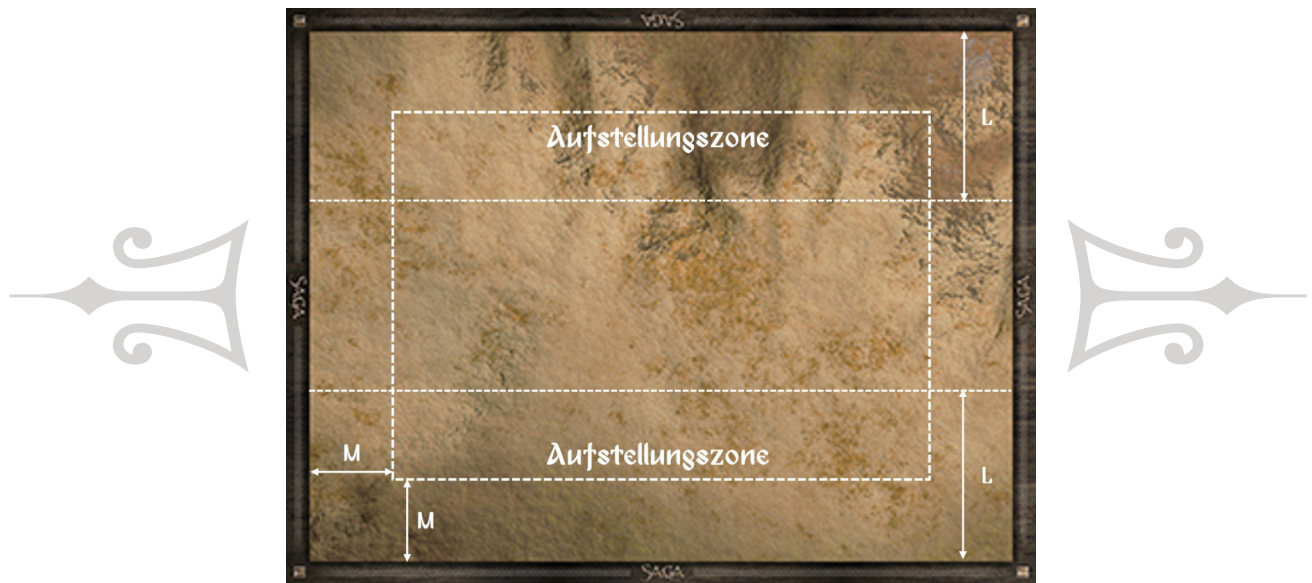


Vergeltung

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 Genugtuung 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.