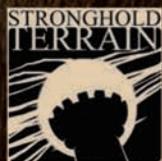


A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, several soldiers in chainmail and helmets are engaged in combat, some holding spears and shields. The background shows a larger group of soldiers, some on horseback, amidst a chaotic battle. The overall color palette is dominated by earthy tones like brown, tan, and grey, with a prominent red splatter effect behind the title text.

SAGA

SCHNELLSTARTREGELN

The logo for Studio Domahawk, featuring the text "Studio Domahawk" with a stylized hawk head integrated into the letter "D".

Studio Domahawk

Saga: Правила быстрой игры

Что такое SAGA?

САГА это игра, рассказывающая о могучих Военачальниках пробужденных к жизни, борющихся за господство в Англии времен вторжения Викингов.

САГА позволяет, вести армию отважных и верных последователей и сделать тебя в молодой английской нации имя. Как Военачальник ты стоишь на поле брани супротив Вожака вражеской армии: Сталь звенит о сталь, струится кровь и в конце лишь одному из вас суждено пировать над трупами врагов, другой же вознесется в залы своих предков.

Добро пожаловать в эпоху викингов!

Что вам понадобится?

Миниатюры: Каждый игрок управляет 1 Военачальником (лидер армии), 4 ветеранами (элитные бойцы его армии) и 8 Воинами (стандартные бойцы его армии) в бою.

Игрная поверхность: 24 x 24 дюймов или 60 x 60 см вполне достаточна для этой Тестовой игры.

Кубы: Лучше всего если каждый игрок будет иметь несколько шестигранных кубов под рукой и 4 шестигранных куба другого цвета. Последние из них понадобятся для Планшета Битвы (подробнее об этом позже).

Рулетка: Она должна быть способной изменять три расстояния: ОК (очень короткий = 2 дюйма = 5 см), К (короткая = 4 дюйма = 10 см) и Ср (средние = 6 дюймов = 15 см). Либо вы используете обычную рулетку либо небольшие палочки (на пример деревянные) соответствующей длины.

Жетоны: Войска в SAGA истощают свои силы в ходе боевых действий. Чтобы проиллюстрировать это, необходимы игровые маркеры (маркеры усталости). Небольшие круглые предметы и т.п. идеально подойдут.

Планшет Битвы: Вы должны напечатать два листа из приложения к этим правилам. Каждый игрок получает один из этих Планшетов Битвы, который помогает командовать вашей Армией и планировать вашу Игру.

Построение и цель игры.

Цель игры состоит в том, чтобы убить вражеского военачальника. Игроки ставят свои войска на расстоянии более 12 дюймов (30 см) друг от друга. 4 Ветерана и 8 Воинов формируют соответствующие отряды. Ни одна модель отряда, не может быть установлена дальше чем на расстоянии ОК от другой модели того же отряда. Отряды должны соблюдать такое построение (избегать удаление бойцов отряда один от другого более, чем на дистанцию ОК) в течение всей игры. Военачальник образует отдельный самостоятельный отряд.

Игра

Игроки попеременно двигают свои миниатюры и бросают кости, начиная с того кто ходит первым. Каждый ход делится на две фазы:

Фаза приказов

В начале фазы приказов каждая противоборствующая сторона бросает SAGA-кубы игрока (лучше если эти кости будут разных цветов для разных игроков). SAGA-кубы генерируются самой армией: Военачальник генерирует 2 SAGA-Куба, каждый отряд 1 SAGA-Куб. В начале игры каждый игрок имеет, таким образом 4 SAGA-Куба (2 за военачальника и по 1 за каждый имеющийся отряд, которых в начале игры два[отряд ветеранов и отряд воинов]). Если игрок теряет отряды при этом также снижает и количество SAGA-кубов, которые он может бросить. Теперь игрок распределяет SAGA-кубы на Способности указанные на Планшете Битвы. Символы граней SAGA-кубов в полях Способностей указывают, какие выпавшие результаты необходимы для использования той или иной Способности. Если в полях Способности указаны несколько символов, необходим один любой из этих символов. Если два символа связаны знаком "+", требуется оба результата броска.

Под названием каждой Способности курсивом указано, когда может быть использована эта Способность:

Активация: Во время собственной фазы активации.

