



Vielen Dank für deine Registrierung zum zehnten deutschen Grand Melee. In diesem Turnierleitfaden finden sich alle relevanten Informationen für das Turnier wie Organisatorisches, Regeln, die gespielten Szenarios und das Wertungssystem. Wir haben uns bemüht, alles möglichst einfach und verständlich auszuführen. Solltest du dennoch Fragen haben, kannst du sie gerne an mirco@stronghold-terrain.de schicken. Wir werden uns um eine rasche Beantwortung kümmern.

Veranstaltungsort:

Begegnungstätte Mehrhoog
Zum Schnellenhof 2a
46499 Hamminkeln

Zeitlicher Rahmen:

Samstag:

09:00 Registrierung

09:45 Ansprache

1. Szenario: 10:00 Uhr – 12:30 Uhr

2. Szenario: 13:30 Uhr – 16:00 Uhr

3. Szenario: 16:30 Uhr – 19:00 Uhr

Bewertung schönste Armee

Sonntag:

4. Szenario: 09:30 Uhr – 12:00 Uhr

5. Szenario: 12:45 Uhr – 15:15 Uhr

16:00 Siegerehrung

VERPFLEGUNG:

Wir bieten vor Ort kalte Getränke und Kaffee an. Des Weiteren gibt es kleine Snacks, belegte Brötchen und Kuchen. Alles zu fairen Preisen. Am Samstagabend werden wir uns von unserer Haus- und Hof-Pizzeria Pizzableche liefern lassen. Bei der Registrierung könnt ihr eure Teilnahme hierfür buchen. Des Weiteren befinden sich diverse Discounter und eine Pommesbude in unmittelbarer Nähe.

REGISTRIERUNG:

Bereite bitte eine vollständige Armeeliste vor und händige uns eine Kopie aus (genauere Informationen zur Armeeliste findest du weiter unten).

TEAMTURNIER:

Es handelt sich in diesem Jahr um ein 2-Spieler-Team-Turnier. In einer Paarung spielt ein Team gegen ein anderes.

- Spieler 1 wählt eine Fraktion aus **Ära der Wikinger** oder **Invasionen**.
- Spieler 2 wählt eine Fraktion aus **Ära der Kreuzzüge** oder **Ritter**.

Spiele werden immer gegen Spieler eines anderen Teams mit den entsprechenden passenden Äras ausgetragen.

ZUGELASSENE VÖLKER/ARMEEN & REGELN:

- Jeder benötigt eine 6 Punkte Armee, wobei „Halbe“ Punkte genutzt werden können.
- Zugelassen sind alle Fraktionen aus der Ära der Ritter, Ära der Kreuzzüge, Ära der Wikinger und Ära der Invasionen.
- Skraelinger sind zugelassen und zählen zu Ära der Wikinger Fraktionen
- Die Fraktionen aus dem Kapitel alte Freunde neue Feinde sind **nicht** zugelassen.
- Zusätzlich darf maximal 1 Einheit Söldner eingesetzt werden, wobei die jeweilige Söldner Matrix zu beachten ist.
 - Die Kanone aus Ära der Ritter zählt als Söldnerauswahl, so dass keine weitere Söldnereinheit gewählt werden kann. Sie muss in jedem Szenario gespielt werden und in der Armeeliste aufgeführt sein.
- Legendäre Einheiten und Helden sind **nicht** zugelassen.
- **Besondere Einschränkungen:** Hat deine Fraktion Zugang zu **drei oder mehr Einheitentypen** (den Kriegsherrn ausgenommen), darfst du **nicht mehr als 4 Punkte** eines einzelnen Einheitentyps (Söldner ausgenommen) in deine Streitmacht aufnehmen. Außerdem darf die **½-Punkte-Regel** bei der Aufstellung **nicht** verwendet werden, um diesen Wert auf **4½ Punkte** zu erhöhen.
 - **Beispiel A:** Die Jomswikinger haben Zugang zu **2 Einheitentypen** (Veteranen und Krieger). Daher gibt es keine Einschränkung, wie ihre 6 Punkte auf diese Einheitentypen verteilt werden.
 - **Beispiel B:** Die Angelsachsen haben Zugang zu **3 Einheitentypen** (Veteranen, Krieger und Bauern). Daher dürfen sie **nicht mehr als 4 Punkte** für einen dieser Einheitentypen ausgeben (Söldner werden dabei nicht berücksichtigt). Eine zulässige Zusammenstellung wäre beispielsweise **1 Punkt Krieger, 4 Punkte Bauern und 1 Punkt Veteranen**.
- Gebt bitte bei T3 an, falls noch nicht geschehen, welche Armee ihr spielen wollt. Sollte eine Armee-Änderung erfolgen sollen kann dies noch bis zum Sonntag, den **30. August** geschehen. Schreibt mir hierzu eine Mail, da nur ich die Armeen noch ändern kann (mirco@stronghold-terrain.de). Spätere Änderungswünsche werden nicht mehr berücksichtigt. Dies kann im schlimmsten Fall, wenn die ursprünglich angemeldete Armee nicht verfügbar ist, zum Ausscheiden des Spielers führen.

Im Zweifel haben die deutschen Regelwerke Vorrang zu anderssprachigen. Die aktuellen FAQ sind zu beachten.

FRAKTIONS-SONDERREGELN & FAQ:

- **ÄRA DER RITTER:**

- **Kanone:** Kanonen sind nicht *loyal*, zählen also im Hinblick auf SAGA-Fähigkeiten als Söldner.
- **Condottieri:** Disziplin: Alle Disziplinmarker werden nur zu Beginn der EIGENEN Befehlsphase abgelegt.
- **Wagen:** Die Wagen der Hussiten oder der der Flamen gemeint. Sie generieren jeweils 4 Eroberungspunkte.

- **ÄRA DER INVASIONEN:**

- **Römer – Manuballista (Seite 18):** Eine römische Armee darf eine einzelne Manuballista rekrutieren. Eine Manuballista kann nicht die Reihen schließen
- **Britten – Gefährten (Seite 36)**
- Eine britische Armee darf höchstens 2 Gefährten-Modelle enthalten. Gefährten besitzen die Profilwerte von Veteranen.
- **Franken: Loyale Söldner** profitieren ebenfalls von der Regel „Franziscas“.
- **Persönlicher Champion:** Falls dein Kriegsherr auf einem Streitwagen fährt, muss dein Persönlicher Champion auf einem Pferd reiten und mit Wurfspeeren bewaffnet sein.
- **Bischof:** Der Regeltext von **Göttliches Urteil** wird wie folgt geändert: Einmal, während jeder deiner Aktivierungsphasen kannst du 1 Ermüdungsmarker zwischen zwei befreundeten Einheiten innerhalb von **M** um den Bischof oder zwischen zwei gegnerischen Einheiten innerhalb von **M** um den Bischof verschieben.
- **Ortsansässige:**
 - **Aufklärung:** Die Regeln zur Veränderung des Geländes gelten nur für Szenarien, die die universelle Methode zur Geländebestimmung verwenden. Jedes hinzugefügte Geländestück muss aus der entsprechenden Geländetabelle stammen.
 - **Tarnung:** Die Änderungen für Fernkampf- und Nahkampfangriffe gelten nur, solange sich die Einheit der Kundschafter in schwierigem Gelände befindet. Befinden sich die Kundschafter im offenen Gelände, besitzen sie eine Kampfkraft von 1 im Nahkampf und 1/2 im Fernkampf.
- **Foederati – Wilder Ansturm:** Die zusätzlichen Angriffswürfel gelten nur für den ersten Nahkampf. Sie gelten nicht, wenn die Foederati den Nahkampf gewinnen und dadurch eine neue Nahkampfsequenz beginnen.
- **Goten – Entschlossenheit:** Dein Gegner kann keine Ermüdungsmarker einsetzen, um diese Fähigkeit zu verbieten.
- **Sassaniden – Salvenschuss:** Zur Klarstellung: Die Einheit besitzt folgendes Profil: Reittier: Pferd, Rüstung: 3/3, Bewaffnung: Bögen
- **Pikten – Ortskenntnis:** Die Fähigkeit gilt bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Das gewählte Geländestück zählt nur für die Einheiten des Spielers, der die Fähigkeit ausgelöst hat, als harte Deckung.
- **Loyal:** Wie bereits in den FAQ zu Ära der Wikinger beschrieben, gelten Söldner mit dieser Regel nur beim Zusammenstellen der Armee als Söldner.

- **ÄRA DER WIKINGER:**

- **Rachsüchtige Mönche – Märtyrer:** Ersetze den Regeltext durch folgenden: „Nachdem ein Fernkampf oder Nahkampf abgehandelt wurde, in dem mindestens ein Rachsüchtiger Mönch als Verlust entfernt wurde, darfst du einen verfügbaren SAGA-Würfel werfen und auf deinem Schlachtplan platzieren. Zusätzlich darfst du 1 Erschöpfungsmarker von einer befreundeten Einheit innerhalb von **S** um die Einheit der Rachsüchtigen Mönche entfernen, die Verluste erlitten hat.“

Diese Änderung bringt die Rachsüchtigen Mönche mit den Fanatischen Pilgern in Einklang.

