

Saga

James R. Jacobs

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Saga	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	James R. Jacobs	August 24, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Saga	1
1.1	Saga	1
1.2	Übersicht	1
1.3	Neue Features	2
1.4	Benutzung	2
1.5	System Vorraussetzungen	2
1.6	CLI Argumente	2
1.7	Steuerung	3
1.8	andere Information	4
1.9	Kontaktaufnahme	4
1.10	Amiga Entwicklungs System	5
1.11	Source Code	6
1.12	Geschichte	6
1.13	weitere Software	6
1.14	Regelwerk	7
1.15	Einführung	8
1.16	Spiel Komponenten	9
1.17	Ziel des Spieles und die art des Gewinnens	10
1.18	Ruhm und Glück	10
1.19	Vorbereitungen	11
1.20	Spielsequenz	12
1.21	Bewegung	12
1.22	Kampf	13
1.23	Kampfergebnis Tabelle	16
1.24	Kampfmodifikatoren	16
1.25	Optionen nach dem Kampf	17
1.26	Jarls	18
1.27	Königreiche und Steuern	19
1.28	Götter	20
1.29	Magische Schätze	21
1.30	Runes	22
1.31	Unterschiede	22

Chapter 1

Saga

1.1 Saga

```
                                #*=====*#
#|          S A G A          |#
#|      Version 1.2a        |#
#|    Fre 11 Okt 2002      |#
#|                          |#
#|  by James R. Jacobs    |#
#|  of Amigan Software    |#
#*=====*#
```

Übersicht

Neue Features

Benutzung

Unterschiede

andere Information

Regelwerk

1.2 Übersicht

Dies ist eine Umsetzung des TSR Brettspiels "Saga: Age of Heroes" aus dem Jahre 1981, für bis zu 6 Spieler. Die Spieler können wahlweise vom Amiga oder vom Menschen gesteuert werden.

In Saga: Age of Heroes, werden die Spieler teuflische Monster besiegen, Fabelhafte Schätze gewinnen und über großartige Königreiche herrschen, auf ihrer suche nach Ruhm, um der Held zu sein, dessen Andenken sich auf alle Ewigkeit in den Geschichten und Liedern widerspiegelt.

Derzeit wird Englisch und Deutsch unterstützt. Der volle SAS/C source code liegt bei.

1.3 Neue Features

- . Deutscher Sprachkatalog.
- . Fehlerbeseitigungen.

1.4 Benutzung

Vorraussetzungen

CLI Argumente

Steuerung

1.5 System Vorraussetzungen

Hardware	benötigt	640x512x128 Grafikfähigkeit (AGA oder Grafikkarte)
	empfehlung	ungefähr 512K freies RAM Farbmonitor Flicker fixer Maus ungefähr 1Mb freies RAM Tastatur mit Nummernfeld
Firmware	benötigt	Kickstart R3.0+
Software	benötigt	OS3.0+

Die Bildschirmauflösung des Benutzers und die vorgegebene Steuerung der Helden, wird in der Saga.config Datei abgespeichert.

Falls die Datei Saga.config nicht existiert, werden sie aufgefordert ihren bevorzugten Bildschirmmodus zu wählen. Die Mindestvorraussetzung ist eine Auflösung von 640x512 pixeln mit 128 Farben.

Wählen eines größeren Schirms oder einer Auflösung mit mehr Farben, bringt jedoch keine vorteile.

1.6 CLI Argumente

kommandozeilen Information

Saga

Format: Saga
 [[file=]<savedgame>]]

Maske: FILE

Zweck: Das spiel Saga starten.

Spezifikation:

<savedgame>: der Pfadname ihres Spielstandes welcher beim start geladen werden soll.
Diese angabe wird genommen wie eingegeben; eine '.saga' Dateierweiterung wird nicht automatisch angehängt.

?: zeigt das Kommandozeilen Argumentformat an.

Die Reihenfolge der Argumente ist austauschbar.

Saga liest die Vorgabesteuerung der Helden aus der Saga.config Datei.
Ist diese Datei nicht existent, werden folgende interne vorgaben benutzt:
BOWOLF=MENSCH, BRUNHILD=KEINER, EGIL=KEINER, RAGNAR=AMIGA,
SIEGFRIED=KEINER und STARKAD=KEINER.

1.7 Steuerung

Jede Kombination der Heldensteuerung wird akzeptiert, aber mindestens ein Held muss vorhanden sein. Trotzdem das Spiel für 2-6 Helden konzipiert ist, ist es in der tat möglich mit nur einem Helden zu spielen.

Es befindet sich ein schieberegler mit der bezeichnung 'nachrichten Verzögerung' im Menü, ist dieser auf Minimum gesetzt wird es keine Verzögerung zum lesen der Informationsnachrichten geben. Ist dieser auf Maximum eingestellt, wird das Spiel auf einen Tastendruck oder das drücken einer Maustaste warten. Mittelwerte weisen das Spiel an, eine gewisse zeit pro Nachricht zu warten (um die 0.7s, 1.4s und 2.1sekunden). Beachten sie das dies keinen Einfluss auf die anzeige "Runde # von 20" nachrichten (weil dieser moment die einzige Möglichkeit zum Neustart und/oder zum laden und speichern des Spieles bieten), oder Eingabeaufforderungen welche eine Interaktion des Benutzers erwarteten, nimmt.

Sie können jedes bereits gespeicherte Spiel vom Titelbildschirm aus laden (oder vom CLI aus). Zu beginn jeder Runde können sie das Spiel Speichern, und/oder neu starten. Wir empfehlen eine Dateierweiterung namens ".saga" für Spielstanddateien zu benutzen.

Das Spiel wird durch eine Kombination aus Maus und Tastatureingaben bedient. Spielmarken und Regionen werden mit der Maus gewählt. Numerische angaben und Fenster mit Mehrfachauswahl benötigen eine eingabe durch die Tastatur. Am besten spielen sie mit einer hand auf der Maus, mit der anderen auf der Tastatur.

Zu jederzeit wird die Spielmarke oder der Name der Region unter dem Mauszeiger angezeigt.
Um detailliertere Informationen über eine Region oder eine Spielmarke zu erhalten, drücken sie die Help taste während der Mauszeiger über der Region oder den dingen ist die sie interessieren.

Bewegung: bewegliche Spielmarken werden automatisch für sie in Reihenfolge gewählt.
Drücken sie die linke Maustaste in einer anliegenden Region. Falls sie einen Fehler machen und die Spielmarke erneut bewegen möchten, drücken sie Backspace.

Wenn sie fertig sind eine Spielmarke zu bewegen, drücken sie die Leertaste.

Kampf: Sie können die Reihenfolge entscheiden in der ihre Angriffe stattfinden. Bei jedem "Wähle Angreifer?" Aufruf, drücken sie die linke Maustaste auf dem Angriffs Zähler der Spielmarke, oder drücken sie die Leertaste falls sie alle Attacken für diese Runde abgeschlossen haben.

Sobald sie einen Angreifer gewählt haben, erscheint der "Wähle Verteidiger?" ← aufruf.

Klicken sie auf die verteidigende Spielmarke oder Region oder drücken sie die Leertaste um zur "Wähle Angreifer?" Auswahl zurückzukehren.

(z.b. um einen anderen Angreifer zu wählen, oder falls sie alle Attacken für diese Runde abgeschlossen haben).

Nach dem Kampf, kehren sie zur "Wähle Angreifer?" Auswahl zurück, um andere Angriffe einzuleiten.