Активация / реакция: Во время фазы активации соперника.

Ближний бой: Во время Ближнего боя.

Всякий раз, когда вы разложите SAGA-кубы на поля Способностей, Вы должны убрать Кубик (или Кубики), таким образом, оплатив за использование Способности.

SAGA – Способности, в левой колонке, вам позволено использовать более чем один раз ваш ход. Если у вас имеется достаточно кубов с необходимыми Символами, вы можете поместить любое количество из них в нужную вам область и, таким образом Способность может быть активирована несколько раз.

Поля, отмеченные темным фоном на Планшете (в двух правых колонках Планшета Битва) может быть активированным только один раз за ход. То есть, вы можете каждый ход использовать только один куб (или требуемый набор кубов) для активации Способности, и никогда не помещайте больше требуемого набора кубов в ячейку, чем может потребоваться для однократной активации Способности.

Пример: Игрок за Викингов кладет любые SAGA-кубы на поле Способности "Клятва мужчин". Когда в его фазе активации SAGA-куб удаляется из области,

он должен активировать либо своего военачальника или свой отряд ветеранов (см "Фаза активации").

После того как игрок распределил все имеющиеся у него SAGA – Кубы по полям Планшета Битвы, он заканчивает свою Фазу Приказов и начинается его Фаза Активации.

Фаза активации

Отряды могут быть активированы в любом порядке.

При активации отряда, у вас есть выбор между двумя различными действиями: Перемещение или Отдых. *(стрельба, по всей видимости, отсутствует, так как используемые в этих правилах отряды не стреляющие – прим. переводчика)*

Перемещение позволяет вашему отряду перемещаться по Игровому Полю.

Отдых позволяет отряду, удалить Маркер Усталости. Как вы узнаете позже, отряды могут в определенных ситуациях, таких, как ближний бой, накапливать маркеры Усталости. Запомни, что даже самые выносливые из Воинов, должны брать паузу на отдых.



Ты можешь активировать любой из ваших отрядов за один ход, столько раз, пока у вас есть необходимые кубы.

Если вы использовали все ваши Кубы в области активации и, таким образом активации ваших отрядов были завершены, заканчивается ваша очередь хода.

Активация Перемещение

Отряд может перемещаться, если он активирован и контролирующей его игрок выбирает действие Перемещение. Все миниатюры в SAGA имеют дистанцию движения **Ср.** (кроме конных отрядов имеющих дальность перемещения **Д** (дальнюю – 12 дюймов), но они не рассматриваются данными правилами – прим. Переводчика) Таким образом, когда миниатюрами перемещаются, максимальная дистанция на которую их можно передвинуть равна **Ср.** (6 дюймов)

Поскольку все модели отряда всегда двигаются вместе, допускается, что все члены отряда могут подвигаться на дистанцию до **Ср.** и завершить свое движение они должны не нарушая построения (т.е. расстояние между соседними фигурами отряда не должно превышать дистанции в **ОК**).

Если часть движения отряда выполняет через сложный рельеф местности, такой как леса или реки, движение отряда уменьшается в этой активации до **К.**

Если модель заканчивает свое движение в базовом контакте с вражеской миниатюрой (т.е. их базы-подставки соприкасаются), проводится Ближний Бой. Это происходит сразу, до того, как активный игрок активирует свои дополнительные отряды (см. "Ближнем Бой").

Вы можете также неоднократно активировать отряд в свой ход, но это весьма утомительно для него. Поэтому в конце каждого движения кроме первого в этом ходу, отряд получает Маркер Усталости. Если отряд перемещается в Ближний Бой (входит в базовый контакт своим движением), он получает Маркер Усталости, еще до того, как начнется проведение Ближнего Боя (см "Усталость").

Отдых

В свой хода в первую активацию своего отряд игрок может выбрать «Отдых». Если отряд отдыхает, он может снять Маркер Усталости. Каждый ход каждый отряд может быть активирован только один раз, для чтобы выбрать «Отдых».

Ближний Бой

При перемещении одного отряда в непосредственный контакт с другим отрядом, сразу же происходит Ближний Бой. В ближнем бою, обе стороны, участвуют одновременно. Каждый Ближний Бой делится на несколько этапов:

1. Атакующийся и Защищающийся определяют число своих Кубиков Атаки.