MINIATUREN:

Zugelassen sind ausschließlich komplett bemalte Modelle (es muss hoffentlich nicht genau erklärt werden, was das im Einzelnen bedeutet). Außerdem muss jedes Modell klar in Bezug auf seine Ausrüstung erkennbar sein, bitte auch keine Fantasy-Modelle wie GW Bretonen als Waffenknechte. Wir behalten uns vor, unbemalte, teilbemalte oder unpassende (also Fantasy Modelle) nicht zuzulassen. Damit ist nicht gemeint, dass Modelle historisch authentisch sein müssen, es sollte nur halbwegs passen.

Außerdem sind nur Armeen für die Bewertung zur schönsten Armee zugelassen, die auch vom jeweiligen Spieler selbst bemalt worden sind. Hier vertrauen wir auf eure Ehrlichkeit sowie eurer Ritterehre!

ARMEELISTE:

Jeder Spieler bringt bitte 2 Kopien seiner Armeeliste mit. Eine für die Orga und eine für den jeweiligen Gegenspieler.

Die Armeeliste muss Folgendes beinhalten:

- Name des Spielers
- Fraktion
- Aufgestellte Punkte → z.B. 3 Punkte Veteranen, 2 Punkte Krieger, 1 Punkt Bauern. Söldner müssen auch klar vermerkt sein.
- **Ausrüstung aller Modelle:** Ihr müsst euch *nicht* auf die Ausrüstung eurer Einheiten festlegen. Ihr entscheidet erst beim jeweiligen Aufbau der Einheit, ob sie beispielsweise beritten/zu Fuß oder mit Armbrüsten bewaffnet ist. Dies könnt ihr in jedem Szenario aufs Neue entscheiden. Kriegsbanner zählen als Ausrüstungsoption und können variiert werden.
- Einheitenaufwertungen wie Kanonen gelten für das gesamte Turnier und müssen auf der Armeeliste vermerkt sein.

WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST:

- Deine komplett bemalte Armee 😊.
- Deine Würfel (SAGA- und normale Würfel).
- Zwei vollständige Armeelisten.
- Deine Maßstäbe oder Maßbänder, Ermüdungsmarken.
- Alle benötigten Regelbücher (SAGA Regelbuch, Buch der Schlachten, Ära der Kreuzzüge & Ritter)
- Stift und Papier.
- **Missionszielmarker (z.B. Kisten, Säcke, Fässer usw.).** Die Orga stellt für Notfälle einige Missionszielmarker zur Verfügung.
- **Herausforder-Modell** für das Szenario Neue Fehde.

VERHALTENSCODEX:

Wir wollen auf jeden Fall ein möglichst entspanntes Turnier erleben, bei dem es ruhig, gelassen und vor allem Spaßig für jeden zugeht. Verhaltet euch also bitte wie Gentlemen bzw. Gentlewomen. Im Vordergrund sollte stehen, neue Anhänger unseres gemeinsamen Hobbys im Spiel kennen zu lernen und nicht, ums Verrecken zu gewinnen. Wir werden unangemessenes Verhalten ahnden und behalten uns vor, als letzte Möglichkeit auch jemanden vom Turnier auszuschließen.

Wir werden auf dem Turnier mehrere Schiedsrichter zum Beantworten eurer Fragen haben. Ihre Aussagen sind letztlich bindend, auch wenn sie einmal falsch liegen sollten.

SCHWEIZER SYSTEM:

Ab dem zweiten Spiel erfolgt die Gegner-Zuordnung nach dem Schweizer System, d.h. möglichst punktgleiche Teams treffen aufeinander, wobei niemand zweimal auf dasselbe Team treffen kann.

PAARUNGEN IM ERSTEN SPIEL:

Im ersten Spiel (und nur im ersten) bekommt jeder einen zufällig ermittelten Gegner.

AUSZEICHNUNGEN:

Die drei bestplatzierten Teams erhalten eine Trophäe.

Des Weiteren wird die **schönste Armee** eines Spielers (nicht Teams) durch eine Trophäe prämiert und die Plätze 2-3 erhalten eine Ehrung.

Auch der **Berserker des Jahres** wird prämiert. Das Team, dass im Turnierverlauf die meisten gegnerischen Kriegsherren ausschaltet, gewinnt diesen Preis. Bei Gleichstand gewinnt das Team, welches die **wenigsten** eigenen Kriegsherren verloren hat. Und sollten auch hierbei zwei Teams gleich liegen, wird der Sieger im Armdrücken entschieden.

Neben Ruhm und Ehre für eure ganz persönliche SAGA wird es auf jeden Fall Sachpreise von Stronghold Terrain geben. PWork Wargames und Sarissa haben darüber hinaus angekündigt weitere Sachpreise zu sponsern.

WERTUNG & SZENARIOS:

SPIELZEIT:

Gespielt werden insgesamt 5 Szenarios. Samstag 3 und 2 am Sonntag. Pro Partie stehen euch 150min zur Verfügung. Ca. 20 Minuten für die Vorbereitung und den Aufbau und 130 Minuten für das Spiel. Bemüht euch aus Gründen der Fairness, eure Spiele innerhalb der vorgegebenen Zeit auch zu beenden. Ragnar hasst Unentschieden ...

SCHACHUHREN:

Mit Beginn des zweiten Szenarios kommen in den Top 3 Partien Schachuhren zum Einsatz. Hierbei hat jeder Spieler 65 Minuten zur Verfügung.

Läuft die Zeit für einen Spieler ab, wird die aktuelle Aktivierung noch normal beendet. Danach werden alle auf dem Schlachtplan verbliebenen SAGA-Würfel in den Kampfpool gelegt.

Ein Spieler „ohne Zeit“ generiert immer noch SAGA-Würfel, kann diese jedoch nur auf dem Kampfpool platzieren. Fraktionen ohne regulären Kampfpool wie beispielsweise die Nordischen Gälen, können in diesem Fall auf einen regulären zurückgreifen.

Darüber könnt ihr euch in jeder anderen Partie mit eurem Spielpartner auf den Einsatz einer Schachuhr einigen. Für diesen Fall solltet ihr eine entsprechende APP auf einem Mobilgerät installiert haben.

TURNIERPUNKTE:

Die Siegerermittlung erfolgt analog zur jeweiligen Szenario-Beschreibung im Regeltext.

Sieg	4 Turnierpunkte
Niederlage	0 Turnierpunkte
Unentschieden	2 Turnierpunkte
10+ Vernichtungspunkte erzielt (können beide Spieler erreichen).	+1 Turnierpunkt
Gegnerischen Kriegsherrn ausgeschaltet und der eigene überlebt.	+1 Turnierpunkt

Beachte: Im letzten Spiel am Sonntag gibt es **KEINE Unentschieden**. Solltet ihr entsprechend der Szenario Beschreibung ein Unentschieden erzielen, wird dieses für beide Spieler als Niederlage gewertet.

TIE BREAKER (TORDIFFERENZ):

Sollten 2 Teams die gleiche Anzahl an Turnierpunkten haben entscheidet der Tiebreaker über die Platzierung. Die verrechneten Siegpunkte eines Teams sind der Tiebreaker.

KEINE SAGA-WÜRFEL:

Wenn die Armee eines Spielers zu Beginn eines eigenen Spielzuges keine SAGA-Würfel generiert, endet das Spiel **NICHT**, auch wenn in der Szenario Beschreibung etwas anderes stehen sollte!

MISSIONSZIELMARKER:

In einigen Szenarien werden **Missionszielmarker** verwendet. Dabei handelt es sich um **runde Marker** mit einem Durchmesser von **3 cm bis 4 cm** (alle Marker müssen die gleiche Größe haben). Missionszielmarker **blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie** und gelten als **niedriges, offenes Gelände**.

Einschränkungen:

- Miniaturen dürfen **keine Bewegung, keinen Angriff oder Rückzug** auf einem Missionszielmarker beenden.
- **Kein Teil der Base** einer Miniatur darf jemals auf einem Missionszielmarker platziert werden.

Abstandsmessung: Falls du einen Abstand von einem Missionszielmarker messen musst, wird **vom äußeren Rand des Markers** aus gemessen.

SZENARIO ZUTEILUNG & STARTSPIELER:

Pro Paarung gibt es immer einen Szenario-Pool bestehend aus drei unterschiedlichen Szenarios.

Das schlechter platzierte Team bestimmt das erste Szenario für eine Paarung. Nun wählt das besser platzierte Team aus den zwei verbleibenden Szenarios eines für die beiden übrigen Spieler aus. Für die erste Paarung wird ausgewürfelt, wer das Recht erhält das erste Szenario zuzuweisen.

Das Team, welches das Szenario nicht gewählt hat, bestimmt den Startspieler oder bietet dieses Recht dem anderen Team an, indem es hierfür einen Preis in Höhe von 1-6 Siegespunkten verlangt.

