

Blutschuld

Der Schildwall bricht. Die Sieger führen einen erbarmungslosen Schlag, während Chaos das Schlachtfeld verwüstet. Einige flehen vergeblich um Gnade, andere rennen um ihr Leben, während ihr Lager geplündert wird. Tapfer halten einige die Stellung, entschlossen, ihre Gefallenen zu rächen, und kämpfen tapfer gegen die Angreifer. Das Spektakel wird gefeiert, doch den Männern ist es gleichgültig, während sie kämpfen, bis die Sonne untergeht und die Nacht das Schlachtfeld umhüllt..



VORBEREITUNG

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten), wobei der zweite Spieler das erste Geländestück platziert.

Bevor die Aufstellung beginnt, aber nachdem beide Spieler ihre Einheiten einander vorgestellt haben, müssen beide Spieler (beginnend mit dem Startspieler) eine ihrer eigenen Einheiten als den Rächer und eine feindliche Einheit als ihre Beute wählen. Helden und heldenhafte Einheiten können nicht als Beute gewählt werden, und Söldnereinheiten können nicht als Rächer gewählt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf. Unter diesen Einheiten muss der Kriegsherr sein.

Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

Vor Beginn des ersten Spielzugs wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan. Er kann zu diesem Zeitpunkt noch keine SAGA-Fähigkeiten einsetzen, aber er beginnt das Spiel mit einigen sorgfältig platzierten Würfeln.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SONDERREGELN UND SPIELENDE

Die Spieler erhalten Vernichtungspunkte (SAGA: Buch der Schlachten S.6).

Jeder Spieler erhält sofort 1 Bonus-Vernichtungspunkt, wenn eine seiner Einheiten einen Nahkampf gewinnt.

Jeder Spieler erhält zusätzliche Vernichtungspunkte, wenn er eine gegnerische Einheit im **Nahkampf** auslöscht (zusätzlich zu den normalen Punkten, die er auf reguläre Weise erzielt):

- a) 1 Punkt für jede ausgelöschte Söldnereinheit,
- b) 1 Punkt für jede ausgelöschte legendäre Einheit.
- c) +1 Punkt, wenn 6 bis 9 feindliche Modelle in einem einzigen Nahkampf ausgeschaltet wurden.
- d) 2 Punkte, wenn 10 oder mehr feindliche Modelle in einem einzigen Nahkampf ausgeschaltet wurden.
- e) 3 Punkte für die Beute des Spielers, wenn sie von ihrem entsprechenden Rächer im **Nahkampf** ausgeschaltet wurde.

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben ODER zu Beginn der Befehlsphase eines Spielers, wenn seine Armee keine SAGA-Würfel generieren kann, endet das Spiel.

Addiert die Vernichtungspunkte inklusive der zusätzlichen Punkte für das Ausschalten bestimmter Einheiten im Nahkampf.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 12 Vernichtungspunkte erzielt und mindestens 3 Vernichtungspunkte mehr als sein Gegner hat.

Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, falls er zu Beginn seiner Befehlsphase keine SAGA-Würfel mehr generiert.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.