Alternativ kann der mittlere Mausknopf anstatt der Leertaste gedrückt werden, oder sie klicken mit der linken Maustaste in das Nachrichtenfeld am unteren rand des Bildschirms.

1.8 andere Information

Kontaktaufnahme

Entwicklungssystem

Geschichte

weitere Software

1.9 Kontaktaufnahme

Mitwirkende

Die Amiga Umsetzung von Saga wurde programmiert durch James Jacobs von Amigan Software. Die Deutsche Übersetzung wurde von Thomas Veress durchgeführt.

Das originale Brettspiel wurde entworfen und veröffentlicht durch TSR Hobbies, Inc.

Lizenz

Saga ist Freeware. Es dient als ein dienst für die Amiga Gemeinde. Es gibt keine Nutzungsbegrenzungen, sei es vertrieb oder Modifikation, mit der Ausnahme, dass es ihnen nicht erlaubt ist diese Software für kommerzielle Zwecke zu modifizieren und/oder zu vertreiben oder diese ohne Zustimmung auf andere Systeme als den Amiga zu portieren. Falls sie dem spiel neue Funktionen hinzufügen, wären wir sehr interessiert diese zu sehen.

Sie können diese Software in nicht Modifizierter form auch ohne den Quell-Code verteilen, um zum beispiel Speicherplatz auf einem Datenträger zu sparen.

Bei modifizierten Versionen muss jedoch der Quell-Code beigelegt werden.
Fehler

Die Amiga entwicklung und style guidelines wurden beachtet, unter Nutzung der offiziellen Amiga Developer CD 2.1 als maßgebende Referenz.

Bitte kontaktieren sie uns sofort, falls sie einen fehler finden.
Sie können unser Dienstprogramm Report+ nutzen,
um Bug Reports für Saga zu erstellen,
welches jedoch nicht zwingend notwendig ist, um fehler zu melden.

Anteilnahme

Jeder Benutzer ist eingeladen Anregungen zur Zukunft des Spiels beizutragen.
Ins besondere neue Monster spezien, Schwerter, Schätze und Regionen
können von Benutzern beigetragen werden.

Benutzer die das originale Brettspiel gespielt haben sind angewiesen
mit uns Kontakt aufzunehmen, um die Interpretation des Regelwerks mit seiner
mangelnden Eindeutigkeit zu diskutieren.

Des weiteren werden für die meisten Europäischen sprachen Übersetzer gesucht.

Zukunft

Amigan Software haben ihre Verpflichtung gegenüber dem Amiga jahrelang
demonstriert.
Wir haben weiterhin vor für das AmigaOS zu programmieren.

Source Code

SAS/C 6.58 source Code liegt anbei, mit dem sie für nicht kommerzielle Zwecke
machen können was sie wollen.

Kontakt Details

E-Mail amigansoftware@abime.net

Website <http://www.users.bigpond.com/james.jacobs/amigan.html>

Mail James Jacobs
 Amigan Software
 11 Yate Gdns
 RIVETT ACT 2611
 Australia

Voice Australia (02) 6287 4917

1.10 Amiga Entwicklungs System

Hardware Virtual A1200 (MC68020+FPU on 233MHz Pentium)
 1.2Gb 3.5" IDE hard disk (2Gb compressed)
 2Mb chip RAM
 8Mb fast RAM
 56Kbps Dynalink (Rockwell) modem

ESS MF-1868 (SoundBlaster Pro-compatible) sound card
AcerView 56L monitor running as 15Hz PAL (640*512)
Battery-backed clock
Firmware Kickstart 3.1
Software WinUAE 0.8.8 R9 and 0.8.17 R3
AmigaOS 3.9 with Boing Bag 1
SAS/C 6.58 with SLink and SAS/C Editor and CodeProbe
Amiga Developer CD 2.1 and 3.9 NDK
BlowUp
CheckGuide
CodeWatcher 1.4
CygnusEd Professional 4.2
Deluxe Paint 5
IFF 2 Source 1.0
KingCon 1.3
LhA 1.51
MungWall
PatchWork
Report+ 5.61
Sashimi
VirusChecker][2.2 (BF 2.18)

Dank an alljene deren Software genutzt wurde um Saga zu erschaffen.

1.11 Source Code

Cojo: "Many Coders of the sagas got their start by obtaining the magic AmigaOS Developer CD" ;)

1.12 Geschichte

1.2a: Fre 11 Okt 2002.
1.2: Die 1 Okt 2002.
1.1: Son 15 Sep 2002.
1.02: Die 6 Aug 2002.
1.01: Son 4 Aug 2002.
1.0b: Don 25 Jul 2002.
1.0a: Mit 24 Jul 2002.
1.0: Die 23 Jul 2002.

1.13 weitere Software

Report+ 5.62

Report+ ist ein Freeware ReAction-basiertes Dienstprogramm mit 10 Funktionen:

1. It is an enhanced, reverse-engineered, 100% byte-compatible replacement for the official Commodore bug reporting tool (40.2).
 2. It can generate/edit Aminet-style readmes.
 3. It can administer the Amiga Certified Software Engineer test.
-

4. It can perform batch processing on icons.
5. It can access the official manufacturer and product ID registries.
6. It can view IFF FORMs and their component chunks.
7. It can convert between various end-of-line (EOL) formats, optionally also detabulating and/or unwrapping.
8. It can show directory byte usage for any path, optionally also fixing protection bits.
9. It can edit A3000/A4000-type battery-backed memory.
10. It can check your OS3.1/3.5/3.9 installation for missing or surplus files.

Worm Wars 7.1a

Worm Wars ist ein arcade Spiel für bis zu 4 Spieler, welche sich durch eine Serie von rechteckigen Irrgärten bewegen, dabei einen tödlichen streifen hinterlassen, 14 Klassen von Kreaturen bekämpfen und 32 verschiedene Objekttypen einsammeln.

Der integrierte Feldditor erlaubt das laden, editieren und speichern Benutzer definierter Feldsätze für länger anhaltende Motivation. Des weiteren gibt es Unterstützung für das abspielen von MED und IFF 8svx Dateien in form von Musik oder Soundeffekten zum Beispiel.

Unterhaltsam für einen Spieler oder hart umkämpfte Mehrspieler spiele, ein Demo Modus ist zusätzlich vorhanden.
Die Steuerung durch den Amiga oder den Spieler kann für jeden wurm einzeln ausgewählt werden. Zwei Tastaturspieler, vier Joystick Spieler, und/oder vier CD32 Gamepad Spieler werden unterstützt.
Das Programm ist systemfreundlich und nach style guide richtlinien programmiert.

Außerdem für Windows 95/98/NT/2000/ME/XP verfügbar.

1.14 Regelwerk

Hier nun die abgewandelten TSR regeln.

Einführung

Spiel Komponenten

Ziel des Spieles und gewinnen

Ruhm und Glück

Vorbereitungen

Spielsequenz

Bewegung

Kampf

Kampf Ergebnis Tafel

Kampfmodifikatoren

Optionen nach dem Kampf

Jarls

Königreiche und Steuern

Götter

Magische Schätze

Runen

1.15 Einführung

Gefahren lauern im gefrorenen Ödland des Nordens, Monster sind in den grünen ländereien im Süden, überall im lande gibt es Feinde zu besiegen und Königreiche zu erobern.

Dies ist das Zeitalter der Helden, und der Geschichten von ihrem Ruhm, der noch weit über ihre Lebenszeit hinaus bestehen bleibt.

