

# Advent, Advent, Nord Umbrien brennt

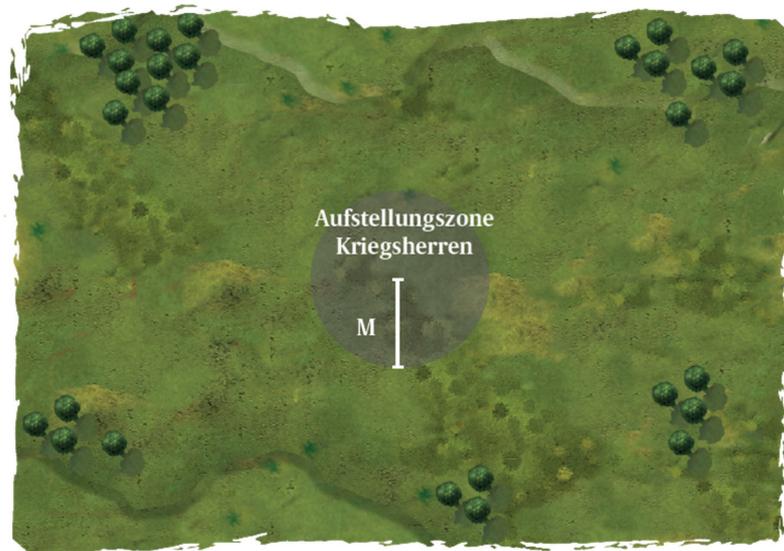
Bei diesem Szenario handelt es sich um ein sehr unterhaltsames SAGA Szenario passend zur Weihnachtszeit. Es basiert grundlegend auf „Schlacht am Lagerfeuer“ aus der SAGA Erweiterung Aetius & Arthur und kommt mit diversen Anpassungen daher. Mach dich bereit für das eine oder andere Weihnachtswunder...

*Das war ein anstrengendes Jahr voller Raubzüge, Schlachten und wilder Exzesse.*

*Die Christen meinen, dass nun zur Feier der Geburt ihres schwächlichen Gottessohnes eine Zeit des Friedens, der Besinnlichkeit und der Festlichkeit einkehren solle. Auch wir wollen das Julfest zur Wintersonnenwende angemessen begehen und so vereinbarten wir eine gemeinsame Waffenruhe mit Wein, Weib und Gesang.*

*Und der gemeinsame Abend hätte so gut werden können, wäre da nicht diese Kleinlichkeit mit unserer „Freunden“ passiert. Diese verdammten Christen - die Götter mögen ihre Eingeweide verkrampfen und ihre Eier schrumpfen lassen! Die Männer und ich hatten schon begonnen ganz ordentlich zu feiern. Und was hörte ich dann? Dieser Hundsfoth hat keinen Schnaps mehr für den Würzwein! Wie soll denn ein echter Kerl diese warme, dünne Pisse runterkriegen? Das Wildbret war auch schon aus und die Weiber so hässlich wie wir! Angesichts solch schlechter Gastlichkeit von Seiten unserer „Freunde“ auf Zeit, wurde ich doch ein wenig... nennen wir es ungehalten und schob ihm mein leeres Trinkhorn tüchtig ins Gesicht. Und so nahmen die Dinge ihren gewohnten Lauf.*

*Was für eine schöne Keilerei.*



## VORBEREITUNG

Jeder Spieler wirft einen Würfel. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist Startspieler. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der am festlichsten gekleidet ist.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode zum Geländeaufbau aufgebaut (siehe S.8 Buch der Schlachten), jedoch darf kein Geländestück innerhalb von **M** um die Tischmitte platziert werden.

Stelle in der Mitte des Spielfelds aus rein ästhetischen Gründen einen Weihnachtsbaum, der jedoch regeltechnisch in allen Belangen ignoriert werden kann.

## AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler platziert seinen Kriegsherrn zwischen **K** und **M** um den Weihnachtsbaum. Anschließend platziert der gegnerische Spieler seinen Kriegsherrn innerhalb von **M** um den Baum, aber weiter als **M** vom gegnerischen Kriegsherrn entfernt.

Danach stellen die Spieler abwechselnd alle ihre Einheiten weiter als **M** von allen feindlichen Einheiten entfernt frei auf. Einheiten mit Fernkampfwaffen müssen hierbei zuerst aufgestellt werden.

Der Startspieler beginnt das Spiel. **BEIDE** Spieler haben in ihrem ersten Spielzug nur 3 SAGA-Würfel zur Verfügung. Alle übrigen

SAGA-Würfel werden für den ersten Spielzug beider Spieler aus dem Spiel entfernt.

Der Gegner des Startspielers wirft vor Spielbeginn einen SAGA-Würfel und platziert ihn auf seinem Schlachtplan.

