

SAGA

Ära der Invasionen



RÖMER Kampagnenblatt

MORAL

--

WIRKUNGSTABELLE

Siegpunktedifferenz	Wirkung
+1 bis +3	1
+4 bis +6	2
+7 bis +9	3
+10 bis +12	4
+13 oder mehr	5

DIE GARNISON VERSTÄRKEN

Rekrutierungstabelle	
Ausgegebene ZE	Rekrutierungspunkte
1	2
3	3
6	4
10	5
15	6

FÜR JEDEN REKRUTIERUNGSPUNKT WÄCHST DIE RÖMISCHE ARMEE UM:

1 Veteran *
2 Krieger
4 Bauern **
1 Krieger und 2 Bauern **

* Erfordert *Rigorose Ausbildung*.

** Erfordert eine *Rüstkammer*.

GRENZBEFESTIGUNGEN

Kornspeicher <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Du erhältst sofort 1 Rekrutierungspunkt. Erhöht die Kosten bestimmter Strategien des Barbaren.
Kaserne Anzahl <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Erhöht die maximale Anzahl an Modellen, die du rekrutieren darfst pro Kaserne um 2.
Lazarett <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Du darfst bis zu 6 Würfeln neu werfen, wenn Verluste der Garnison ausgewürfelt werden, 8 mit einem <i>Medicus</i> .
Rodung <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Platziere 3 kleine Stücke schwierigen Geländes, die leichte Deckung bieten, irgendwo auf dem Spieltisch.
Rüstkammer <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Du darfst Bauern rekrutieren und ein kleines Gebäude in deiner Aufstellungszone platzieren.
Wachturm <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Der Barbar wählt seine Strategien und Winterlager-Optionen offen. Du darfst ein kleines Gebäude in deiner Aufstellungszone platzieren.
Leuchfeuer <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Benötigt einen <i>Wachturm</i> . Du darfst eine Strategie des Barbaren wählen, die ihren Effekt verliert.
Ställe Anzahl <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Hast du einen <i>Stall</i> , dürfen dein Kriegsherr und deine Veteranen beritten sein. Bei zwei <i>Ställen</i> , dürfen auch deine Krieger beritten sein. Du darfst je ein kleines Gebäude in deiner Aufstellungszone platzieren.
Kriegsgerät Anzahl <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Du darfst pro Kriegsgerät eine Manuballista aufstellen.
Gotteshaus <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Erhöhe deine Moral nach jedem Angriff um 1. Du darfst ein kleines Gebäude in deiner Aufstellungszone platzieren.
Villa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Du erhältst jedes Jahr 2 zusätzliche ZE, um Grenzbefestigungen zu errichten.
Felder <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Benötigt eine <i>Rüstkammer</i> . Rekrutiere jedes Jahr 4 Bauern.
Fluss <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Platziere einen Fluss auf dem Spieltisch. Er zählt als schwieriges Gelände.
Festhalle <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Wenn du das Spiel gewinnst, steigt die Wirkung um 1.

VORBEREITUNGEN

Hilfe der Kirche	2/1	Du darfst in deinen Befehlsphasen einen SAGA-Würfel neu werfen.
Ansporn	2	Erhöhe deine Moral um 1 (wenn sie 5 oder weniger ist).
Reserven	1	Eine deiner Einheiten beginnt das Spiel abseits des Spieltisches und betritt ihn über deine Tischkante.
Hinterhalt	2	Eine deiner Einheiten beginnt das Spiel abseits des Spieltisches und betritt ihn über eine schmale Tischkante.
Hilfstruppen	4/2	1 Punkt Söldner schließt sich deiner Armee an.
Hilferuf	0	Erhalte 2 Rekrutierungspunkte. Senke deine Moral um 2.
Fallen	2	Platziere 3 kleine Gebiete gefährlichen Geländes, die keine Deckung bieten.
Medicus	2	Erhalte 3 Punkte, mit denen du deine Verlustwürfel nach der Schlacht modifizieren kannst.
Rigorose Ausbildung	1	Du darfst Veteranen rekrutieren.
Harte Arbeit	1	Hake bis zu 4 Kästchen deiner Grenzbefestigungen ab. Für jedes Kästchen nimmt einer deiner Bauern nicht an der nächsten Schlacht teil.
Palisaden	3	Wähle bis zu 3 Einheiten zu Fuß. Bis sie sich bewegen (oder bewegt werden) gelten sie in Nah- und Fernkampf als in harter Deckung.

TRUPPEN DER GARNISON

Veteranen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	25
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	30
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	40

Krieger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	25
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	30
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	40

Bauern	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	25
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	30
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	40

Gesamtstärke: / 50

SAGA

ÄRA DER INVASIONEN

BARBAR
Kampagnenblatt

ENTSCHLOSSENHEIT

WIRKUNGSTABELLE

Siegpunktedifferenz	Wirkung
+1 bis +3	1
+4 bis +6	2
+7 bis +9	3
+10 bis +12	4
+13 oder mehr	5