In Saga: Age of Heroes, werden die Spieler teuflische Monster besiegen, Fabelhafte Schätze gewinnen und über großartige Königreiche herrschen, auf ihrer suche nach Ruhm, um der Held zu sein, dessen Andenken sich auf alle Ewigkeit in den Geschichten und Liedern widerspiegelt.

Das frühe Mittelalter war eine zeit kühner Krieger, großer taten und heldenhafter Sagen. Die Helden hatten ihre eigene Weltanschauung, zentriert in ihren Ansammlungen von Ruhm und dem glauben der einzig währende wert sei es in den Liedern und Heldensagen ihrer leute verewigt zu sein.

Jene die erfolgreich fantastische taten vollbrachten blieben auf Erden ewig in Erinnerung, jene die fehlschlugen wurden vergessen.

Selbst die Götter würden nach diesen werten leben, so dachte man. Valhalla war umgeben von tapferen Kriegern, die jedemenge ruhmreiche dinge vollbrachten und sich um ihren platz im kreise der mächtigen bewährten. Andere die beim versuch Ruhm zu erlangen fehlten, wurden verdammt das Hel zu durchstreifen - ein wahrhaft kaltes Schicksal. Das erlangen von Ruhm war sehr wichtig für einen Krieger, in diesem leben, und seinem nächsten.

SAGA, das Minispiel kreierte diese sagenhafte Zeitperiode erneut, einige zeit nach dem fall von Rom - das Zeitalter der Helden und Vikerger! Jeder Spieler nimmt eine heldenhafte Figur und versucht taten zu vollbringen die genug Ruhm einbringen um sicherzustellen dass die Erinnerung an den Helden in den Komponierungen und sagen nach seinem oder ihrem Tode weiterleben.

Um Ruhm zu erlangen, erschlagen die Helden Monster, häufen Vorräte an schätzen an, rekrutieren schwächere helden ("Jarls", oder Grafen) als ihre gefährten, und festigen Königreiche. Jener Held der am meisten Ruhm sammelt, ist der dessen Berühmtheit in den sagen weiterlebt, während die anderen verdammt sind

von den nachkommen vergessen zu werden.
 Jeder Spieler muss entscheidungswillig und ständig alarmiert sein,
 seine Chancen nutzen,
 und verhindern dass andere Ruhm auf seine kosten erlangen.

SAGA das Minispiel, ist eine Einladung zum erleben der epischen antiken tage,
 in denen man noch Held sein konnte und Drachen das land durchstreiften.

1.16 Spiel Komponenten

Spielmarken. Auf allen Spielmarken die von diesem spiel genutzt werden ←
 sind zwei Nummern gedruckt, ein Name und ein Typ
 zum Beispiel:

```

+-----+
Kampf Faktor | 5   4 | Bewegungs Faktor
|           |
|           |
| SIEG. | Name
+-----+
```

Die erste Nummer (gelesen von links nach rechts) ist die Kampfstärke,
 genannt Kampffaktor, der Spielmarke.
 Sie wird genutzt um den Ausgang einer schlacht zu bestimmen.
 Die zweite Nummer ist der bewegungs Faktor auf der Spielmarke.
 Das ist die Anzahl an Regionen auf der Karte durch die eine Spielmarke
 sich in einer runde bewegen kann.

Der Name auf der Spielmarke zeigt wen oder was die Spielmarke repräsentiert.
 Er steht für die Personalisierung des Spieles und erlaubt es präzise
 Aufzeichnungen über magische Gegenstände und Jarls durchzuführen.

Der Typ der Spielmarke besagt, welche art Biest, Person, oder Objekt
 die Spielmarke während des Spielverlaufs repräsentiert.
 Es gibt Spielmarken für Helden, Jarls, Magische Waffen, Magische Schätze,
 Trolle, Geister, Drow, Giganten, Hexen und Drachen.

Karte. Die Karte wird in verschiedenen Farbabstufungen dargestellt.
 Die Farben unterscheiden die verschiedenen Gebiete untereinander
 und von der See.

Jedes gebiet hat einen Namen und einen Besteuerungsfaktor. zum Beispiel:

Finmark (3)

Der Name ist die Bezeichnung des Gebietes, und der Besteuerungsfaktor
 indiziert wie reich das Areal ist, wenn es teil des Königreiches wäre.
 Steuer Faktoren sind weitergehend in den Regeln
 im abschnitt

Königreiche und Steuern
 erklärt.

1.17 Ziel des Spieles und die art des Gewinnens

Die Aufgabe jedes SAGA Spielers ist es, so viel Ruhm wie möglich bis zum ende des Spieles anzusammeln. Der Held mit dem meisten Ruhm am ende der 20. runde, (egal ob tot oder lebendig) ist der Sieger, und wird am längsten von den sagen der Normannen in Erinnerung gehalten.

Die anderen werden schnell nach ihrer Lebenszeit in Vergessenheit geraten. Wie auch immer, alle Helden die 15 oder mehr punkte an Ruhm erreichen, werden vom Valhalla akzeptiert um für Odin bei Ragnarok zu kämpfen - das letztendliche ziel jedes Nordischen Helden!

1.18 Ruhm und Glück

Ruhm bestimmt den Ruf eines Helden.

Er entscheidet wer das Spiel gewinnt.

Glück kennzeichnet das Glück eines Helden.

Ein Held erhält glück aus den Ergebnissen von Kämpfen.

Glück kann genutzt werden um das kampfgeschehen zu beeinflussen

(siehe Glück im Kampf) oder um Jarls anzuheuern (siehe Jarls).

Folgende dinge werden Ruhm und Glück während des Spielens beeinflussen:

Monster erschlagen. Jedes Mal wenn ein Held oder die Jarls des Helden ein Monster erschlagen, erhält der Held entweder eine bestimmte menge an punkten zu Ruhm oder eine bestimmte menge zu Glück, orientiert an folgender Tabelle:

Monster	Ruhm	Glück
Drache	6	5
Drow	3	2
Geist	2	2
Gigant	4	3
Troll	3	3
Hexe	5	4

Schlagen anderer Helden oder Jarls. Wenn ein Held oder einer seiner Jarls einen anderen Helden oder Jarl schlägt, bekommt der Held eine menge Ruhm oder glück, welche der abgerundeten hälfte des Kampffaktors des geschlagenen Helden oder Jarls entspricht. Zum Beispiel, Siegfried (5-4) schlägt Ivar (4-2), Siegfried hat dann die Wahl 2 punkte Ruhm oder 2 punkte glück zu bekommen.

Er kann jedoch nicht je einen punkt zu beiden werten nehmen.

Verwunden von Monstern, Jarls, oder Helden. Die hälfte der Glück oder Ruhm punkte (abgerundet) welche man durch schlagen einer Spielmarke erhalten hätte, erhält man wenn man diese verwundet. Hätte zum Beispiel, Siegfried Ivar nur verwundet, hätte er die Möglichkeit zwischen nur 1 punkt Ruhm oder 1 punkt Glück zu wählen.

Jemand der einen Drachen verwundet könnte zwischen 3 punkte zu Ruhm und 2 punkte zu Glück wählen.

Flucht aus der Schlacht. Jedes mal wenn ein Held gezwungen ist sich von der Schlacht zurückzuziehen (durch das Kampfergebnis oder durch einen Zauberspruch), verliert dieser Held 2 punkte von seinem Ruhm.