Beispiel: *Team A* hat sich dafür entschieden, dass die Ära der Wikinger/Invasionen Spieler das Szenario „Heiliger Boden“ spielen sollen. Nun darf der entsprechende Spieler aus **Team B** entscheiden, wer Startspieler sein soll. Er entscheidet sich dafür dieses Recht für 5 Siegespunkte an den Spieler aus **Team A** anzubieten. Dieser lehnt jedoch ab, so dass der Spieler aus **Team B** sich dafür entscheidet Startspieler zu sein.

SZENARIOPOOLS & SZENARIOS:

Runde 1
Der gefrorene Fluss
Raubzug
Vorrücken

Runde 2
Heiliger Boden V2
Die Wolfsklamm V2
Geänderte Pläne (BdS)

Runde 3
Neue Fehde
Vergeltung
Schnappt die Beute V2

Runde 4
Die Brücke (BdS)
Die Feuertaufe V2
Heiliger Boden V2

Runde 5
Durchbrecht den Schildwall V4
Vorrücken
Neue Fehde

Heiliger Boden V2

Die Kriegsherren haben ihre Heere auf geheiligtem Boden versammelt. Jeder Schlag, jedes Opfer, jeder Tropfen Blut wird hier Bedeutung haben. Was auch immer der Preis sein mag – dieser Tag wird ein unvergessliches Schauspiel der Stärke, des Mutes und der Entschlossenheit. Wenn der Staub sich legt und die Schreie der Schlacht verhallen, wird nur einer als Sieger hervorgehen – und sein Wille soll über Land und Volk herrschen.



VORBEREITUNG

Platziere einen offenen Hügel im Zentrum des Spielfeldes.

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler ein kleines Geländestück aus der allgemeinen Geländetabelle, welches KEINE harte Deckung bietet und platziert es vollständig in einer Entfernung zwischen **L** und $2 \times L$ von seiner Spielfeldkante und weiter als **K** von allen anderen Geländestücken entfernt.

Ruinen und felsiger Boden kann also nicht verwendet werden.

In diesem Szenario werden keine weiteren Geländestücke aufgestellt (auch nicht durch etwaige Sonderregeln z.B. von Söldnern) und kein Geländestück darf verschoben oder entfernt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler platziert eine seiner Einheiten innerhalb von **M** von seiner Spielfeldkante. Der andere Spieler tut das gleiche von seiner Spielfeldkante aus. Nun wechseln sich die Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten ab, bis beide ihre gesamten Armeen auf dem Spielfeld platziert haben.

Der Startspieler beginnt das Spiel und hat in seinem ersten Zug 3 SAGA-Würfel. Entferne die übrigen für den ersten Spielzug aus dem Spiel.

Der Zweite-Spieler generiert normal SAGA-Würfel.

SPIELEND

Es werden 6 volle Spielzüge gespielt.

Ab der zweiten Spielrunde ermitteln die Spieler folgendermaßen ihre Siegespunkte:

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Spielzug abgeschlossen hat, ermittelt sein Gegner die Anzahl der Eroberungspunkte, die er in diesem Spielzug für seine Einheiten erhält. Der Spieler erhält Eroberungspunkte (S.6 Buch der Schlachten) für alle seine Einheiten, die sich auf einem der drei zu Beginn platzierten Geländestücke befinden. Beachte, dass hierbei nur die Modelle einer Einheit zählen, die sich auch tatsächlich in/auf dem Geländestück befinden (ein Teil der Base reicht aus).

Wenn sich also zum Beispiel am Ende des Spielzugs deines Gegners in dem ersten Geländestück vier Modelle deiner achter Kriegereinheit, in dem zweiten Geländestück zwei deiner Veteranen und dein Kriegsherr sich in dem dritten Geländestück aufhält, erhältst du vier Eroberungspunkte ($2+1+1=4$).

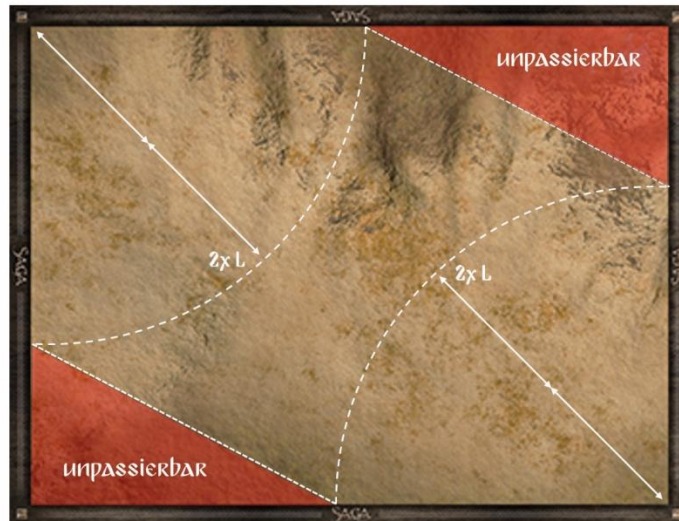
Das Maximum an Eroberungspunkten pro Geländestück entspricht der aktuellen Rundenzahl. In Runde vier können z.B. pro Geländestück maximal vier Eroberungspunkte erzielt werden.

Die Spieler ermitteln in jedem **gegnerischen** Spielzug ihre Siegespunkte, und alle diese Siegespunkte werden addiert (notiere sie dir am Ende jedes Spielzugs).

Am Ende der 6. Spielrunde gewinnt ein Spieler das Spiel, wenn er mindestens 3 Eroberungspunkte mehr hat als sein Gegner. Ansonsten endet das Spiel unentschieden.

Die Wolfsklamm V2

Zwischen steilen Felswänden und dunklen Wäldern windet sich der einzige Weg durch die gefürchtete Wolfsklamm. Wer diesen Pass kontrolliert, beherrscht den Zugang zum Herzen des Landes. Deine Streitmacht steht bereit, doch der Feind hat sich in der Enge verschanzt. Nur mit Mut, Entschlossenheit und eiserner Disziplin kannst du den Feind zerschmettern und den Durchbruch erzwingen. Heute entscheidet sich wessen Banner am Morgen über den Bergen weht.



VORBEREITUNG

Jeder Spieler stellt seine Truppen in der Ecke auf, die sich rechts von seiner langen Tischkante befindet. Die Aufstellungszone ist ein Viertelkreis mit einem Radius von $2 \times L$ von der jeweiligen Ecke.

Die beiden anderen Ecken stellen die felsigen Gebirgshänge dar und sind für Einheiten unpassierbar. Ziehe eine Linie zwischen den Punkten, an denen die Aufstellungszonen der Spieler auf die Spielfeldkante treffen. Die so entstehenden beiden Dreiecke bilden die Gebirgshänge und gelten als hohes, unpassierbares Gelände (siehe Diagramm).

Bestimmt den Startspieler.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert. Es dürfen nur kleine Geländestücke platziert werden und keines darf innerhalb von **K** um die unpassierbaren Zonen aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

- Der Startspieler stellt seine Bauern auf.
- Der andere Spieler stellt seine Bauern auf.
- Der Startspieler stellt seine Krieger auf.
- Der andere Spieler stellt seine Krieger auf.
- Der Startspieler stellt seine übrigen Einheiten auf.
- Der andere Spieler stellt seine übrigen Einheiten auf.

Der Startspieler beginnt das Spiel mit 3 SAGA-Würfeln (die übrigen werden für die erste Runde entfernt). Der andere Spieler spielt seinen ersten Zug mit 5 SAGA-Würfeln (auch hier werden die übrigen Würfel entfernt).

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr gibt es einen 6. Spielzug. Ansonsten endet es.

Am Ende des Spiels zählen die Spieler die Eroberungspunkte ihrer verbliebenen Einheiten und beachten folgende Modifikationen:

- Einheit ist zumindest teilweise in der gegnerischen Aufstellungszone +3 Modelle/Einheit.
- Einheit ist zumindest teilweise in der eigenen Aufstellungszone -3 Modelle/Einheit.

Hat ein Spieler mindestens 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Zahl der Modelle in der Einheit	Eroberungspunkte
3 oder weniger	0
4 bis 6	2
7 bis 9	4
10 oder mehr	6
Veteranen oder Heldenhafte Einheit	+1
Bauern und/oder Söldner	Halbiere die erzielten Eroberungspunkte
Einheiten mit der Sonderregel <i>Charisma</i> *	+1

Die Feuertaufe V2

Der Lord lehnt sich über das vergilbte Spielbrett, seine Augen kalt wie Stahl im Fackelschein. „Redekunst füllt keine leeren Kassen – nur Blut und kluges Kalkül.“ Mit bedächtiger Hand schiebt er die Figuren: Ritter, Söldner, heimtückische Verräter. „Dieses Brett ist dein erstes Schlachtfeld. Beweise hier, ob du befehlst – oder untergehst.“ Die Würfel liegen bereit. Dein Schicksal wartet.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler teilt seine Armee in zwei Gruppen mit möglichst gleich vielen Einheiten auf. Im Anschluss wählt er eine dieser Gruppen und platziert alle ihre Einheiten vollständig innerhalb von **L** um seine Spielfeldseite.

Im Anschluss stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** um seine Spielfeldkante auf.