Атакующий (игрок, который инициировал схватку) и Защищающийся (игрок, который контролирует атакованный отряд) получают количество Кубиков Атаки, которое определяется типом отряда и количеством моделей в нем, находящихся достаточно близко к противнику, чтобы участвовать в Ближнем Бою.

В следующей таблице показано количество Кубиков Атаки, которое генерируют каждая модель отряда:

Тип отряда	Кубики атаки
Воины	1 за каждую модель в отряде
Ветераны	2 за каждую модель в отряде
Военачальник	5

Для генерации Кубиков Атаки, модель должна быть либо:

- в базовом контакте с моделью противника или
- расположенной на дистанции ОК от вражеской модели, которая находится в базовом контакте с другой моделью этого же отряда, к которому она относится.

2. Защищающийся может конвертировать свои кости атаки

В ближнего боя, защищающийся имеет право (но не обязан) сократить количество своих Кубиков Атаки, чтобы сосредоточиться на своей защите. Если он выбирает этот вариант, он убирает половину своих кубиков атаки (округляя вверх). За каждые два отложенных (убранных) таким образом кубика атаки он получает дополнительные кубики обороны (округляя вверх; так за 3 отложенных кубика атаки сгенерируется 2 дополнительных кубика обороны). Положите эти кубики в стороне, потому что они приходят только в шаге 5 Ближнего Боя.

3. Атакующий и Защищающийся активируют свои Способности

После количество Кубиков Атаки зафиксировано, Атакующий может использовать любые Способности из своего Планшета Битвы, которые могут повлиять на Ближний Бой. Эти Способности помечены словом «Ближний Бой» под названием Способности.

Атакующий не ограничивается одной Способностью, он может произвольно выбрать несколько Способностей, которые влияют на Ближний Бой. В это же время, Атакующий может использовать Маркеры Усталости отряда противника (см "Усталость").

После того как Атакующий использует все Способности для Ближнего боя, которые он хочет, Защищающийся в свою очередь активирует свои Способности. Защищающийся так же может использовать Маркеры Усталости вражеского отряда (см "усталость").

4. Бросок Атаки

Теперь когда оба и Атакующий и Защищающийся имеют свои Кубики Атаки, они будут сравнивать результаты их бросков с Броней вражеского отряда. Каждый выпавший результат кубика, который равняется или превосходит показатель Брони вражеского отряда, является попаданием (хитом). Информация о значении Брони отрядов вы найдете на Планшетах Боя.

5. Бросок Защиты

Теперь оба Игрока участвующих в Ближнем Бою, получают Кубик Защиты за каждое причиненное им попадание (хит) и добавляют к их числу столько Кубиков Защиты, сколько они заработали, используя Способности в шаге 3. (а, в случае Защищающегося, и те которые получены путем преобразования из Кубиков Атаки на шаге 2). Оба игрока бросают эти кубики, и каждый результат 5 или более предотвращает попадание (предотвращает пробитие доспехов и т.п.).

6. Удаление потерь

Затем обе стороны, начиная с Защищающегося, убирают за каждое не предотвращенное попадание одну модель из своих отрядов. Игрок, контролирующий отряд решает какие миниатюры он удаляет. Это могут быть даже модели отряда, которые не были непосредственно в Ближнем Бою (видимо имеется в виду «в базовом контакте» - прим. Перевод.) ИЛИ не генерировали Кубики Атаки. Удаление потерь не может расформировать строй отряда (увеличить расстояние между миниатюрами отряда более чем ОК).

Следует отметить, что, по крайней мере, одна модель отряда должен оставаться в непосредственном контакте с моделью отряда противника (если отряд полностью не уничтожен) (видимо это правило существует для отступления от непосредственной линии соприкосновения отрядов [см. ниже] и для использования некоторых Способностей отдельных фракций – прим. Перевод.).

7. Усталость

После удаления потерь каждый участвующий в Ближнем Бою отряд, получает Маркер Усталость. Это представляет собой истощение всех участников диком рубилове. В главе «Усталости» узнаете больше об этих Маркерах Усталости.