Jarls rekrutieren. Jeder Jarl der durch den Helden rekrutiert wurde, ist (zum Zeitpunkt der Rekrutierung) die hälfte seines Kampffaktors (abgerundet) wert, im sinne von Glück oder Ruhm. Als Beispiel, wenn der Jarl Bjarki (3-3) von einem Helden rekrutiert wird, könnte der Held zwischen 1 punkt glück oder 1 punkt Ruhm wählen. Jeder Jarl der geschlagen wird, während er im dienste eines Helden steht, entfernt von diesem Helden die hälfte an punkten des Kampffaktors, entweder von Glück oder Ruhm (der Spieler hat die Wahl - es muss nicht das sein, was beim rekrutieren des Jarls gewählt wurde). Am ende des Spiels, ist jeder Jarl zusätzlich die hälfte seines Kampffaktors (abgerundet) dem zugehörigen Helden in Ruhm wert. Also wenn Bjarki einer von Beowulf's Jarls am ende des Spieles ist, ist er 1 punkt zu Beowulf's Ruhm wert.

Beachten sie das ein Held immer einen punkt von Glück ausgeben muss um einen Jarl zu rekrutieren.

Sammeln von Gold und Glück. Am Spielende werden Gold und Glück in punkte zu Ruhm umgewandelt. Jede 10 Goldmünzen in der sammlung des Helden ist 1 punkt zu Ruhm wert, und jede 3 punkte Glück, welche dem Helden übrigblieben, sind 1 punkt Ruhm wert.

1.19 Vorbereitungen

Man teile die Spielmarken in vier Stapel, die Helden separat gehalten. Die vier Stapel, alle mit dem Bild nach unten, sollten je folgendes sein: Monster aller art, Jarls, Magische Waffen und Magische Schätze.

Jeder Spieler nimmt eine Helden Spielmarke, welche ihn im Spiel repräsentieren wird. Danach nimmt jeder Spieler per Zufallsprinzip ein Magisches Schwert vom Stapel mit Magischen Waffen welche mit dem Bild nach unten liegen.

Magische Schwerter werden nicht noch einmal im Spiel vergeben, daher können alle übrigen "Magische Waffe" Spielmarken bis zum nächsten Spiel beiseite gelegt werden.

Eine Anzahl von Monster Spielmarken gleich der Anzahl der Spieler, wird vom Stapel mit Monsterspielmarken per Zufall gezogen. Für jedes Monster wird zweimal Gewürfelt, dann platziert man das Monster in das betreffende Feld auf dem Spielfeld. Monsterspielmarken werden auf dem Spielfeld mit dem Bild nach oben platziert.

Eine Anzahl von Jarl Spielmarken gleich der Anzahl der Spieler, wird vom Stapel der Jarl Spielmarken per Zufall gezogen, und werden mit dem Bild nach unten, unter Anwendung des gleichen Prinzips wie für die Monsterspielmarken, in zufälligen gebieten verteilt. Man kann mehr als einen Jarl und/oder Monster in einem gebiet platzieren.

Helden beginnen ihr Spiel in zufällig gewählten gebieten

(auf die gleiche art wie bei den Monstern ermittelt).
Dieses gebiet sollte vorgemerkt werden, da es manchmal nötig ist
eines Helden Heimatland zu kennen.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei punkten Glück aber keinen Ruhm
oder Reichtum. All diese werte werden sich im Spielverlauf ändern,
jedoch nie unter null fallen.

1.20 Spielsequenz

1. Bewegung. Alle Helden und Jarls bewegen sich. Der Held mit dem meisten Ruhm, und seine oder ihre Jarls, bewegen sich zuerst. Im falle eines unentschieden würfeln die Helden um zu ermitteln wer sich vorrangig bewegt, der mit dem höchsten Wurf darf als erster.
2. Kampf und Jarls. Kampf findet in gleicher Sequenz wie Bewegung statt, Jarls werden nach kämpfen rekrutiert.
3. Königreiche und Steuern. Helden und Jarls beziehen Steuereinnahmen aus den gebieten im Königreich des Helden (wenn vorhanden).
4. Monster platzieren. Eine anzahl Monster gleich der menge Helden im Spiel werden zufällig durch das werfen zweier Würfel, mit dem Bild nach oben auf dem Spielfeld platziert. (dies geschieht jede runde bis alle Spielmarken aufgebraucht sind. "Tote" Monster können nicht erneut genutzt werden.)
5. Jarls platzieren. Eine Anzahl Jarls gleich der menge Helden im Spiel werden zufällig unter zuhilfenahme zweier Würfel, mit dem Bild nach unten auf dem Spielfeld platziert. (dies geschieht jede runde bis alle Spielmarken aufgebraucht sind. "Tote" Jarls können nicht erneut genutzt werden.)
6. Runden merken. Jede runde ist zu markieren. Am ende der 20. runde ist das Spiel beendet und die Spieler rechnen ihren Ruhm zusammen, um auf diese weise den Sieger zu ermitteln.

1.21 Bewegung

Eine Spielmarke kann sich über so viele gebiete bewegen, wie sein Bewegungsfaktor erlaubt.

Jedes gebiet ist durch eine Farbe bestimmt, oder im fall von Seegebieten, durch Trennlinien indiziert. Spielmarken können sich in und auf See bewegen, als wären sie an land.

Es besteht kein unterschied zwischen Bewegung an land und zu See.

Bewegungen sind immer freiwillig, außer bei gewissen Kampf Ergebnissen. Spielmarken müssen nicht ihre volle Bewegungsrate nutzen, und können daher eine beliebige Anzahl von null bis zu ihrer absoluten Bewegungsrate setzen. Alle oder keine der Spielmarken des Spielers (Helden oder Jarls) können bewegt werden.

Solange sich eine Spielmarke bewegt, kann sie andere Spielmarken ignorieren. Daher kann eine Spielmarke die einen Helden repräsentiert gebiete passieren welche andere Helden, Monster und Jarls enthalten, ohne kämpfen zu müssen oder auf andere weise mit irgendeinem von ihnen zu agieren. Falls sich eine Spielmarke zum Kampf entscheidet, endet sie ihre Bewegung für diese runde.

Spielmarken können sich von einer Region zu jeder angrenzenden Region bewegen, selbst wenn die zweite Region nur mit einer Ecke angrenzend ist.

Die Bewegung einer Spielmarke könnte durch Magische Schätze oder von Göttern beeinflusst werden.

1.22 Kampf

Ein Kampf kann nur zwischen Spielmarken in der selben Region ←
geführt werden.

Der Kampf wird durch folgende Prozedur entschieden.

1. Bestimmen des Angreifers und des Verteidigers.
2. Würfeln für Magie von Drow, Hexe oder Geist (falls zutreffend)
3. Modifikation des Wurfes durch Glück.
4. Zusammenzählen aller Kampfmodifikatoren (Runen, Götter, Zauber, Magische Gegenstände und Glück).
5. Würfeln und die
Kampfergebnis Tafel
prüfen,
um den ausgang der Schlacht zu bestimmen, nachdem alle modifikatoren dem Wurf aufgerechnet wurden.
6. Anwendung des Kampfergebnises.
7. Prüfen ob ein Gott die Schlacht zur Kenntnis nahm.

Eine komplette Erklärung jedes Schrittes folgt untenstehend.