Zu guter Letzt platziert der Startspieler den Rest seiner Armee vollständig innerhalb von **L** um seine Spielfeldkante.

Vor Spielbeginn wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

Der Startspieler beginnt das Spiel, darf in seinem ersten Spielzug die Fähigkeit *Aktivierungspool* nicht einsetzen.

SONDERREGELN

Jeder Spieler platziert auf jeder seiner 10 SAGA-Sonderfähigkeiten je 1 Marker. Wird eine Sonderfähigkeit zum ersten Mal im Spiel eingesetzt, wird der Marker entfernt.

Sollte ein Spieler SAGA-Fähigkeiten mit dem ausschließlichen Auslöser **Fernkampf Reaktion** haben UND sein Gegner keine Fernkampfeinheiten, legt er die Marker auf diesen Fähigkeiten sofort ab. Dies kann zu Spielbeginn erfolgen oder zu einem

späteren Zeitpunkt, wenn die letzte Einheit Fernkämpfer ausgeschaltet wird.

Der erste Spieler, der auf diese Weise alle seine 10 Marker entfernt hat, wirft sofort 2 verfügbare SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

SPIELENDE

Das Spiel endet sobald beide Spieler fünf Runden gespielt haben.

Am Ende des Spiels ermitteln die Spieler ihre Vernichtungspunkte.

Zusatzpunkte:

- 1 Punkt pro abgelegten Marker (maximal 10).
- 1 Punkt wenn man alle Marker oder aber mehr als der Gegner abgelegt hat.
- Einmalig 2 Punkte, wenn der eigene Kriegsherr einen Angriff durchgeführt und überlebt hat. Dies gilt auch z.B. für Einheiten wie den Gewalthaufen der Schweizer.

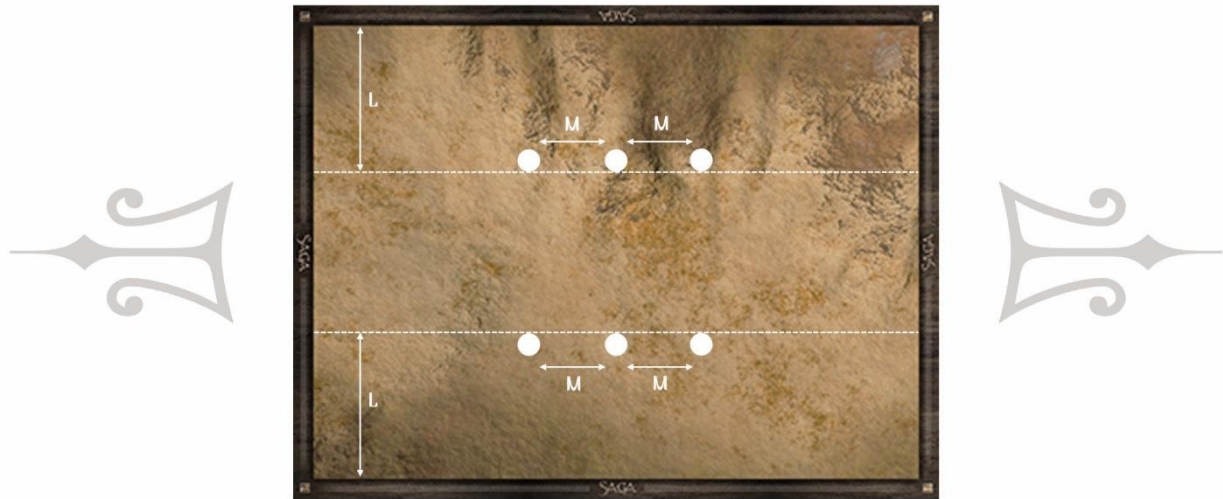
Hat ein Spieler mindestens 15 Punkte erzielt und 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Beachte: Die optionale Regel kommt zum Einsatz.

Durchbrecht den Schildwall V4

Inmitten dieses infernalischen Getümmels, wo die Schlacht an allen Fronten wütet, entfaltet sich ein Wirbelwind aus Klingen, gleich einer eisernen Mauer. Strategische Positionen wechselten mehrmals die Seite. Die Männer, gezeichnet von Erschöpfung und zermürbter Kraft, beginnen zu schwanken, doch in diesem Augenblick erahnen die Kriegsherren die bittere Wahrheit: Ein Sieg ist nur möglich, wenn ein einziger, entscheidender Schlag den Todesstoß versetzen kann.



VORBEREITUNG

Platziert 3 Missionszielmarker jeweils **L** von der Spielfeldkante des ersten Spielers entfernt. Der erste Marker wird hierbei genau in der Spielfeldmitte platziert, die anderen beiden Marker jeweils links und rechts von dem ersten Marker mit einem Abstand von **M**. Diese drei Missionszielmarker gehören dem Startspieler.

Nun werden analog drei Missionszielmarker des anderen Spielers von seiner Spielfeldkante aus gemessen platziert.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten), wobei der zweite Spieler das erste Geländestück platziert. Alle Geländestücke müssen weiter als **SK** von allen Missionszielmarkern entfernt aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Keine Modelle einer Einheit können in Base-Kontakt mit einem Missionszielmarker aufgestellt werden.

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

Die Spieler erhalten Vernichtungspunkte (SAGA: Buch der Schlachten S.6) und zusätzlich durch das Versetzen von Missionszielmarkern, wie unten beschrieben.

Missionszielmarker können wie in SAGA: Buch der Schlachten auf Seite 17 beschrieben erbeutet werden.

Zum Ende eines eigenen Spielzugs ab dem zweiten Spielzug, erhält ein Spieler 2 Vernichtungspunkte für jeden eigenen Missionszielmarker, den er kontrolliert und der sich vollständig in der Spielfeldhälfte des Gegners befindet, sogar 3 Vernichtungspunkte, wenn sich dieser vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

BEACHT: Damit eine Einheit mit einem Missionszielmarker punkten kann, müssen sich alle Modelle der Einheit vollständig in der Spielfeldseite des Gegners bzw. in seiner Aufstellungszone befinden.

OPTIONAL: Zum Ende eines eignen Spielzugs ab dem zweiten erhält ein Spieler **MINUS 2** Vernichtungspunkte für jeden eigenen Missionszielmarker in seiner Aufstellungszone, egal ob er ihn kontrolliert.

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr gibt es einen 6. Spielzug. Ansonsten endet es.

Addiert die Vernichtungspunkte inklusive der Punkte für die Missionszielmarker für beide Spieler.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 10 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.

Neue Fehde (SAGA Thursday)

Alte Schwüre und gebrochene Ehre lassen neue Feindschaften entflammen. Zwischen Clans und Königen wird der Ruf nach Vergeltung laut. Die Banner werden gehisst, die Waffen geschärft und die Krieger versammeln sich. Denn eine neue Fehde beginnt – und nur Blut kann die offene Rechnung begleichen.

Auf den Schlachtfeldern wird entschieden, wer Ruhm erlangt und wessen Name in Vergessenheit gerät.



VORBEREITUNG

Bestimme den Startspieler.

Platziere einen offenen Hügel in der Mitte des Spielfelds.

Anschließend wird das Gelände gemäß der universellen Methode aufgebaut (SAGA: Buch der Schlachten, S. 8). Beachte, dass der zentrale Hügel nicht verschoben werden darf und nicht als eines der drei Geländestücke zählt. Ein zweiter offener Hügel darf jedoch nicht platziert werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Beginnend mit Spieler 1 wählt jeder Spieler einen Herausforderer aus der unten aufgeführten Liste und fügt ihn seiner Streitmacht als Heldeneinheit hinzu. Dabei gelten die Regeln für Söldner. Die beiden Herausforderer müssen unterschiedlich sein.

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von L seiner eigenen Spielfeldkante auf.

Spieler 1 stellt zunächst die Hälfte seiner Einheiten auf. Danach stellt Spieler 2 alle seine Einheiten auf. Abschließend stellt Spieler 1 seine verbleibenden Einheiten auf.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug. Während des ersten Zuges jedes Spielers darf keine Einheit mehr als einmal aktiviert werden.

SONDERREGELN

Ab dem zweiten Zug können Spieler am Ende jedes ihrer Züge Bonuspunkte erhalten, wenn sich ihr Herausforderer vollständig auf dem zentralen Hügel befindet:

- 2 Punkte: Verräter, Prinzessin und Mystiker
- 1 Punkt: Soldat und Berater
- 0 Punkte: Schläger (leider ist der Schläger nicht klug genug, um Punkte zu sammeln)

SPIELLENDE

Nachdem beide Spieler 5 Runden gespielt hat, wirf einen Würfel. Bei einer 4+ hat jeder Spieler eine letzte Runde, andernfalls endet das Spiel.

Wenn das Spiel endet, gilt jeder Herausforderer, der nicht vollständig auf dem Hügel steht, als ausgeschaltet.

Wenn einer der Herausforderer ausgeschaltet wurde, aber der andere nicht, gewinnt der Spieler dessen Herausforderer überlebt hat, das Spiel.