8. Отступление

Наконец, оба игрока рассчитывают число потерь, причиненное им их оппонентами в конце шага 5. Игрок, который вызвал больше всего потерь, является Победителем этого ближнего боя, и теперь Проигравший отряд должны немедленно отступить. Если обе стороны нанесли одинаковое количество потерь (или никто не понес потерь) должен отступить Нападавший.

Игрок, управляющий отступающим отрядом, выполняет отступающее движение своим отрядом. Каждая модель отряда движется на дистанцию К от места Ближнего Боя. Модели отряда не могут закончить свое отступление на дистанции ОК от вражеской модели и должны сохранять свое построение (не разводиться на дистанцию более чем ОК друг от друга). Кроме того, модели должны отступлением отодвинуться насколько это возможно от моделей вражеского отряда, против которых они только что сражались.





Усталость

В SAGA мы используем Маркеры Усталости (или просто Усталость), чтобы отразить истощение воюющих во время боя. Эти маркеры представляют собой не только физическую нагрузку, но и психическое напряжение, которое чувствует каждый человек, когда он знает, что его жизнь находится в опасности.

Увеличение усталость

Отряд устаёт от действий, которые он выполняет. Каждый раз, когда отряд получает Усталость, кладите Маркер Усталости позади или в непосредственной близости от отряда на поле.

Отряд увеличивает Усталость в следующих ситуациях:

- Отряд получает усталость в конце активации движения, которое совершается повторно этим же отрядом в этом же ходу игрока. Первое движение отряда в течение одного хода не производит усталость, но последующие Движения вызывает усталость отряда, поднимая ее на 1.

Когда второе (или последующее) движение отряда, ведет в Ближний Бой, он получает Маркер Усталости сразу же после движения, но перед началом Ближнего Боя.

- Отряд получает Маркер Усталость в конце Ближнего Боя, где он принимали участие в качестве Атакующего или Защищающегося.
- Отряд получает Маркер Усталости, когда дружественный отряд находящийся в пределах дистанции К будет полностью уничтожен в Ближнем Бою (т.е. когда последняя модель отряда удаляется как потеря). Измерьте расстояние, прежде чем миниатюры будут удалены как потери.

Нет максимального по числу Маркеров Усталости, отряда может накапливаться маркеры неограниченно, но с определенным количеством Маркеров Усталости отряд становится Истощенным (получает статус Истощение) (подробнее об этом позже).

Использование Усталости

Во-первых, важно понимать, что не Вы, а ваш противник использует Маркеры Усталости, которые ваши отряды накапливают, в то время как вы используете Маркеры Усталости вражеских отрядов.

Для того, чтобы использовать Усталость противника в качестве своего преимущества, удалите один из Маркеров Усталости у вражеского отряда и отложите его в сторону. Мы называем это "использовать маркер Усталости" (или просто "усталость").

Вы можете использовать Маркер Усталости для различных задач:

- Когда один из ваших отрядов находится в Ближнем Бою с противником, вы можете в процессе Ближнего Боя в Шаг 3 использовать Маркер Усталости вражеского отряда участвующего в этой схватке, чтобы увеличить броню своего собственного отряда на 1. Если вы окажетесь в ближнем бою с несколькими вражескими отрядами (*это может произойти только в одном случае когда отряд атаковал вас вместе с вождем противника – прим.перевод.*), этот бонус брони применяется только к Кубикам Атаки отряда, чей Маркер Усталости вы потратили. Если вы владеете несколькими отрядами в Ближнем Бою против только одного вражеского отряда, бонус брони распространяется на все ваши отряды, участвующие в Ближнем Бою.

- Когда один из ваших отрядов находится в ближнем бою с противником, вы можете в процессе боя на шаге 3 использовать Маркер Усталости отряда соперника для того чтобы снизить отряда противника в участвующего в этом ближнем бою на 1. Если вы окажетесь в бою с нескольких вражескими отрядами в Ближнем Бою, вы можете уменьшить броню только того отряда, чей маркер усталости вы потратили.

Любой из описанных выше эффектов Вы можете применить только один раз в ближнем бою. Таким образом, вы способны в каждом ближнем бою увеличить собственную защиту от атак каждого вражеского отряда только один раз на 1 и уменьшить броню врага только один раз на 1.