1. Bestimmung des Angreifers und des Verteidigers.
Ein kampf läuft in gleicher folge wie Bewegung ab (absteigende Reihenfolge der Ruhm punkte wie zu beginn jeder runde ermittelt). Jene Person die am Zug ist, wird automatisch als Angreifer bestimmt, während jene die angegriffen wird als Verteidiger festgelegt wird. Die abfolge der Regionen liegt im ermesen des Angreifers.

Während der Kampfphase der runde, müssen Helden mindestens ein Monster in der Region, in welcher sie sich befinden, angreifen (falls es dort Monster gibt).
Gibt es dort mehr als ein Monster, können sie entscheiden welches sie bekämpfen möchten.
Des weiteren können sie mehr als ein Monster in diesem gebiet angreifen.

Helden können auch andere Helden oder Jarls attackieren, in diesem fall kann der verteidigende Held oder Jarl die unterstützung anderer von ihm kontrollierter Spielkarten in diesem Gebiet ersuchen. Der Angriff erfolgt dann nicht nur auf die erste Spielmarke, sondern auf alle Spielmarken die der ersten zur Hilfe kamen.

Ferner können Helden das land auf dem gebiet angreifen, unter annahme des Besteuerungsfaktors als die Kampfstärke. Dies ist weiter detailliert unter
Königreiche und Steuern
beschrieben.

Helden können jede mögliche Angriffskombination durchführen. Jede Spielmarke kann so oft wie gewünscht durch andere Spielmarken Attackiert werden, mit der einschränkung, dass jede Spielmarke eine bestimmte Spielmarke nur einmal pro Kamprunde angreifen darf.

2. Würfeln für Magie von Drow, Hexe oder Geist (falls zutreffend).

Drow, Hexe und Geist Monsterspielmarken haben die Fähigkeit zu Zaubersprüchen. Diese Magischen Sprüche treten vorm Wurf jener Würfel, welche das Kampfergebnis bestimmen, in kraft, und modifizieren so den ausgang des Kampfes.

Geister werden nur Magie anwenden wenn sie eine 1, 2 oder 3 würfeln, in diesem fall werden sie den Spruch mit der entsprechenden Nummer anwenden. Für die Drow (teuflische, dunkle Elfen) wird einmal Gewürfelt und die Magie mit der dem Wurf entsprechenden Nummer angewandt.

Hexen werfen zwei Würfel und sprechen zweimal Magie aus, einen mit je der zugehörigen Nummer. Ist die Magie auf beiden würfeln die gleiche, wird diese zweimal gesprochen (der Effekt wird doppelt angewandt).

Die Magie wird später in der Sektion der
Kampfmodifikatoren
beschrieben.

3. Modifikation des Wurfes durch glück.

Bevor sie würfeln, können Helden die im Kampf sind (oder Jarls in Kampfhandlungen haben), den Wurf um jeweils eins hoch oder runter verändern, mit der ausgabe von jeweils einem punkt Glück für jede Änderung.

4. Zusammenzählen aller Kampfmodifikatoren (Runen, Götter, Zauber, Magische Gegenstände und Glück).

Runen werden erlernt wenn ein Held das erste mal einen Drow, eine Hexe, oder einen Geist schlägt.

Jeder Held kann nur eine Rune lernen. Die erlernte Rune kann Einfluss auf den Kampf nehmen.

Alle Runen sind weitergehend unter
Runen
erklärt.

Götter nehmen manchmal von kämpfen Notiz und greifen in diese ein. Die Einmischung eines Gottes wird jedoch nicht das Resultat eines Zauberspruches ändern.

Die Spezifikation von Notiz und Einmischung durch Götter ist weitergehend unter der Sektion

Götter
beschrieben.

Normalerweise wirken sich Einmischungen in form von Additionen oder Subtraktionen zu oder von der Kampfstärke, von entweder der einen

oder der anderen Partei des Kampfes, aus.

Magische Gegenstände können zur Kampfstärke beider Seiten, entweder in Angriff oder Verteidigung, beitragen. Dies ist genauer unter Magische Gegenstände erklärt.

Zaubersprüche und Glück verhalten sich wie oben beschrieben.

5. Würfeln und die Kampfergebnis Tafel prüfen, um den Ausgang der Schlacht zu bestimmen, nachdem alle Modifikatoren dem Wurf aufgerechnet wurden. Nachdem alle Modifikationen zu Kampfstärke beider Seiten durchgeführt wurden, subtrahiert man die Stärke des Verteidigers von der des Angreifers und konsultiert die
Kampfergebnis Tafel
,
um das Ergebnis durch Würfeln und der Modifikation durch Glück zu bestimmen.

6. Anwendung des Kampfergebnisses.

ANGREIFER GETÖTET. Die Spielmarke, welche den Angreifer repräsentiert, ist vom Spielbrett zu entfernen. Diese wird nicht mehr ins Spielgeschehen zurückkehren.

ANGREIFER VERWUNDET. Angreifende Helden werden verwundet. Angreifende Jarls werden vom Spielbrett entfernt und kehren mit dem Bild nach unten in ihren Stapel zurück, von welchem aus sie wieder ganz normal mitspielen werden, mit der Ausnahme, dass Jarls, die ins Spielgeschehen zurückkehren, nachdem sie verwundet wurden, als nicht rekrutiert anzusehen sind.

ANGREIFER FLIEHT. Der Verteidiger kann die Spielmarke des Angreifers bewegen.

KEIN ERGEBNIS. Der Kampf bricht ohne definitive Entscheidung ab. Alle Spielmarken verbleiben im Gebiet.

VERTEIDIGER FLIEHT. Der Angreifer kann die Spielmarke des Verteidigers bewegen.

VERTEIDIGER VERWUNDET. Verteidigende Helden werden verwundet. Jarls und Monster auf der verteidigenden Seite werden vom Spielbrett entfernt und in ihre zugehörigen Stapel gelegt. Sie kehren auf normalem Wege ins Spiel zurück.

VERTEIDIGER GETÖTET. Entfernen der den Verteidiger repräsentierenden Spielmarke vom Spielbrett. Diese wird nicht mehr ins Spielgeschehen zurückkehren.

6. Prüfen ob ein Gott die Schlacht zur Kenntnis nahm. Jeder in Kampf verwickelte Held darf würfeln, um zu bestimmen, ob ein Gott vom Kampf Kenntnis nahm. Falls der Spieler eine 1 (eine 1 oder 2, wenn der Spieler die Rune Amsir besitzt und diese im Kampf mit einbezogen war) würfelt, wurde die Schlacht von den Göttern zur Kenntnis genommen. Auswirkungen von Kenntnisnahme durch Götter sind weitergehend unter
-

Götter
nachzulesen.