## SONDERREGELN

**Sturzbetrunken:** Eure Männer haben viel gebechert. Etwas zu viel, könnte man meinen. Sie sind völlig fertig.

Nach der Aufstellung, verteilt jeder Spieler 2 Ermüdungsmarken an eine oder mehrere eigene Einheiten und dann 2 Ermüdungsmarken an eine oder mehrere gegnerische Einheiten.

Dies erfolgt abwechselnd beginnend mit dem Startspieler.

**Schlechte Sicht:** Durch die vielen wärmenden Feuer, die Dämpfe aus den Töpfen und Kesseln und der eisigen Kälte oder schlicht durch den vernebelten Blick vieler Zechgesellen, ist die Sicht stark eingeschränkt.

Während der ersten beiden Spielzüge beider Spieler können ausschließlich gegnerische Einheiten Ziel eines Fernkampfes oder Angriffs werden, die sich innerhalb von **M** um die zu aktivierende Einheit befinden.





**Weihnachtswunder:** Um das Spiel noch weihnachtlicher und chaotischer zu gestalten, werden zum Beginn der dritten, vierten und fünften Spielrunde, aus der angefügten Tabelle, mithilfe eines **W6** zufällige Ereignisse ermittelt.

In Runde 3 und 5 übernimmt dies der Startspieler und in Runde 4 sein Gegner. Die Ereignisse werden noch vor der Befehlsphase abgehandelt.

Aber denkt daran, Wunder geschehen zwar immer wieder, aber niemals das gleiche zweimal. Jedes Weihnachtswunder kann deshalb nur einmal eintreten. Würfelt bei einer Wiederholung solange neu, bis ein neues Wunder ermittelt ist.

#### SPIELENDE

Das Spiel endet nachdem beide Spieler 6 Spielzüge gespielt haben. Am Ende des Spiels werden die Vernichtungspunkte gezählt. Jeder Kriegsherr, der weiter als **M** vom Weihnachtsbaum entfernt ist, gilt als vernichtet. Er ist einfach nach dem harten Kampf völlig entkräftet zusammengebrochen.

Wenn ein Spieler mindestens 3 Punkte mehr als sein Gegner hat, gewinnt er das Spiel. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

W6	Weihnachtswunder	Ereignis
1	Unartig	<i>Ein unklarer, roter Schemen am Himmel erscheint zum Feste und fliegt erbost über das sich ihm bietende Handgemenge. Eine ausgewachsene Rauferei am heiligen Feste ist nicht hinnehmbar und muss bestraft werden.</i> Der Spieler, der dieses Weihnachtswunder erwürfelt hat, wählt eine gegnerische Einheit. Sie erhält sofort 2 Ermüdungsmarken. Anschließend wählt der betroffene Spieler im Umkreis von <b>M</b> um diese Einheit einen Punkt, von dem aus er einen <b>L</b> -Messstab in jede beliebige Richtung legen darf. Alle Einheiten (gegnerische, wie eigene), die vom Stab berührt werden, erhalten ebenfalls eine Ermüdungsmarke.
2	Abendstern	<i>Eine gleißendes Licht erstrahlt über den Abendhimmel. Ein Stern, so hell, als möchte er jemanden den Weg leuchten. Die Kontrahenten schöpfen neuen Mut.</i> Beide Spieler können sofort 2 Ermüdungsmarken von ihren Einheiten ablegen. Ob von einer Einheit oder von mehreren, entscheiden sie.
3	Bescherung	<i>Bei diesem Feste ist es Brauch Geschenke auszutauschen. Frohlocket und verbreitet die freudige Kunde.</i> Beide Spieler dürfen während ihrer nächsten Befehlsphase, nachdem sie SAGA-Würfel geworfen haben einen beliebigen Würfel auf ein Symbol ihrer Wahl drehen.
4	Christbaumschmuck	<i>Während des kleines Handgemenges wurde der Baum mehrfach kräftig erschüttert. Etwas glänzender Schmuck ist herabgefallen. Es schimmert gülden. Mag es wertvoll sein?</i> Der Startspieler platziert einen Missionszielmarker (siehe S.17 Buch der Schlachten - Ein Missionsziel erbeuten) in Kontakt mit dem Weihnachtsbaum. Der Spieler, der ihm am Ende des Spiels trägt erhält 5 zusätzliche Vernichtungspunkte.
5	Sodbrennen	<i>Nach langer Völlerei und ordentlich Schnappes meldet sich die Verdauung. Eure Krieger wirken jetzt etwas angeschlagen.</i> Der Spieler, der das Ereignis gewürfelt hat, erhält 1 Ermüdung. Diese darf von seinem Gegner einer beliebigen Einheit außer dem Kriegsherrn zugeordnet werden. Denn wahre Anführer haben Mägen aus Stahl.
6	Besinnliche Stimmung	<i>Vom Feste beseelt und voller Euphorie überkommt einige Männer neuer Tatendrang. Einige mehr als andere.</i> Die Einheit, die am nächsten am Weihnachtsbaum steht (Kriegsherren ausgenommen), erhält bis zum Ende des Spiels die Sonderregel <i>Entschlossenheit</i> .