

# SKRAEELINGER



In den nordischen Sagas bezeichnet der Begriff **Skrælinger** die Ureinwohner Vinlands, mit denen die Wikinger in Kontakt kamen als ihre Reisen sie im 11. Jahrhundert an einen Ort führten, den wir heute als Nordamerika kennen.

Die Wikinger teilten sich diese Lande mit den **Skrælinjar** (wie sie im Nordischen genannt wurden). Es kam schnell zu Konflikten zwischen beiden Völkern, vor allem als die Händler der Wikinger sich weigerten, Waffen gegen Waren zu tauschen.



## TRUPPEN DER SKRÆLINGER

Dein **Kriegsherr** ist ein Stammeshäuptling, der durch Stärke und Mut in diesen Rang aufgestiegen ist. Er kämpft ohne Rüstung und besitzt eine enge Verbindung zu den Geistern seiner Ahnen.

Die **Krieger** unter seinem Befehl tragen primitive Waffen und sind in Felle und Leder gekleidet. Ihre minimalistische Bewaffnung gleichen sie durch Wildheit aus, und sie sind selbst für die Nordmänner gefürchtete Gegner.

Jagen und Sammeln bilden in der primitiven Kultur der Skrælinger die zentralen Grundlagen für die Nahrungsbeschaffung. Diese Aufgaben fallen den jüngsten Jägern zu, die die **Bauern** deiner Armee bilden.

## FRAKTIONSREGELN

Dein **Kriegsherr** hat keine besonderen Ausrüstungsoptionen. Aufgrund seiner fehlenden Rüstung besitzt er gegen Attacken im Nahkampf und Fernkampf nur eine Rüstung von 4.

Deine **Krieger** sind mit Wurfspeeren bewaffnet.

Deine **Bauern** sind mit Bögen bewaffnet.

Skrælinger können keine Söldner rekrutieren und besitzen keine Legendären Einheiten.

## EINHEITEN DER SKRÆLINGER

Einheit	Ausrüstungsoptionen	Rüstung	Kampfkraft	Sonderregeln
		Nahkampf (Fernkampf)	Nahkampf (Fernkampf)	
Kriegsherr	-	4 (4)	8 (-)	-
Krieger	Wurfspeer	3 (4)	1 (1/2)	-
Bauern	Bögen	3 (3)	1/3 (1/2)	-

## TOTEMS



### Sonderregel

## Würfelkombinationen

Die Skrælinger besitzen keine eigenen SAGA-Würfel. Du kannst deshalb frei wählen, welches Würfelset du für sie nutzen möchtest.

Die Aktivierungskosten ihrer Fähigkeiten werden im Folgenden erklärt:

Diese Fähigkeit kann mit einem beliebigen Würfel aktiviert werden, egal welches Symbol er zeigt.

+  Diese Fähigkeit muss mit zwei Würfeln aktiviert werden. Diese Würfel müssen beide dasselbe Symbol zeigen, egal um welches es sich dabei genau handelt.

+  Diese Fähigkeit muss mit zwei Würfeln aktiviert werden. Diese Würfel müssen verschiedene Symbole zeigen, egal um welche es sich dabei genau handelt.

+  +  Diese Fähigkeit muss mit drei Würfeln aktiviert werden. Diese Würfel müssen alle verschiedene Symbole zeigen, um diese Fähigkeit einzusetzen, musst du also alle drei Symbole deiner SAGA-Würfel auf ihr platzieren.

### Sonderregel

## Totems

Mehrere Fähigkeiten auf dem Schlachtplan der Skrælinger sind **Totems**, was durch das Wort Totem in ihrem Namen gekennzeichnet wird.

Wenn du eine Totem-Fähigkeit einsetzt, wählst du eine deiner Einheiten, die noch nicht von einem Totem profitiert, als Ziel aus. Für die Wahl des Ziels gibt es keine Einschränkungen – es muss sich lediglich um eine Einheit der Skrælinger aus deiner Armee handeln.

Sobald die Fähigkeit eingesetzt wurde, kennzeichne die Einheit entsprechend – beispielsweise mit den Markern, die links abgebildet sind. Das Totem bleibt so lange aktiv, bis die Einheit ausgelöscht wird. Solange kann keine andere Einheit von diesem Totem profitieren.

*Beispiel: Fred setzt das Bären Totem ein und wählt den Kriegsherrn seiner Skrælinger hierfür als Ziel. Solange das Totem aktiv ist, wird die Rüstung des Kriegsherrn um 1 erhöht und er profitiert von der Sonderregel Zähigkeit (2).*

*Das Totem bleibt aktiv, so lange der Kriegsherr am Leben bleibt!*

Du hast vermutlich bemerkt, dass jedes Totem immer nur eine einzelne Einheit in der Armee der Skrælinger betreffen kann. Da der Schlachtplan der Skrælinger fünf verschiedene Totems enthält, können nur fünf Einheiten der Armee gleichzeitig von einem Totem profitieren (und jede wird ein anderes Totem haben).