1.23 Kampfergebnis Tabelle

Angreiferstärke - Verteidigerstärke + erwürfelte Zahl

2-	Angreifer getötet
3	Angreifer verwundet
4	Angreifer flieht
5	kein Ergebnis
6	Verteidiger flieht
7	Verteidiger verwundet
8+	Verteidiger getötet

1.24 Kampfmodifikatoren

Zaubersprüche. werden durch würfeln und folgender Tabelle ↔
ermittelt:

1. HAGALL - Dieser Zauber lässt es hageln und reduziert den Kampffaktor jeder Spielmarke in diesem gebiet (inklusive dem aussprechenden) um eins für den Rest der runde. Des weiteren hält er in der nächsten runde jede der Spielmarken von der Bewegung auf See ab.
2. IS - Dieser Zauber überzieht das land mit Eis, und macht es jedem Helden unmöglich in diesem gebiet ein Königreich aufzubauen oder weiterhin eines zu besitzen.
Die Spieler sollten sich diesen Fakt für den weiteren Spielverlauf merken.
3. JARA - Alle im gebiet verlieren ihre nächste runde.
4. NIED - Dieser Spruch funktioniert, wenn die Person gegen die er gesprochen wird eine 1, 2, oder 3 erwürfelt.
Dies verwandelt das Kampfergebnis automatisch zu kein Ergebnis und lässt jeden im gebiet eine runde aussetzen.
5. WYNN - Dieser Zauber tritt in kraft, wenn die Person gegen die er gesprochen wird eine 1, 2, oder 3 erwürfelt.
Er verwandelt das Kampfergebnis in Angreifer flieht.
6. YR - Dieser Zauber funktioniert, wenn die Person gegen die er gesprochen wird eine 1, 2, oder 3 erwürfelt.
Er führt dazu das alle Spielmarken im gebiet (außer die mit dem Bild nach unten liegenden Jarls oder Monster Spielmarken) verwundet werden.

Glück im Kampf Ein Held kann jeden Wurf der sich auf sein Kampfergebnis, oder das seiner Jarls bezieht, verändern.
Dies geschieht durch abgabe eines Punktes von Glück für je 1 Nummer die der Held das Ergebnis des Würfels verändern will.
Glück muss vor dem würfeln abgegeben werden und ist auch verloren wenn die Erhöhung oder Verminderung keine Veränderung des Resultates herbeiführte.

Wenn ein Spieler einen Jarl rekrutiert muss er 1 punkt von Glück verwenden um den Jarl erfolgreich zur Zusammenarbeit zu überzeugen. Falls der punkt an Glück nicht abgegeben wird, erleidet der Jarl, durch den versuch ihn zu rekrutieren, das Kampfergebnis. (siehe Jarls).

Magische Schwerter. Es gibt mehrere Magische Schwerter im spiel. Viele sagen von Helden nahmen ihren Anfang beim erlangen eines Magischen Schwertes. Folgende Schwerter sind für die Nutzung im spiel verfügbar:

BALMUNG - Dieses Schwert fügt +1 zu dem Kampffaktor des Nutzers hinzu. In jedem Kampf, in dem der nutzer einen feind attackiert der Magische Rüstung benutzt, wird es den Vorteil der Magischen Rüstung ausradieren. Aus diesem grund bieten die Jacke mit Postwappen und das Magische Shirt (siehe Magische Schätze) keinen Schutz gegen das Balmung.

DRAGVENDILL - Dieses Schwert wertet den Kampffaktor des Nutzers um +2 auf.

GRAM - Dieses Schwert fügt +2 zum Kampffaktor des Nutzers hinzu.

HRUNTING - Dieses Schwert addiert +1 zum Kampffaktor des Nutzers auf. Des weiteren besagt es, dass die andere Seite fliehen muss wenn das Kampfergebnis aussagt der nutzer müsse fliehen.

LOVI - Dieses Schwert fügt +1 zum Kampffaktor des Nutzers hinzu. In jedem Kampf gegen Jarls, fügt es weitere +2 punkte zum Kampffaktor des besitzers hinzu.

TYRFING - Dieses Schwert fügt +2 zum Kampffaktor des Nutzers hinzu.

Wenn ein Held mit einem Schwert stirbt, oder ein Jarl mit einem Schwert verwundet oder getötet wird, verbleibt das Schwert in der Region bis jemand kommt um es aufzusammeln (durch enden seiner Bewegung im gebiet in dem das Schwert verblieb).

Andere Modifikatoren. Magische Schätze, Runen und Götter können zusätzlich Einfluss auf den Kampf nehmen, welche in ihren eigenen Sektionen näher beschrieben werden.

1.25 Optionen nach dem Kampf

Falls ein Held durch das Ergebnis aus einem Kampf verwundet oder getötet wird, stehen ihm mehrere Optionen zur Auswahl geboten.

Wenn verwundet, kann sich der Held durch ruhen einer runde in seinem Heimatland heilen. Jeder Held der verwundet wird, während er ungeheilte wunden hat, stirbt. Die Rune ING erlaubt es Helden sich selbst zu heilen, indem sie eine runde in einem gebiet ruhen.

Wenn ein Held starb, kann der Spieler folgendes tun:

1. Rückzug aus dem Spiel und Zusammenrechnen des Ruhmes, als wäre das Spiel vorbei. Der Spieler kann dann nur hoffen, dass kein anderer Spieler diese Summe in den verbleibenden Runden übertrifft. Die Menge Ruhm mit welcher der Held das Spiel beendet, ist jene Menge die der Held hatte als er starb.
2. Neuanfang mit dem Helden. Bei dieser Option bekommt der Held 3 Punkte Glück, aber keinen Ruhm, keine Jarls oder Reichtum von seinem ehemaligen Helden.
(dies ist eine Option für den Spieler das Spiel erneut zu beginnen)
3. Alles Glück auf einen seiner oder ihrer Jarls übertragen und fortan diesen Jarl als Helden spielen. Diese Jarlspielmarke ist demnach dann als eine Heldenspielmarke anzusehen. Dies symbolisiert die Tradition des Heldentums von einem Helden an seinem treuen Nachfolger weiter zu vermitteln. Der Spieler verliert allen angesammelten Ruhm, behält jedoch Glück, Jarls, und sein Königreich.

1.26 Jarls

Helden hatten Freunde und Anhänger welche sie im Bekämpfen von ↔
 Monstern,
 das Vollbringen großer Taten, und beim Führen ihrer Königreiche unterstützten.
 Diese Leute nannte man Jarls (das nordische Äquivalent eines Grafen).

Ein Jarl wird von einem Helden der ihn im Kampf besiegt und einen Punkt Glück opfert, rekrutiert. Nur Jarls können auf diese Weise rekrutiert werden, keine Monster oder andere Helden. Nur Jarls die mit dem Bild nach unten liegen kommen für eine Rekrutierung in Frage.

Jarls werden in der Kampfphase rekrutiert. Um einen Jarl zu rekrutieren muss der Held erst einmal den Jarl attackieren. Jeder Jarl bleibt mit dem Bild nach unten auf dem Spielfeld liegen bis er attackiert wird. Sobald das Bild der Jarl Spielmarke offenliegt muss der Held angreifen. Zum erfolgreichen rekrutieren eines Jarls, muss der Held das Kampfergebnis "Verteidiger flieht", "Verteidiger verwundet", "Verteidiger getötet" gegen den Jarl erreichen, und dann einen Punkt von seinem Glück ausgeben. Der Held muss selbst am Kampf teilgenommen haben. Kampfeffekte wirken sich nur auf den Helden aus, es sei denn er lehnt es ab einen Punkt Glück abzugeben. In diesem Fall sind die Auswirkungen des Kampfes wie normal.

Jarls die verwundet und vom Spielbrett entfernt werden, sind fortan als nicht rekrutiert und nicht verwundet zu betrachten, falls sie ins Spielgeschehen zurückkehren sollten.

Jarls werden von Helden genutzt um für sie Steuern einzutreiben (siehe

Königreiche und Steuern

). Falls ein rekrutierter Jarl selbst
 ein Monster, einen Helden, oder einen Jarl tötet,
 geht das Glück oder der Ruhm an seinen Meister. Rekrutierte Jarls
 haben die Fähigkeit Ländereien zum Königreich ihres Helden hinzuzufügen.

Kein Held darf mehr als 4 Jarls, egal zu welchem Zeitpunkt, rekrutiert haben.