Wenn beide Herausforderer entweder ausgeschaltet wurden oder beide überlebt haben, berechnet jeder Spieler seine im Spielverlauf erzielten Vernichtungspunkte, sowie eventuelle Bonuspunkte, die er dafür erhalten hat, dass sein Herausforderer auf dem Hügel stand. Dies ergibt seine Gesamtzahl an Siegpunkten.

Erzielt ein Spieler wenigstens 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

HERAUSFORDERER

Der Schläger (0 Bonuspunkte)

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
0	5 (5)	8	Schwere Waffe - die gesenkte Rüstung ist bereits im Profil berücksichtigt
Sonderregeln			
Stolz, Entschlossenheit, Zähigkeit (1)			

Der Berater (1 Bonuspunkt)

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
1	3 (4)	2	Unbewaffnet
Sonderregeln			
Leibwache, Zähigkeit (1), Folgt mir!			

Der Verräter (2 Bonuspunkte)

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
0	5 (5)	2	-
Sonderregeln			
Zähigkeit (1). Wird der Verräter für eine Ausruhen-Aktivierung aktiviert, darf er einer feindlichen Einheit innerhalb von M eine Ermüdungsmarke geben.			

Der Soldat (1 Bonuspunkt)

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
0	5 (6)	4	-
Sonderregeln			
Entschlossenheit, Leibwache, Stolz, Zähigkeit (1). Der Soldat darf nicht für eine Bewegung aktiviert werden, wenn sich innerhalb von M eine feindliche Einheit befindet, die er angreifen kann.			

Die Prinzessin (2 Bonuspunkte)

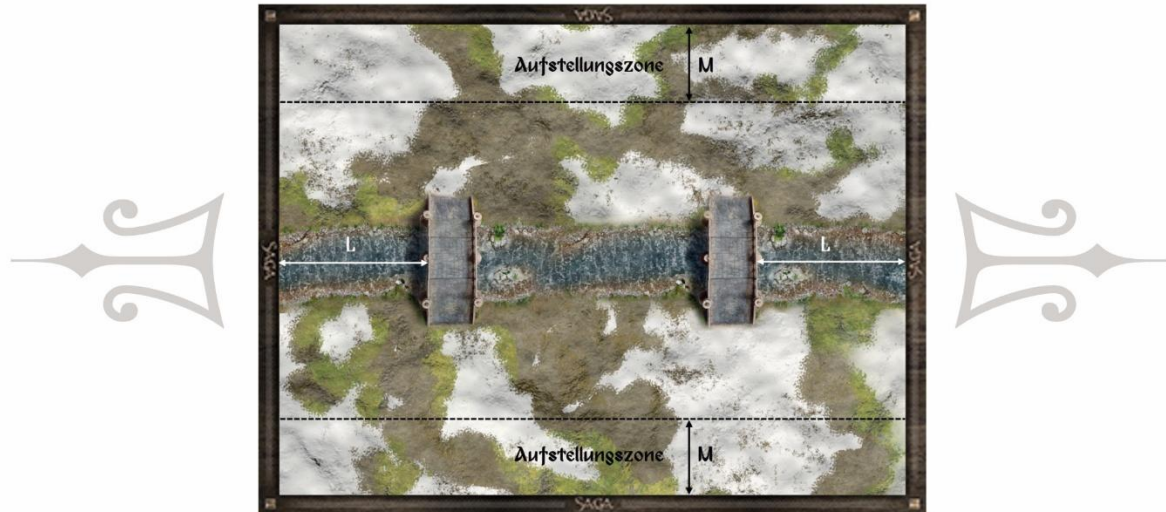
SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
0	3 (3)	1	unbewaffnet
Sonderregeln			
Leibwache. Jedes befreundete Modell darf als Verlust entfernt werden, wenn die Prinzessin die Sonderregel Leibwache einsetzt, nicht nur Veteranen			

Der Mystiker (2 Bonuspunkte)

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung
*	4 (5)	3	-
Sonderregeln			
Zähigkeit (2)			
* Würfle unmittelbar nachdem du deine SAGA-Würfel geworfen hast einen W6 und ziehe die Ermüdung des Mystikers vom Ergebnis ab. Bei einer 1-2 nimmst du einen deiner inaktiven Saga-Würfel und fügst ihn deinen verfügbaren Saga-Würfeln hinzu. Bei einem Ergebnis von 3-4 nimmst du einen deiner verfügbaren Saga-Würfel, würfelst ihn und fügst ihn deinen inaktiven Saga-Würfeln hinzu. Bei einem Ergebnis von 5-6 nimmst du zwei deiner verfügbaren Saga-Würfel, würfelst sie und fügst sie deinen inaktiven Saga-Würfeln hinzu.			

Der gefrorene Fluss

„Komm' zur Armee“, haben sie gesagt! Mir wurde die Sonne Persiens versprochen, und jetzt sitze ich hier umgeben von bröckelnden Mauern am nebligen Ufer des Rheins und friere in der Winterkälte. Jeden Morgen habe ich das Gefühl, dass mir die Finger abfallen, und jeder Tag ist sinnloser als der vorherige. Abgesehen von ein paar Bauernköpeln, die uns abgemagerte Hühner verkaufen wollen, habe ich noch nicht einmal ein Haar dieser berühmten Barbaren gesehen, gegen die wir das Imperium verteidigen sollen. Aber was ist das? Was bedeuten diese ganzen Schatten im Nebel? Das ist doch nicht möglich!



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Platziert einen Fluss mit einer Breite zwischen **K** und **M** auf der langen Tischmittellinie. Platziert im Anschluss 2 Brücken mit einer Breite zwischen **K** und **M** jeweils genau **L** von den kurzen Tischkanten entfernt.

Anschließend wird das Gelände gemäß der universellen Methode aufgebaut (SAGA: Buch der Schlachten, S. 8).

Es dürfen keine Geländestücke innerhalb von **M** um eine Brücke oder auf dem Fluss platziert werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **M** seiner eigenen Spielfeldkante auf.

Der Startspieler stellt zunächst die Hälfte seiner Einheiten auf. Anschließend stellt Spieler 2 alle seine Einheiten auf. Abschließend stellt der Startspieler seine verbleibenden Einheiten auf.

Der Startspieler beginnt das Spiel, darf jedoch während des ersten Zuges keine SAGA-Sonderfähigkeiten einsetzen. Er darf jedoch SAGA Würfel auf sie legen.

SONDERREGELN

Beide Spieler versuchen, die gegenüberliegende Seite des Flusses zu erreichen und gleichzeitig ihren Gegner daran zu hindern.

Für den Fluss gelten folgende Regeln:

- Der Fluss kann an den beiden Brücken oder direkt über den zugefrorenen Fluss überquert werden.
- Der Fluss zählt nicht als Geländestück. Daher gelten keine Spieleffekte, die Gelände als Ziel haben, für den Fluss.

Außerdem blockiert der Fluss und auch die Brücken keine Sichtlinie und bietet keine Deckung.

- Befindet sich eine Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt während einer Bewegungs- oder Angriffsaktivierung im Fluss, wird s ihre Bewegungsreichweite auf **K** reduziert – auch dann, wenn die Einheit normalerweise eine Fähigkeit besitzt, die dies ignorieren würde. Eine Einheit darf nicht Manövrieren, wenn sie sich während der Bewegung zu irgendeinem Zeitpunkt im Fluss befindet.
- Zusätzlich wird für jedes Modell der Einheit ein W6 geworfen. Jede gewürfelte 1 verursacht einen Verlust (Modelle mit der Sonderregel Charisma werfen stattdessen 4W6). Dies gilt für alle Modelle der Einheit, nicht nur für Modelle, die den Fluss berühren und kommt auch im Rahmen einer Rückzugsbewegung zum Einsatz.

SPIELENDE

Nachdem jeder Spieler 6 Züge gespielt hat, endet das Spiel.

Zur Ermittlung des Siegers zählt jeder Spieler, wie viele Modelle seiner Streitmacht sich auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses befinden – also auf der Seite, die der eigenen Aufstellungszone gegenüberliegt.