# SKRÆLINGER

## Ragnars Einschätzung



**Ragnar, was kannst du mir über die geheimnisvollen Skrælinger erzählen?**

Diese Wilden, die am Rand der bekannten Welt leben, gehören zu den schlimmsten Feinden, denen meine Brüder je entgegengetreten mussten. Sie scheinen ein mächtiges Band mit den Geistern ihrer Ahnen zu besitzen und rufen Tiergeister an, bevor sie sich in den Kampf stürzen. Ihre Stärke, ihr Wille und ihre Beweglichkeit werden dadurch zehnfach verstärkt und verwandeln diese einfachen Wilden mit ihren primitiven Waffen in furchterregende Gegner. Wir haben unsere Lektion gelernt und es werden viele Monde vergehen, bevor wir wieder einen Fuß auf ihr Land setzen!

**Die Würfelkombinationen der Skrælinger sind ungewöhnlich. Was kannst du mir über sie sagen?**

Das ist noch ziemlich untertrieben! Es gibt vier Kombinationen: ein einzelner Würfel (egal welches Symbol); zwei gleiche Würfel (auch hier spielt das Symbol keine Rolle); zwei unterschiedliche Würfel (die Symbole spielen auch hier keine Rolle, sie müssen lediglich verschieden sein); und zu guter Letzt gibt es die Fähigkeiten, die alle drei verschiedenen Symbole auf den SAGA-Würfel benötigen. Die Skrælinger machen wirklich alles auf ihre eigene Art...

**Kann man mit der Fähigkeit Geister der Ahnen das Symbol eines beliebigen Würfels ändern?**

Ja. Indem er einen Würfel ablegt (egal welches Symbol), kann der Skrælinger das Symbol eines anderen Würfels ändern. In der Regel sorgt dies dafür, dass sie die Kombinationen nutzen können, die sie brauchen.

**Wie funktionieren Totems?**

Totems sind mächtige Werkzeuge im Arsenal der Skrælinger. Sie sind ziemlich einzigartige SAGA-Fähigkeiten, denn sobald sie eingesetzt wurden, haben sie einen permanenten Effekt, der erst endet, wenn die Einheit, die von ihm profitiert, ausgelöscht wurde. In anderen Worten: Das Totem wird zu einer Sonderregel der Einheit, sobald es ihr zugewiesen wurde.

**Kann eine Einheit mehr als ein Totem gleichzeitig haben?**

Nein.

**Wie funktioniert Besessen?**

Für Besessen musst du eine deiner Einheiten wählen, die gegenwärtig von einem Totem profitiert. Dann wählst du ein anderes Totem, und die Einheit erhält den Bonus dieses Totems – aber nur bis zum Ende des Spielzugs.

**Kann ich dabei auch ein Totem wählen, von dem bereits eine andere Einheit profitiert?**

Ja, du kannst auch ein Totem wählen, das bereits eine andere Einheit trägt. Aber vergiss nicht, dass die Auswirkungen dieses Totems am Ende des Spielzugs enden.

**Behält ein Kriegsherr mit dem Bären Totem seine Zähigkeit (1)?**

Nein, sie wird durch Zähigkeit (2) ersetzt solange das Totem aktiv ist.

**Wenn ich Stammestaktiken bei einer Einheit mit Wurfspeeren einsetze, darf sie nach der Bewegung erneut für einen Fernkampf aktiviert werden (der kostenlos ist und keine Ermüdung verursacht), wie bei Wurfspeeren üblich? Bitte sag ja, Ragnar!**

So Leid es mir tut, aber die Antwort ist tatsächlich ja. Diese Stammestaktiken haben uns viele tapfere Männer gekostet...

**Wie funktioniert Beweglichkeit?**

Wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird, ziehe die Nahkampfrüstung deiner Einheit von der der gegnerischen Einheit ab. Das Ergebnis ist die Anzahl der zusätzlichen Verluste, die deine Einheit am Ende des Nahkampfs verhindert, nachdem die Verteidigungswürfel geworfen wurden. Es ist wohl am besten, wenn du dir das Ergebnis aufschreibst, da die Rüstungswerte sich im weiteren Verlauf ändern können, die Zahl der Verluste dadurch aber nicht weiter verändert wird – sie wird berechnet, wenn du die Fähigkeit einsetzt. Wenn deine Einheit also eine Rüstung von 3 hat und der Gegner eine Rüstung von 5, verhinderst du nach dem Werfen der Verteidigungswürfel 2 zusätzliche Verluste.