1.27 Königreiche und Steuern

Ein Held kann andere dinge, neben dem kämpfen mit Monstern, Jarls und anderen Helden, tun. Eines der dinge die er oder sie machen können, ist es ein Königreich aufzubauen.

Viele berühmte Helden (so wie Beowulf) taten dasselbe.

Um dies zu erreichen, bewegt sich der Held oder ein von ihm kontrollierter Jarl in ein land, über welches noch kein IS Zauber gelegt wurde.

Der Spieler muss dann dieses land, unter verwendung des Besteuerungsfaktors als den Kampffaktor, mit erfolg angreifen. Beachten sie dass ein Spieler oder Jarl, zur selben zeit in der er das land angreift, evtl. andere Spielmarken im gebiet angreifen muss oder kann. Ein erfolgreicher angriff ist jener, der das Ergebnis "Verteidiger flieht", "Verteidiger verwundet", oder "Verteidiger getötet" ergibt. Falls der Held fehlschlägt, wird er die entsprechenden folgen des Kampfes,

wie in der Kampfergebnis Tafel beschrieben, zu tragen haben.

Das würfeln steht für die Notwendigkeit des Ausschaltens von Banditen, wilden Tieren, Anspruchhaber auf den Thron und so weiter.

Nachdem der Held das Land unter seine Führung gestellt hat (der angriff wurde in der Kampfphase der Runde durchgeführt, und war erfolgreich), kann er in jeder runde die der Held oder einer seiner Jarls im Land verbleibt, Steuern eintreiben.

Wird das land durch die Abwesenheit eines Helden oder Jarls, für eine Runde ungeachtet gelassen, wird es von Banditen, wilden Tieren und anderen teuflischen Kreaturen und Lebewesen überrannt, und muss in form einer Attacke gemäß Kampfergebnistabelle erneut unterworfen werden.

Der Held fügt die Steuereinnahmen sofort seinem Besitztum hinzu, falls er sich zum zeitpunkt der Ausszahlung im betreffendem Gebiet befindet.

Ferner nimmt der Held die Steuereinnahmen in sein besitztum über, wenn dessen Spielmarke sich durch ein Gebiet bewegt, nachdem die Steuern an seinen Jarl ausgezahlt wurden.

Ein Jarl kann ein Gebiet verlassen und zum Helden reisen, um ihm die Steuern die er einnahm zu übergeben.

Falls ein Jarl getötet wird, bevor ein Held die Steuern seinem besitztum zuführen konnte, erhält der Mörder die gesammelten Steuereinnahmen.

Falls der Mörder ein Jarl ist, werden die Steuereinnahmen erst in den Besitz des zugehörigen Helden überfließen, wenn diese zu gleicher Zeit im selben gleichen Gebiet sind. Grob ausgedrückt, werden die Einnahmen während der Bewegungsphase, zu dem moment transferiert, in dem die Spielmarken im selben Gebiet platziert werden.

Ein Held der mit Steuereinnahmen geschlagen wird, bringt dem Schläger jedoch keine Reichtümer ein.

Alle steuern werden in form von Goldstücken gesammelt.

Die Anzahl der Goldstücke welche der Held pro runde erhält, ist ein equivalent des Besteuerungsfaktors des Landes. Daher trägt

Frankland (8) acht Goldstücke pro runde an Steuereinnahmen dem Besitztum bei.

1.28 Götter

Die götter nehmen ab und zu vom treiben der Menschheit notiz. Jedes Mal wenn ein Held eine Schlacht ausgefochten hat, kann er überprüfen ob die Götter ihn zur Kenntnis nahmen. Durch würfeln einer 1 (einer 1 oder 2, falls der Held die Rune Amsir besitzt) haben die Götter das geschehen wahrgenommen. Die folgende übersicht löst auf, welcher Gott von der schlacht Notiz nahm und wie er reagierte. Zuerst einmal wird gewürfelt, um zu bestimmen welcher Gott notiz nahm:

1. Frey, Gott der Fruchtbarkeit und des Lebens.
2. Loki, Gott des Glücks und der Unannehmlichkeiten.
3. Njord, Gott des Reichtums und der See.
4. Odin, Gott der Schlacht und des Todes.
5. Thor, Donnergott.
6. Tyr, Kriegsgott und Gott des Schwertes.

Nun würfelt man erneut um das Resultat der Kenntnisnahme durch den zugehörigen Gott zu ermitteln:

FREY - die Aufmerksamkeit dieses Gottes führt zur Aussendung seiner magischen Jungfern, welche die wunden des Helden heilen.

- 1-4 Frey wird eine Jungfer schicken um die nächste wunde zu heilen. Sie führt zum heilen der nächsten wunde, ohne das der Held irgendwelche zeit mit ruhen verbringen muss.
- 5-6 Frey wird eine Jungfer zur Heilung der nächsten zwei wunden ausschicken. Die Heilung erfolgt wie oben beschrieben.

LOKI - die Einmischung dieses Gottes schlägt sich sofort auf des Helden glück nieder.

- 1-3 Loki stiehlt dem Helden einen punkt Glück.
- 4-6 Loki gewährt dem Helden für seine Tapferkeit einen punkt Glück.

NJORD - die Aufwerksamkeit dieses Gottes schlägt sich auf andere dinge als den Kampf nieder. Würfeln sie sofort ein weiteres mal, wenn Njord notiz vom geschehen nahm.

- 1-2 Das nächste mal wenn sich der Held auf See bewegt unterstützt ihn Njord, daher zählt die ganze See als nur 1 einziges gebiet im Hinblick auf die Bewegungsmöglichkeiten.
- 3-4 Njord schenkt dem Helden 1-6 Goldmünzen.
- 5 Njord nimmt als Tribut 1-6 münzen aus dem Besitztum des Helden.
- 6 Njord hindert den Helden daran, in der nächsten runde auf See zu reisen.

ODIN - die Kenntnisnahme durch diesen Gottes nimmt Einfluss auf den nächsten Kampf des Helden. Würfeln sie um zu ergründen welchen Einfluss Odin nimmt.

- 1 Odin beschließt, dass der Held für Valhalla bereit ist,

- und unterstützt des Helden nächsten feind durch hinzufügen von 3 punkten zur Kampfstärke.
- 2 Odin unterstützt den feind des Helden durch senden eines Wolfes, und erhöht dadurch dessen Kampfstärke um 1.
- 3 Odin's Raben werden gesandt um die Schlacht zu beobachten, Odin nimmt jedoch keinen Einfluss in diese.
- 4 Odin Schickt einen Wolf zur Unterstützung des Helden, und erhöht daher seine Kampfstärke um 1.
- 5 Odin hilft dem Helden durch das hinzufügen von 3 punkten zu seiner Kampfstärke aus.
- 6 Odin mischt sich persönlich ein und fügt dem Helden 5 Kampfstärkepunkte hinzu.
Ferner erhöht sich der Ruhm des Helden um 3 punkte.

THOR - die Kenntnisnahme dieses Gottes tritt nach dem nächsten Kampf des Helden in kraft.

- 1-3 Thor entscheidet dass der Held keine Belohnung verdient.
- 4-5 Thor Belohnt den Helden durch ein Gespräch mit ihm, wodurch der Ruhm des Helden um 1 punkt steigt.
- 6 Thor ehrt den Helden indem er mit ihm speist, dadurch steigt des Helden Ruhm um 2 punkte.