	SCHWUR	BENÖTIGTE TAT	Erfolg	Gescheitert
1	Ich werde ihren Anführer töten!	Der Kriegsherr der Römer muss ausgeschaltet werden.		
2	Ich werde ihre besten Männer wie Lämmer schlachten!	Die größte Veteraneneinheit des Römers muss ausgeschaltet werden. Hat er keine Veteranen, muss die größte gegnerische Einheit jeglichen Typs ausgeschaltet werden. Gibt es mehrere gleich große Einheiten, muss die Zieleinheit nach der Aufstellung verdeckt gewählt werden.		
3	Die Krähen werden sich an ihren Leichen laben!	Mehr als die Hälfte der gegnerischen Modelle muss ausgeschaltet werden.		
4	Ihr alle sollt die Heimat wiedersehen!	Mehr als die Hälfte deiner Modelle muss überleben.		
5	Ihre Leichen werden meinen Weg zum Sieg pflastern!	Dein Kriegsherr muss mindestens 6 Vernichtungspunkte an gegnerischen Modellen im Nahkampf ausschalten.		
6	Heute Nacht speisen wir in den Hallen des Feindes!	Zum Spielende müssen alle deine überlebenden Modelle den Tisch über die Kante des Römers verlassen haben oder sich vollständig innerhalb von L um sie befinden.		
7	Wir werden sie brechen und sie werden alle Hoffnung fahren lassen!	Du musst das Spiel mit mindestens 8 Siegpunkten Differenz zum Gegner gewinnen.		

WINTELAGER

<input type="checkbox"/>	Findet den Häuptling	1	Deine Armee erhält einen Kriegsherrn, der sie anführt.
<input type="checkbox"/>	Auserlesene Schar	1	Du darfst Veteranen rekrutieren.
<input type="checkbox"/>	Versammelt die Stämme	4	Du erhältst 2 weitere Punkte, mit denen du deine Armee rekrutieren kannst.
<input type="checkbox"/>	Furor Barbaricus	3	Du erhältst 1 weiteren Punkt, mit dem du deine Armee rekrutieren kannst.
<input type="checkbox"/>	Göttlicher Beistand	2	Bis du einen Nahkampf verlierst, erhältst du in jedem Nahkampf 2 Bonus-Angriffswürfel.
<input type="checkbox"/>	Der Auserwählte	3	Dein Kriegsherr wird <i>Der Auserwählte</i> .
<input type="checkbox"/>	Söldner	3	Du kannst 1 Punkt Söldner rekrutieren.
<input type="checkbox"/>	Bündnis	4	Du kannst 1 Punkt Söldner rekrutieren.
<input type="checkbox"/>	Ein Volk unter Waffen	2	Deine Krieger generieren SAGA-Würfel wie Veteranen. Bauern generieren SAGA-Würfel wie Krieger.
<input type="checkbox"/>	Umsturz	3	Wenn deine Entschlossenheit 6 oder weniger beträgt, erhöhe sie um 1. Wenn deine Entschlossenheit 3 oder weniger beträgt, erhöhe sie um 2.

STRATEGIEN

<input type="checkbox"/>	Angriff im Morgengrauen	1	Die Reichweite von Fernkampfwaffen sinkt (M im 1. Zug beider Spieler, L im 2. Zug).
<input type="checkbox"/>	Überraschungsangriff	2	Der Römer muss seine gesamte Armee zuerst aufstellen.
<input type="checkbox"/>	Nadelstiche	3	Gib 1W6 gegnerischen Einheiten je 1 Ermüdungsmarke.
<input type="checkbox"/>	Nebel	2	Deine Aufstellungszone wird um M erweitert.
<input type="checkbox"/>	Ansturm der Horde	1	Du hast den ersten Spielzug.
<input type="checkbox"/>	Sorgfältige Planung	1	Nach der Aufstellung kannst du 8 SAGA-Würfel werfen und auf deinem Schlachtplan platzieren.
<input type="checkbox"/>	Heftiger Angriff	1	Nach dem Spiel wird die Wirkung des Siegers um 2 erhöht.
<input type="checkbox"/>	Winterangriff	4	Die Bewegungsdistanz aller Modelle sinkt für das gesamte Spiel auf K . Der Römer darf nur die Hälfte der ihm zustehenden ZE ausgeben.
<input type="checkbox"/>	Handstreich	1	Der Römer darf während seines ersten Spielzugs maximal 4 SAGA-Würfel werfen.
<input type="checkbox"/>	Sabotage	3	Wähle eine gegnerische Grenzbefestigung (außer Rodung). Sie verliert in diesem Jahr ihre Wirkung.
<input type="checkbox"/>	Pferdediebe	1	Eine Einheit aus 8 Veteranen oder 8 Kriegern darf beritten sein.
<input type="checkbox"/>	Vergeltungsangriff	8	Beide Spieler erhalten Vernichtungspunkte für ausgeschaltete feindliche Modelle.
<input type="checkbox"/>	Nachschub abschneiden	6	Senkt die Zahl der Rekrutierungspunkte um 1, die der Römer für ZE erhalten kann.
<input type="checkbox"/>	Verbrannte Erde	2	Nachdem das Gelände platziert wurde, darfst du ein Geländestück deiner Wahl vom Tisch entfernen.
<input type="checkbox"/>	Der Längste Tag	1	Nach dem 5. Spielzug wird bereits bei einem Wurf Ergebnis von 2 oder mehr eine weitere Runde gespielt.
<input type="checkbox"/>	Fehlinformationen	2	Wähle nach der Armeeaufstellung eine gegnerische Einheit aus Kriegern oder Veteranen und entferne sie vom Spieltisch. Der Römer muss sie vollständig innerhalb von SK um seine Tischkante und innerhalb von L um eine schmale Tischkante neu aufstellen.