Истощение

Каждый блок может накапливаться только определенное количество Маркеров Усталости марок, пока это не Истощиться для того, чтобы продолжать действовать. Блок считается Истощенным, если число его Маркеров достигло своего предела Усталости. Пределы усталости разных типов отрядов вы найдете в следующей таблице:

Предел Усталости	Тип Отрядов
Воины	3
Ветераны и военачальник	4

Военачальник

Во главе вашей армии стоит Военачальник. В игре он представляет собой самостоятельный отряд. Военачальник имеет ряд специальных правил:

Стойкость

Военачальники, особенно выносливые бойцы и имеют возможностей больше, чем любой обычный воин. Они, как правило, сопровождается последователями, которые готовы пожертвовать своими жизнями ради своего Господина.

Чтобы проиллюстрировать этот факт, военачальник может предотвратить первый хит, который он получает в ближнем бою, просто игнорируя его. Это означает, что вам нужно за одну фазу боя, по меньшей мере, нанести военачальнику два хита, чтобы иметь возможность убить его.

Обратите внимание, что военачальник должен игнорировать первый хит в каждом раунде боя. Если военачальник во время ближнего боя получает два или более хитов, таким образом, он должен быть удалены как потеря. Но вместо этого, вы можете пожертвовать моделью дружественного отряда расположенного на дистанции ОК от военачальника, одну модель за каждый хит.

Решительность

Мы ожидаем от военачальника, что он является вдохновителем для бойцов своей армии, и его люди идут за ним к победе - или на смерть.

Один раз за свой ход игрок может активировать своего военачальника бесплатно, без необходимости тратить SAGA-кубы. Активация может быть применена со следующим специальным правилом – «Следуйте за мной!», объединяющее другое подразделение, чтобы активировать его вместе с военачальником для движения.

Следуйте за мной!

Военачальники харизматичные лидеры, которые ведут своих людей к славе или к смерти. Как использовать это специальное правило:

После того как в свой ход, когда вы активировали своего военачальника для движения, вы можете одновременно активировать любой дружественный отряд, который находится на дистанции К от вашего военачальника. Вы также должны активировать этот блок для движения и не можете воспользоваться бесплатной активацией чтобы Отдохнуть.

Не имеет значения, двигался ли этот отряд раньше в этом ходу. Активация просто засчитывается как новое движение (и генерируют Усталость, см "Усталость").

Военачальник может использовать специальной правило «Следуйте за мной!» один раз за ход во время любой собственной активации для Движения (даже с бесплатной активацией по специальному правилу). Отметим, что активированный таким образом отряд может свободно перемещаться не зависимо от военачальника и его движение может завершиться на дистанции более чем К от военачальника.

Бок о бок

С помощью специального правила «Следуйте за мной!» можно атаковать вражеский отряд совместно вашим военачальника и активированным с отрядом. Это единственный вариант, когда два отряда вступают в ближний бой одновременно с одним вражеским отрядом.

Перемещение в данном случае Ваш военачальник всегда первым, потому, что мы предполагаем, что он ведет своих людей в бой.

Проводиться следующее сражение так же, как любой другой Ближний Бой, но обратите внимание на следующие специальные правила:

- Военачальник и сопровождающий его отряд генерирует каждый собственные Кубики Атаки.
- Применяемые на военачальника способности SAGA влияют только на военачальника, а не на сопровождающий отряд, и наоборот. Эти два отряда по-прежнему различные сущности.

Гордыня Вождя

Ваш Военачальник пришел на поле боя, чтобы победить вождя противника. Во времена темных веков религии, кодексу чести и традициям предавалось огромное значение. А героизм был несравненным достоинством.

В SAGE это отражено следующим правилом:

Если в момент, когда вы активируете вашего Военачальника для Движения, он способен вступить в рукопашный бой с Вождем противника, используя это движение, то он обязан это сделать. В этом случае у вас нет выбора.

Это только начало

Эти правила быстрого старта дают вам представление о игровой механике SAGA, но, конечно, есть еще многое в SAGA, что здесь не рассматривалось.

