-Würfel, der noch auf deinem Schlachtplan liegt.

**Maximal darfst du sechs SAGA-Würfel werfen.**

## FERNKAMPF

### Reichweiten

**M** für Wurfspere; **L** für Bögen, Schleudern und Armbrüste.

Einheitentyp	Anzahl der Angriffswürfel	Erhöhen
<b>Bauern</b>	1 für je zwei Modelle	3
<b>Krieger</b>	1 für je zwei Modelle	4
<b>Veteranen</b>	1 für jedes Modell	5
<b>Kriegsherr</b>	2	6

### Ablauf eines Fernkampfes

1. Ziel benennen und Angriffswürfel ermitteln.
2. Angreifer, dann Verteidiger nutzen SAGA-Fähigkeiten.
3. Angriffswürfel gegen die Rüstung des Ziels (die maximale Anzahl entspricht der doppelten Anzahl der zu Beginn generierten Würfel).
4. Verteidigungswürfel (verhindern Treffer auf 4 oder mehr – die maximale Anzahl entspricht der doppelten Menge der erlittenen Treffer).
5. Verluste entfernen.

### Deckung

**Weiche Deckung** verhindert Treffer bereits auf 3+ oder mehr.

**Harte Deckung** erhöht die Rüstung um 1 und verhindert Treffer bereits auf 3+ oder mehr.

## ERMÜDUNG

Du erhältst aus den folgenden Gründen Ermüdungsmarken:

- **eine Ermüdungsmarke** für jede Bewegungs- oder Fernkampfaktivierung nach der ersten Bewegungs- oder Fernkampfaktivierung jedes Spielzugs.
- **eine Ermüdungsmarke** nach jedem Nahkampf.
- **eine Ermüdungsmarke**, wenn eine befreundete Einheit innerhalb von **K** im Nahkampf vernichtet wird.

**Du darfst Ermüdungsmarken des Gegners verwenden, um**

- seine Bewegung zu reduzieren (von **M** auf **K**, von **K** auf **SK** oder von **L** auf **M**).
- deine Rüstung um 1 zu erhöhen, wenn du beschossen wirst.
- deine Rüstung im Nahkampf um 1 zu erhöhen.
- die gegnerische Rüstung im Nahkampf um 1 zu senken.

Du darfst jeden dieser Effekte nur einmal pro Bewegung, Fernkampf oder Nahkampf anwenden.

### EINHEITENTYP

Einheitentyp	Erschöpfungsgrenze
<b>Bauern</b>	2
<b>Krieger</b>	3
<b>Veteranen und Kriegsherr</b>	4

Wenn die Anzahl der Ermüdungsmarken einer Einheit ihre Erschöpfungsgrenze erreicht oder übersteigt, ist sie erschöpft und kann nicht mehr für eine Bewegung oder für einen Fernkampf aktiviert werden. Im Nahkampf verliert eine erschöpfte Einheit die Hälfte ihrer Angriffswürfel.

## NAHKAMPF

Einheitentyp	Anzahl der Angriffswürfel	Erhöhen
<b>Bauern</b>	1 für je drei Modelle	3
<b>Krieger</b>	1 für jedes Modell	4
<b>Veteranen</b>	2 für jedes Modell	5
<b>Kriegsherr</b>	5	5

### Ablauf eines Nahkampfes

1. Angriffswürfel ermitteln (Angreifer und Verteidiger).
2. Verteidiger darf Angriffswürfel in Verteidigungswürfel umwandeln.
3. Angreifer, dann Verteidiger nutzen SAGA-Fähigkeiten.
4. Angriffswürfel von Angreifer und Verteidiger gegen die Rüstung des Gegners (die maximale Anzahl entspricht der doppelten Anzahl der zu Beginn generierten Würfel).
5. Verteidigungswürfel von Angreifer und Verteidiger (verhindern Treffer auf 5 oder mehr – die maximale Anzahl entspricht der doppelten Menge der erlittenen Treffer).
6. Verluste entfernen.
7. Ermüdungsmarke für jede beteiligte Einheit.
8. Verlierer muss sich zurückziehen.

Eine Einheit in harter Deckung verhindert Treffer bereits auf 4 oder mehr.