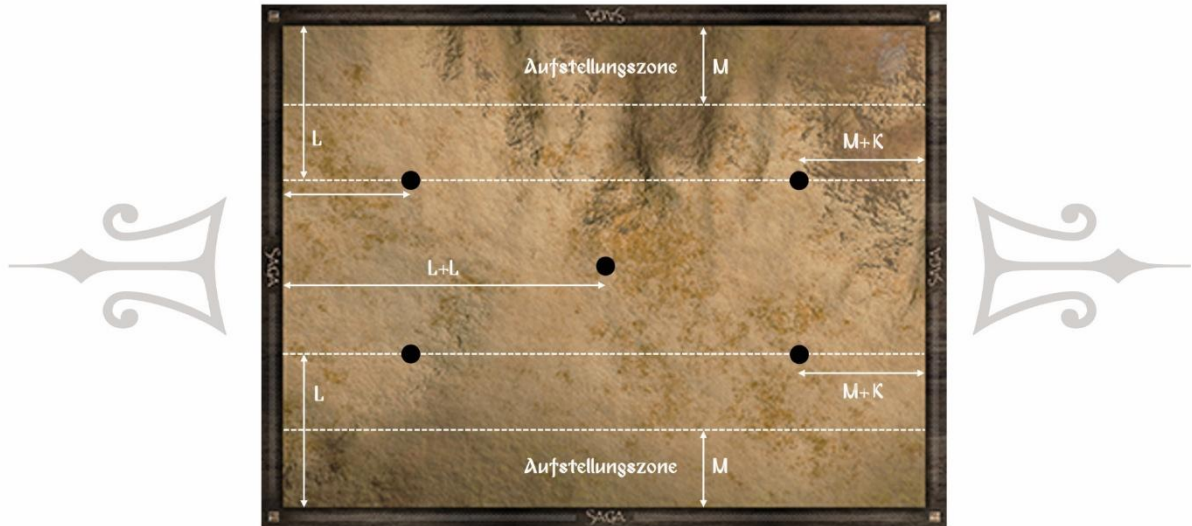
Beachte: Die Modelle müssen den Fluss tatsächlich überquert haben (z. B. durch eine Bewegungs-, Angriffsaktivierung oder einen Rückzug) und dürfen nicht einfach auf die andere Seite „teleportiert“ worden sein (z. B. durch Piktische Geheime Wege).

Jedes Modell zählt seinen Wert in Vernichtungspunkten. Die Summe ergibt die Gesamtzahl der Siegpunkte

Erzielt ein Spieler mindestens 3 mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel. Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

VORRÜCKEN

Langsam, aber unaufhaltsam schiebt sich der Schildwall voran. Mit jedem Schritt wird der Feind weiter zurückgedrängt und gezwungen, wertvollen Boden preiszugeben. Wo eben noch erbittert gekämpft wurde, wehen nun die Banner des Siegers. Nur wer den Druck aufrechterhält und seinem Gegner keinen Augenblick der Erholung gönnt, wird das Schlachtfeld beherrschen. Am Ende triumphiert nicht zwangsläufig derjenige, der die meisten Krieger erschlägt, sondern der, der seinen Feind Schritt für Schritt zurückweichen lässt, bis jeder Ausweg versperrt ist.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Platziere zunächst 5 Missionsziele auf dem Spielfeld, wie in der Abbildung dargestellt.

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend abwechselnd nimmt jeder Spieler ein kleines Geländestück und platziert es in seiner eigenen Spielfeldhälfte bis auf diese Weise insgesamt 4 Geländestücke platziert sind. Jedes Geländestück muss dabei einen Abstand von mehr als **K** zu jedem Missionsziel einhalten. Die Geländestücke müssen keinen Mindestabstand zu anderem Gelände haben.

Die Anzahl gleichartiger Geländestücke darf die in der Geländetabelle angegebene Höchstzahl nicht überschreiten.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **M** seiner eigenen Spielfeldkante auf.

Der Startspieler stellt zunächst beliebig viele Einheiten in der rechten Hälfte seiner Aufstellungszone auf. Anschließend stellt Spieler 2 beliebig viele Einheiten in der rechten Hälfte seiner Aufstellungszone auf. Danach stellt der Startspieler alle verbleibenden Einheiten in der linken Hälfte seiner Aufstellungszone auf. Abschließend stellt Spieler 2 seine verbleibenden Einheiten in der linken Hälfte seiner Aufstellungszone auf.

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

Ab dem zweiten Zug erhält der aktive Spieler am Ende jedes seiner Züge Siegpunkte für die von ihm kontrollierten Missionsziele und verlorene SAGA-Würfel des Gegners.

Die Siegpunkte werden wie folgt vergeben:

- Missionsziel in der eigenen Spielfeldhälfte: 2 Punkte
- Missionsziel in der Spielfeldmitte: 3 Punkte
- Missionsziel in der gegnerischen Spielfeldhälfte: 6 Punkte
- Jeder seit Spielbeginn vom Gegner verlorene SAGA-Würfel: 2 Punkte

SPIELEND

Nachdem jeder Spieler 5 Züge gespielt hat, wird ein Würfel geworfen. Bei einer 4+ erhält jeder Spieler einen letzten Zug. Andernfalls endet das Spiel.

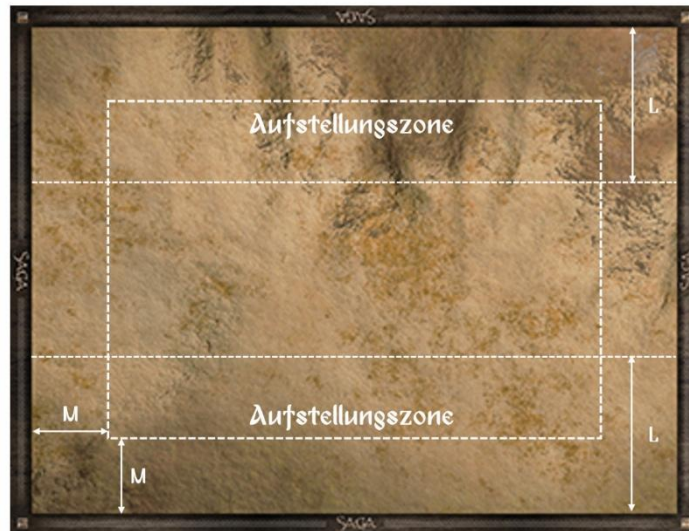
Zur Ermittlung des Siegers berechnet jeder Spieler die im Verlauf des Spiels erzielten Siegpunkte durch das Kontrollieren von Missionszielen usw.

Erzielt ein Spieler 3 oder mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

Vergeltung

Blut ruft nach Blut, und alte Wunden verlangen nach Vergeltung. Ein gebrochener Schwur, eine geschändete Ehre oder der Fall eines geliebten Anführers haben den Zorn der Krieger entfacht. Mit gehobenen Bannern und geschärften Klingen ziehen sie aus, um die offene Rechnung zu begleichen. Auf dem Schlachtfeld wird entschieden, wer Genußtuung findet und wessen Name für immer mit Schande verbunden bleibt. Denn in den dunklen Zeiten der alten Reiche ist Rache nicht nur ein Gefühl – sie ist ein Versprechen.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Anschließend wird das Gelände nach der universellen Methode aufgebaut (SAGA: Buch der Schlachten, Seite 8). Es dürfen keine großen Geländestücke innerhalb von **K** um die Mitte des Spielfelds platziert oder dorthin verschoben werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **L** seiner eigenen Spielfeldkante auf.

Der Startspieler stellt zunächst die Hälfte seiner Einheiten, inklusive seines Kriegsherrn, auf. Anschließend stellt Spieler 2 alle seine Einheiten auf. Danach stellt der Startspieler seine verbleibenden Einheiten auf.

Nach der Aufstellung bestimmt jeder Spieler geheim eine eigene befreundete Einheit als Rächer und eine gegnerische Einheit als Beute.

Helden und Heldeneinheiten dürfen nicht als Beute gewählt werden. Söldnereinheiten dürfen nicht als Rächer bestimmt werden. Elefanten und Streitwagen können weder Rächer noch Beute sein.

Anschließend decken beide Spieler ihre Wahl gleichzeitig auf.

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

Beide Spieler erhalten die folgenden Bonuspunkte, sobald sie die jeweilige Bedingung erfüllen:

- 1 Punkt: Einen Nahkampf gewinnen.
- 2 Punkte: Einen gegnerischen Helden im Nahkampf ausschalten.
- 2 Punkte: Eine gegnerische Söldnereinheit im Nahkampf ausschalten.
- 3 Punkte: In einem einzigen Nahkampf 7 oder mehr gegnerische Modelle ausschalten.
- 3 Punkte: Eine gegnerische Einheit ausschalten, die Modelle enthält, welche zuvor als Verluste entfernt und anschließend durch SAGA-Fähigkeiten wieder ins Spiel gebracht wurden (z. B. Perser, Freie Kompanien oder Ordensstaat).
- 4 Punkte: Die gegnerische Beute mit den eigenen Rächern ausschalten.

Werden in einem einzelnen Nahkampf mehrere der oben genannten Bedingungen erfüllt, erhält der Spieler für jede erfüllte Bedingung die entsprechenden Bonuspunkte.

Zusätzlich gilt ab dem 3. Zug:

Jede Einheit, die eine Aktivierungsphase zumindest teilweise innerhalb von **M** zu einer beliebigen Spielfeldkante beendet, erleidet entweder einen Verlust (bzw. zwei Verluste, falls es sich um eine Bauern-Einheit handelt) oder erhält eine Ermüdungsmarke. Der gegnerische Spieler entscheidet.

SPIELENDE

Nachdem jeder Spieler 5 Züge gespielt hat, wird ein Würfel geworfen. Bei einer 4+ erhält jeder Spieler einen letzten Zug. Sonst endet das Spiel.

