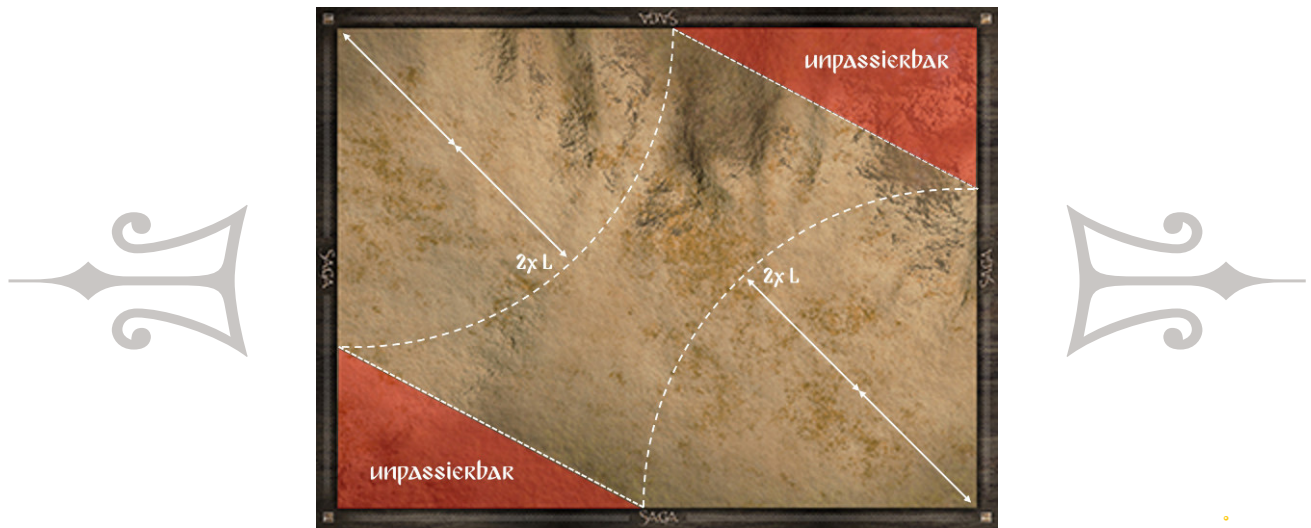


Die Wolfsklamm V2

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