Армии полноценной игры SAGA имеют размер в 40-50 миниатюр (есть простая система подсчета очков для набора армии), Планшеты Битвы содержат большее количество Способностей, существуют правила для Дистанционного Боя (Стрельбы), Местности (Ландшафта), Кавалерии, есть Великие Герой эпохи викингов, и многое другое.

Получи больше информации на www.stronghold-terrain.de или www.deinesdaga.de и напиши свою собственную Сary!

ANGLODÄNEN

Эти способности можно использовать два и более раз за один ход.

Эти способности можно использовать только однажды за один ваш ход.

ХУСКАРЛЫ

Активация

Активируй отряд вейранов или военазначальника.

1-3

4-5

6

КЕРЛЫ

Активация

Активируй отряд воинов.

1-3

6

СХВАТКА

Ближний бой

Получите один кубик Атаки или один кубик Защиты дополнительно. (два кубика Атаки или два кубика Защиты если используете «Б».

1-3

4-5

6

СТЕНА ЩИТОВ

Ближний бой

Увеличьте защиту вашего отряда в течение всего текущего ближнего боя или дальнего боя на 1

1-3

+

4-5

УСТРАШЕНИЕ

Активация / Вакция

После того, как ваш соперник активировать с помощью игральных костей один или более из своих подразделений, предотвращает активацию одного из этих подразделений.

4-5

6

УПРЯМСТВО

Ближний бой

Вы получаете кубик Атаки, кроме того, вы получите дополнительный кубик атаки за каждый Маркер Усталости, имеющийся у вражеского отряда.

4-5

6

КРЕПКИЕ КАК СТАЛЫ

Ближний бой

Вы можете перебросить все ваши неудачные кубики Защиты.

1-3

+

1-3

ТИПЫ ОТРЯДОВ

ВОЕНАЧАЛЫНИК

ВЕТЕРАН

ВОИН

Кубики атаки
Защита (ближний бой)
Защита (дальний бой)

Кубики атаки (за модель)
Защита (ближний бой)
Защита (дальний бой)

Кубики атаки (за модель)
Защита (ближний бой)
Защита (дальний бой)

5

5

6

2

5

5

1

4

4

Предел усталости

4

Предел усталости

4

Предел усталости

3

(непонятно зачем здесь приводится защита от дальних атак, ведь Стрельба не рассматривается этими правилами - прим. перевод)

WIKINGER

Эти Способности можно использовать
один раз за один ход.

Эти Способности можно использовать только один раз за один ваш ход.

ХИРДМАНЫ

Активация

Активируй отряд ветеранов или военачальника.

1-3

4-5

6

ХЕЙМДАЛЬ

Ближний бой

Получите 3 кубика Атаки (4 кубика Атаки, если отложен результат куба 6). Уменьши броню своего отряда на в этом ближнем бою на 1.

1-3

4-5

6

ТОР

Ближний бой

В конце рукопашной, перед тем как будет наложена Усталость или отряд выйдет из схватки, немедленно отыграйте другой рукопашный бой с выжившими фигурами. После схваток всем участникам начисляется только одна Усталость.

4-5

БОНДЫ

Активация

Активируй отряд воинов.

1-3

6

ФРИГГ

Ближний бой

Удалить сразу 1 Усталость с любого вашего отряда, который участвует в этом ближнем бою. Получите 1 дополнительный кубик Атаки.

1-3

4-5

УЛЛЬ

Ближний бой

Вы можете перебросить любые из неудачных кубов Атаки.

1-3

4-5

БОЙНЯ

Ближний бой

Получите один кубик Атаки или один кубик Защиты дополнительно. (два кубика Атаки или два кубика Защиты, если используете «6»)

1-3

4-5

6

ТИПЫ ОТРАДОВ

ВОЕНАЧАЛНИК

Кубики атаки
Защита (ближний бой)
Защита (дальний бой)

5

5

6

ВЕТЕРАН

Кубики атаки (за модель)
Защита (ближний бой)
Защита (дальний бой)

2

5

5

ВОИН

Кубики атаки (за модель)
Защита (ближний бой)
Защита (дальний бой)

1

4

4

Предел усталости

4

Предел усталости

4

Предел усталости

3

(непонятно зачем здесь приводится защита от дальних атак, ведь Стрельба не расценивается злыми правителями - прии, перевод)