

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)

SPIELENDE

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.			