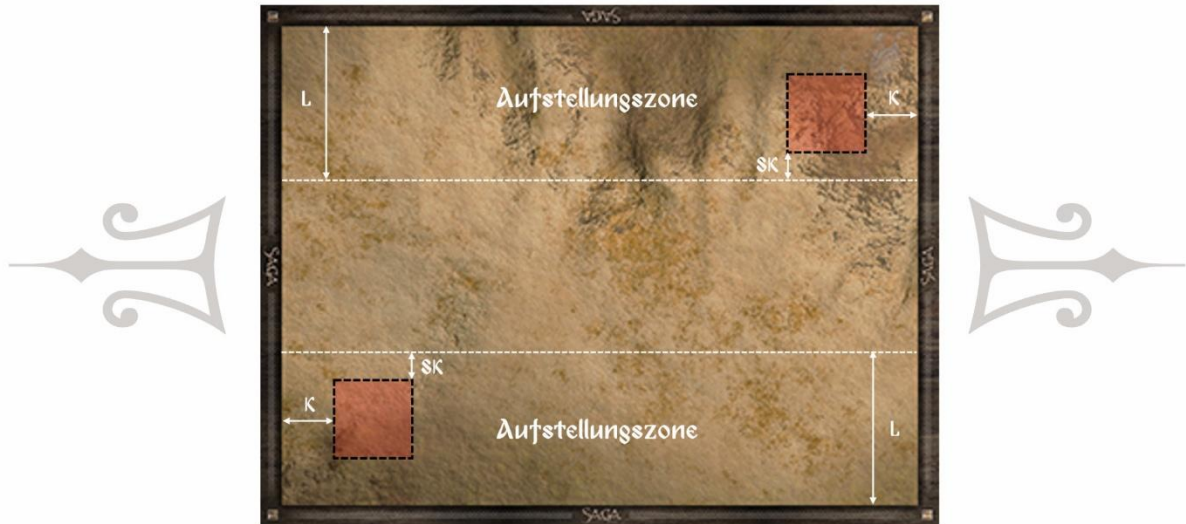
Zur Ermittlung des Siegers berechnet jeder Spieler zunächst die Überlebenspunkte seiner Armee und addiert anschließend alle während des Spiels im Nahkampf erzielten Bonuspunkte. Die Summe ergibt die Gesamtzahl seiner Siegpunkte.

Erzielt ein Spieler mindestens 3 mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel. Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

Schnappt die Beute V2

Gold, Vieh und kostbare Schätze locken die Krieger auf das Schlachtfeld.

Zwei Streitmächte treffen aufeinander, nicht nur um Ruhm und Ehre zu erringen, sondern um dem Feind seine hart erkämpfte Beute zu entreißen. Mit jedem Vorstoß und jedem Schlag wächst die Gier nach den Reichtümern des Gegners. Doch während die einen plündern wollen, müssen sie zugleich ihre eigenen Schätze mit aller Macht verteidigen. Denn am Ende gehört die Beute nur jenen, die stark genug sind, sie zu erobern und gegen alle Feinde zu bewahren.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Jeder Spieler platziert ein kleines Feld in seiner linken Spielfeldhälfte: Das Feld muss sich **K** von der kurzen Spielfeldkante entfernt befinden und **SK** kurz vor **L** von der langen Spielfeldkante entfernt sein. Ihr könnt auch andere kleine Geländestücke hierfür benutzen. Wichtig ist nur, dass sie möglichst gleich groß sein sollten.

Die Felder gelten als hohes und unpassierbares Gelände.

Anschließend wird das Gelände nach der universellen Methode aufgebaut (SAGA: Buch der Schlachten, Seite 8). Kein Geländestück darf innerhalb von **M+K** zu den beiden kleinen Feldern platziert oder verschoben werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **L** seiner eigenen Spielfeldkante auf.

Der Startspieler stellt zunächst die Hälfte seiner Einheiten, inklusive seines Kriegsherrn, auf. Anschließend stellt Spieler 2 alle seine Einheiten auf. Danach stellt der Startspieler seine verbleibenden Einheiten auf.

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

Beide Spieler versuchen, die kleinen Felder des Gegners zu plündern und gleichzeitig die eigenen Reichtümer zu schützen.

Die Interaktion mit den Feldern funktioniert wie folgt:

- Wenn eine Einheit eine Bewegungsaktivierung beendet und sich mindestens ein Modell dieser Einheit in Kontakt mit dem gegnerischen Feld befindet, erhält sie 1 Plünderungsmarker.
- Einheiten, die einen oder mehrere Plünderungsmarker tragen, dürfen nicht für Fernkampftaktivierungen aktiviert werden, erhalten jedoch keine Einschränkung ihrer Bewegung.
- Die Anzahl der Plünderungsmarker, die eine Einheit tragen kann, hängt vom Einheitentyp und der Modellanzahl der Einheit ab. Daher müssen unter Umständen Plünderungsmarker entfernt werden, sobald Modelle der Einheit als Verluste entfernt werden.
 - Veteranen, Elefanten, Streitwagen und Kriegsherr dürfen 2 Plünderungsmarker pro Modell der Einheit tragen.
 - Krieger und Bauern: dürfen 1 Plünderungsmarker pro Modell der Einheit tragen.

Plünderungsmarker können nicht zwischen Einheiten übertragen oder abgelegt werden – deine Kämpfer haben zu hart für ihre Beute gearbeitet, um sie wieder aufzugeben.

Söldner können keine Plünderungsmarker erhalten.

SPIELENDE

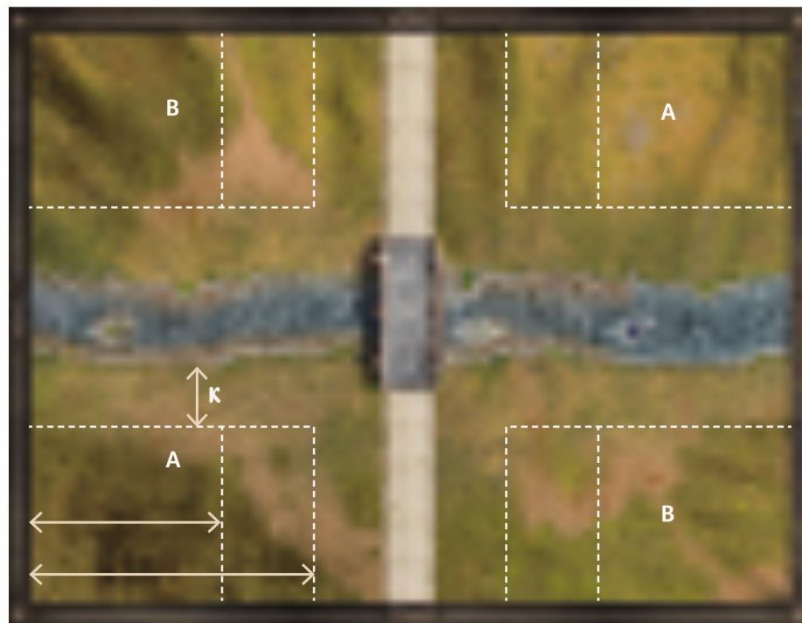
Nachdem jeder Spieler 5 Züge gespielt hat, wird ein Würfel geworfen. Bei einer 4+ erhält jeder Spieler einen letzten Zug. Andernfalls endet das Spiel.

Zur Ermittlung des Siegers zählt jeder Spieler die Gesamtzahl der Plünderungsmarker, die von seiner Streitmacht gehalten werden. Diese Anzahl entspricht seiner Gesamtzahl an Siegpunkten.

Erzielt ein Spieler mindestens 3 mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel. Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

Die Brücke

Wir hätten dieses Szenario auch "Der erzwungene Weg" nennen können, denn es dreht sich primär um Bewegung – Bewegung, die vornehmlich durch gegnerische Reihen führt! Die Einschränkungen bei der Armeeaufstellung zwingen die Spieler, neue Wege im Umgang mit ihrer Armee zu gehen, was das Szenario zu einer erfrischenden Abwechslung macht.



VORBEREITUNG

Platziert einen Fluss entlang der Mittellinie des Spieltisches. Exakt über der Spielfeldmitte wird eine Brücke mit einer Breite von **K** platziert.

Im Anschluss wird Gelände gemäß der universellen Methode platziert (siehe S. 8). Es darf kein Gelände innerhalb von **L** um die Brücke platziert werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Die Spieler teilen ihre Armeen in zwei Gruppen aus möglichst gleich vielen Einheiten. Der Startspieler wählt entweder Aufstellungszone A oder B und stellt eine seiner beiden Gruppen in einem der Spielfeldviertel auf, die zu seiner Aufstellungszone gehören (siehe oben stehende Karte).

Als nächstes stellt sein Gegner eine seiner Gruppen auf dieselbe Weise in einem der Spielfeldviertel der anderen Aufstellungszone auf (B, wenn der Startspieler A gewählt hat).

Als nächstes stellt der Startspieler den Rest seiner Einheiten auf. Sie müssen im zweiten Spielfeldviertel seiner Aufstellungszone platziert werden. Zu guter Letzt stellt sein Gegner seine zweite Gruppe im letzten Spielfeldviertel auf.