TYR - die Anteilnahme dieses Gottes schlägt sich auf die nächste Schlacht des Helden nieder.

- 1 Tyr unterstützt den feind des Helden durch aufstocken seiner Kampfstärke um 1.
- 2-3 Tyr befindet den Kampf für fair und ausgeglichen und mischt sich nicht ein.
- 4oder6 Tyr hilft dem Helden durch erhöhen seiner Kampfstärke um 1.
- 5 Tyr unterstützt den Helden durch erhöhen seiner Kampfstärke um 2.

1.29 Magische Schätze

Magische Schätze findet man zusammen mit Drachen. Jeder der ersten vier Drachen die auf dem Spielfeld verteilt werden, haben Magische Schätze. Die letzten 2 Drachen haben 20 Goldstücke anstelle von Magischen Schätzen.

Die vier Magischen Schätze sind:

Bronzene Halskette - Dieser Schatz besitzt einen wert von 20 Goldstücken. Sie kann gegen jeden Gegenstand aus dem Besitz eines Drachen getauscht werden. Der Eigentümer der Halskette bewegt sich dazu in ein gebiet, welches einem gebiet angrenzt, in dem ein Drache haust, übergibt diese dem Drachen, und nimmt dafür den gegenstand des Drachen. Erst dann kann der Besitzer erkennen, gegen was er eingetauscht hat. Niemand der Geschäfte mit Drachen macht, kann es wagen, seine Meinung nach dem Handel zu ändern, deshalb gibt es keine Möglichkeit den Tauschhandel rückgängig zu machen, sofern er einmal durchgeführt wurde.

FREY FAXI - Dieser Magische Schatz ist ein Gaul den man nur 3 mal reiten kann. Er verdoppelt den Bewegungsfaktor des Reiters. Dieser Magische Schatz ist nach der dritten Anwendung vom Spielbrett zu entfernen.

MAGISCHES SHIRT - Dieser Schatz stammt aus Irland. Er fügt 1 punkt zur Kampfstärke des Trägers, wenn dieser angegriffen wird, hinzu. Das Magische Shirt fügt weiterhin 1 punkt zum Bewegungsfaktor seines Nutzers hinzu.

JACKE MIT POSTWAPPEN - Wer diesen Schatz trägt bekommt 2 punkte zur Kampfstärke hinzu, jedoch nur wenn der nutzer der Verteidiger ist.

Eine Spielmarke kann beliebig viele Magische Schätze besitzen.

1.30 Runes

Wenn ein Held einen Drow, Geist, oder eine Hexe das erste mal tötet, erlernt er eine magische Rune. Eine Rune ist ein Gedicht oder ein Lied, welches wenn es vorgetragen wird einen Magischen Effekt hervorruft. Jeder Held kann eine, und nur eine Rune während des Spielverlaufs erlernen. Um herauszufinden welche Rune der Spieler erlernt, wird gewürfelt und die untenstehende Tafel zur Bestimmung genutzt. Mehr als ein Held können dieselbe Rune erlernen, aber kein Held darf mehr als eine Rune kennen.

1. AMSIR - ist die Rune der Götter. Ein Held mit dieser Rune hat die zweimal so hohe Chance dass die Götter von ihm oder ihr notitz nehmen (die Götter nehmen notitz beim würfeln einer 1 oder 2, anstelle nur durch das würfeln einer 1).
2. EON - ist die Rune der Zeit. Ein Held mit dieser Rune hat einen Bewegungsfaktor der um 1 größer ist als der auf seiner Spielmarke gekennzeichnete wert.
3. GEOFU - ist die Rune der Geschenke und des Eigentums. Diese Rune bringt dem Helden ein Goldstück über dem Besteuerungsfaktor jeder Region im Königreich in jeder runde zusätzlich ein.
4. ING - ist die Rune der Heilung und der Fruchtbarkeit. Ein Held der diese Rune besitzt kann seine wunde in jedem gebiet durch ruhen einer runde heilen, anstatt erst einmal in sein Heimatland reisen zu müssen.
5. OGAL - ist die Rune des jähzornigen Berserkers. Ein Held der diese Rune kennt, hat einen Kampffaktor um einen punkt höher als auf seiner Spielmarke summiert.
6. SYGIL - ist die Rune der Sonne. Diese Rune ist nützlich gegen teuflische Zaubersprüche. Jedes Mal wenn ein Zauber gesprochen wird, würfelt der Held. Würfelt der Held eine 1, 2, oder 3 wird der Zauber den Helden verschonen (obwohl er auf andere im gleichen gebiet wirken kann).

1.31 Unterschiede

Es bestehen einige mangelnde Eindeutigkeiten und ↔
Widersprüchlichkeiten

in den originalen gedruckten Regeln. Wir versuchten in diesen Fällen die angedachte Regel auszumachen, jedoch kann nicht sichergestellt werden, dass diese Abwandlungen sich an die offizielle TSR Interpretation, oder diverse Interpretationen durch Spieler, halten.

Hier nun eine umfassende Liste der Verschiedenheiten zwischen dem originalen Brettspiel und dieser Amiga Version. Diese Unterschiede bestehen aus diversen Gründen, wie auch immer, die meisten dieser sind Kleinigkeiten. Falls sie hinsichtlich dessen besorgt sind, teilen sie uns bitte mit, welche Regeln sie gerne abgeändert sehen würden. Die Unterschiede sind grob geordnet, in absteigender Reihenfolge der Gewichtung.

Beachten Sie dass dieses
Regelwerk
, wie hier präsentiert,
unter Übereinstimmung dieser Verschiedenheiten verändert wurde.
Wenn Sie eine digitale Kopie des originalen Regelwerks wünschen,
kann Ihnen dies zugestellt werden.

Im Brettspiel können Helden gegenseitig
Schwerter und Schätze austauschen ('leihen').

Im Brettspiel wird eine Flucht anders gehandhabt.

Im Brettspiel können Sie soviel Glück wie gewünscht zur Veränderung eines Kampfergebnisses nutzen. In dieser Version nur bis zu 9 Punkte von Glück je Kampf.

Im Brettspiel entscheiden der Angreifer und der Verteidiger gleichzeitig wieviel Glück sie ausgeben.

Im Brettspiel wird der Kampf eine Region nach der anderen abgehandelt. In dieser Abwandlung können Sie Ihre Angriffe in beliebiger Reihenfolge stattfinden lassen.

In dieser Version, erweitert sich die Kampfergebnistafel endlos in alle Richtungen, es werden in Bezug auf das Ergebnis keine Unterschiede zwischen dem Resultat aus Würfeln und Kampfstärke gemacht.

In der Brettspielversion würden Sie genau wissen welches Ergebnis Sie gegen einen unabhängigen Jarl erzielen würden, bevor Sie ihn um Rekrutierung ersuchen, daher wüssten Sie die exakten Folgen einer Ablehnung der Rekrutierung des Jarl
(z.B. ob der Jarl entweder getötet, verwundet oder flüchten wird).

Im Brettspiel könnte der Spieler seine Spielmarken in beliebiger Reihenfolge bewegen.

Das Frey Faxi kann in der Brettspielversion eine beliebige Anzahl an Reitern tragen.

Falls jemand im Brettspiel zwei Jungfern bekommt, muss man um die zweite zu erhalten Frey anbeten.

Im Brettspiel, falls Njord ihre Fortbewegung unterstützt, geschieht dies das nächste mal wenn sie über See reisen, in dieser Variante geschieht es in der nächsten runde.