Für die Armeeaufstellung gelten folgende Einschränkungen:

- Infanterie muss vollständig innerhalb von **L** + **M** um eine kurze Spielfeldseite aufgestellt werden.
- Berittene Einheiten müssen vollständig innerhalb von **L** um ihre Spielfeldseite aufgestellt werden.
- Keine Einheit darf innerhalb von **K** um den Fluss platziert werden.

Der Startspieler beginnt das Spiel. Er hat in seinem ersten Spielzug nur 3 SAGA-Würfel zur Verfügung, seine übrigen SAGA-Würfel werden für diesen ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt.

SONDERREGELN

Die einzige Sonderregel des Szenarios ist: Fluss (siehe S. 17).

Nach der Aufstellung wird der Typ des Flusses für beide Seiten der Brücke separat ermittelt. Ihr werft also einen Würfel für den Flussabschnitt links der Brücke und einen für den Abschnitt rechts der Brücke.

In diesem Szenario sind keine Truppenverschiebungen möglich.

SPIELENDE

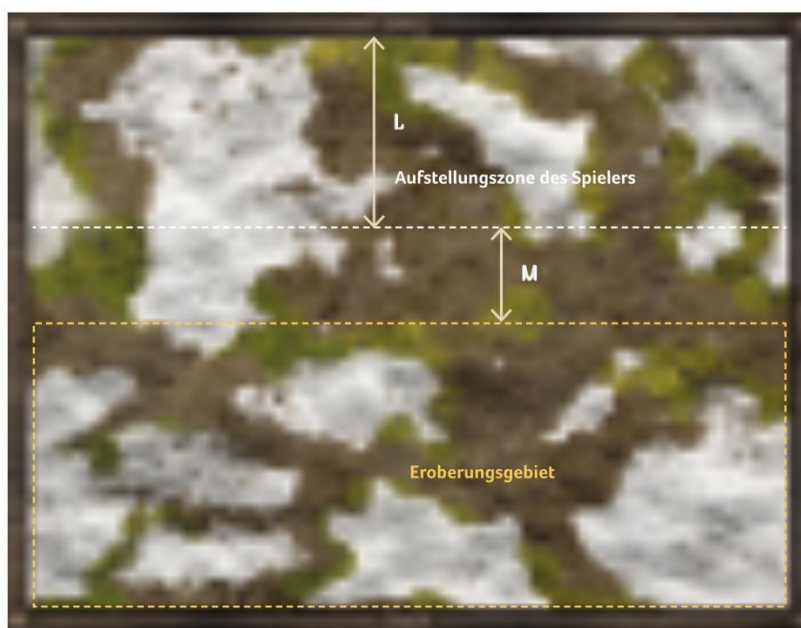
Das Spiel endet, nachdem beide Spieler 6 Spielzüge gespielt haben.

Jeder Spieler ermittelt die Überlebenspunkte seiner Armee (siehe S. 7) und fügt für jede befreundete Einheit, die sich innerhalb von **M** um ihren Kriegsherrn und vollständig auf derselben Flussseite befindet, 2 Bonuspunkte hinzu (6 Punkte, wenn es eine Einheit ist, die das Spiel auf der ihrem Startpunkt gegenüberliegenden Flussseite beendet und den Fluss somit vollständig überquert hat).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der die meisten Bonuspunkte erzielt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

Geänderte Pläne

Dieses Szenario mag auf den ersten Blick einfach erscheinen – es gibt keine Einschränkungen bei der Aufstellung, kein ungewöhnliches Gelände und nur wenig Sonderregeln. Und dennoch ist es sehr fordernd, da es drei verschiedene Arten Siegpunkte zu erlangen kombiniert – nacheinander! Ein erfolgreicher Spieler weiß, wie er sich diesen Bedingungen anpasst, indem er aktuelle Ziele verfolgt und gleichzeitig die Siegbedingungen kommender Spielzüge im Blick behält.



Der Startspieler platziert seine Armee wie hier abgebildet. Sein Gegner stellt genau spiegelverkehrt auf.

VORBEREITUNG

Zu Anfang wird Gelände gemäß der universellen Methode platziert (siehe S. 8).

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Einheiten werden vollständig innerhalb von **L** um ihre Spielfeldseite aufgestellt. Jeder Spieler wirft einen Würfel und der Spieler mit dem höheren Ergebnis stellt eine Einheit auf (im Falle eines Unentschiedens muss der Startspieler eine Einheit platzieren). Dies wird fortgesetzt, bis beide Armeen aufgestellt wurden. Sobald ein Spieler alle Einheiten aufgestellt hat, platziert sein Gegner die verbliebenen Einheiten seiner Armee.

Der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung fertig war, beginnt das Spiel. Er hat in seinem ersten Spielzug nur 3 SAGA-Würfel zur Verfügung, seine übrigen SAGA-Würfel werden für diesen ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt.

SONDERREGELN

Nachdem beide Spieler 3 Spielzüge gespielt haben, ermittelt jeder Spieler seine bis zu diesem Moment erzielten Vernichtungspunkte und notiert sie sich.

Nachdem beide Spieler 5 Spielzüge gespielt haben, ermittelt jeder Spieler seine aktuellen Überlebenspunkte und notiert sie sich ebenfalls.

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler 6 Spielzüge gespielt haben, endet das Spiel. Jede Einheit, die sich vollständig in der gegnerischen Tischhälfte (und somit weiter als **L + M** von der eigenen Spielfeldseite entfernt) befindet, erzielt Eroberungspunkte (siehe S. 6).

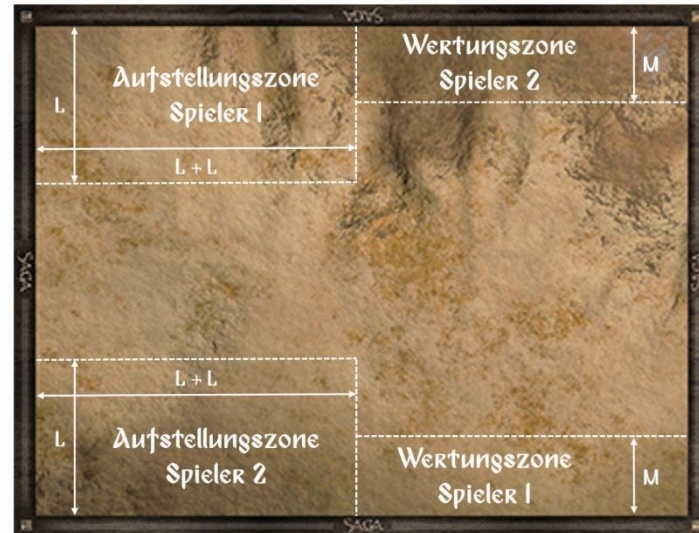
Jeder Spieler addiert diese Eroberungspunkte zu seinen zuvor notierten Vernichtungs- und Überlebenspunkten, um so seine Gesamtpunkte zu ermitteln.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt das Spiel.



Raubzug

Der Ruf der Beute lockt die Langschiffe über die stürmische See. Axt und Schild bringen den Zorn der Nordmänner an fremde Küsten. Dörfer werden geplündert, Reichtümer in die Hallen der Jarle getragen. Doch jeder Raubzug fordert seinen Preis – Ruhm wird mit Blut erkaufte. Wo die Drachenköpfe der Schiffe erscheinen, fliehen die Schwachen und zittern die Feinde. Denn die Saga der Wikinger wird nicht durch Worte, sondern durch Taten und Siege geschrieben.



VORBEREITUNG

Teilt das Spielfeld in 4 imaginäre Viertel auf. Beginnend mit dem Startspieler und anschließend abwechselnd platzieren die Spieler jeweils ein kleines Geländestück in einem anderen Viertel des Spielfelds, bis insgesamt 4 Geländestücke platziert wurden.

Kein Geländestück darf innerhalb von **M** um die Mitte des Schlachtfelds oder innerhalb von **K** um ein anderes Geländestück platziert oder verschoben werden.

Es gilt die maximale Anzahl an gleichen Geländestücken der allgemeinen Geländetabelle (S.8 Buch der Schlachten).

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **L** seiner eigenen Spielfeldkante sowie innerhalb von **L+L** einer gemeinsamen kurzen Spielfeldkante auf, wie dargestellt.

Beginnend mit Spieler 1 stellen die Spieler abwechselnd jeweils eine Einheit auf, bis alle Einheiten aufgestellt wurden.

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

Nachdem beide Spieler 4 Züge gespielt haben, berechnet jeder Spieler die bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Vernichtungspunkte.

SPIELENDE

Nachdem jeder Spieler 6 Runden gespielt hat, endet das Spiel.

Jeder Spieler berechnet die Eroberungspunkte für jede seiner Einheiten, die sich auch nur teilweise innerhalb seiner Wertungszone befinden (innerhalb von **M** um die lange Spielfeldkante des Gegners, ausgenommen der Bereich, der durch die gegnerische Aufstellungszone definiert wird).

Um den Sieger zu bestimmen, berechnet jeder Spieler seine während des Spiels erzielten Vernichtungspunkte (nach Spielzug 4) und Eroberungspunkte. Diese ergeben zusammen seine Gesamtzahl an Siegpunkten.

Erzielt ein Spieler 3 oder mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.