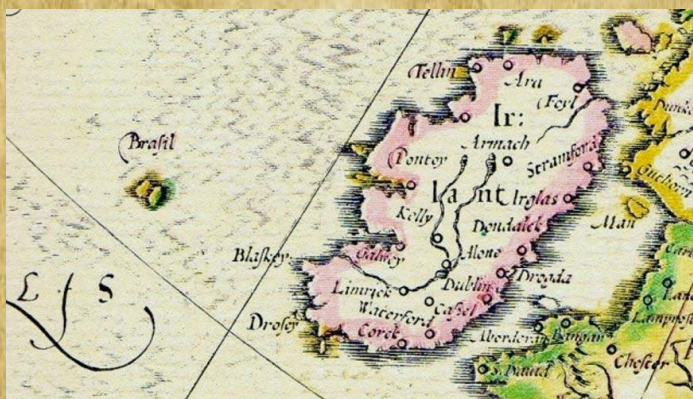


Historia.

Corren rumores a través de todos los Reinos cristianos y paganos, que una espesa niebla en los mares del Norte ha dejado al descubierto una extraña isla, conocida por los pescadores y mercantes como Hy-Brasil “El Séptimo Reino”, en los mitos irlandeses, se decía que se encontraba siempre envuelta en brumas salvo un día cada siete años, en el que se hacía visible, aunque seguía sin poder ser alcanzada.

Situada en el Atlántico Norte, aproximadamente a unas 200 millas de la costa occidental de Irlanda, un círculo con un canal que la recorre de este a oeste atravesando su diámetro.

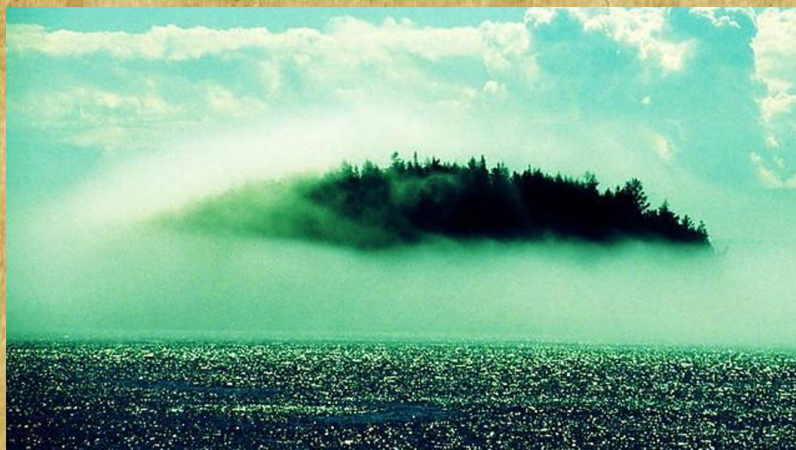


Durante siglos han circulado por toda Europa historias acerca de esta isla, con relatos en los que se aseguraba que era la tierra prometida de los santos o un paraíso de los dioses, aquellos que se han acercado lo suficiente a la isla han traído historias sobre misticismo y la sensación real del poder de los Dioses allí, tanto que quien se apodere de ella podría ser bendecido por los Dioses y convertirse en el Señor supremo de todos los reinos de Europa. Nadie sabe que misterio guarda la isla, podría ser una legendaria reliquia como el Santo Grial, o quizás un acceso al Cielo, o un lugar de comunión con los Dioses paganos donde se juntan con los mortales.

Sea como sea, todos quieren ir y apoderarse de sus misterios, los Grandes Warlords están llamando a sus señores vasallos para que se preparen al combate, a luchar por sus reinos, por sus estandartes y por la hegemonía de los campos de batalla del Séptimo Reino....

Los señores de la guerra han unido a sus vasallos y a los que se sumarán ejércitos mercenarios para emprender un viaje de exploración, conquista y posible asentamiento en esa isla.

Parece que todo se va a decantar por medio de la espada y lanza.



DISTRIBUCION DE LAS MESAS:

Se colocará una mesa central donde lucharán los Grandes Warlords y varias mesas a cada lado unidas entre ellas formando un gran escenario (dependerá del número de participantes), se delimitarán zonas de combate con las medidas normales de un tablero de Saga, colocando la escenografía necesaria para cada escenario asignado a esa zona de combate de la mesa. Cada jugador contará con un estandarte representativo de su facción, que se situará en parte media del tablero a (M) del borde donde se sitúa el jugador. (Luego se explica para que valen)



La mesa de los vasallos se une para favorecer la interacción entre aliados, dando así una mayor sensación de grupo dentro de un poderoso ejército y de que todos participen de la conquista, pudiendo ayudarse entre ellos, dando lugar a nuevas tácticas (seguramente muy curiosas).

La zona de combate central de los Grandes Warlords es un escenario más complicado dificultad alta y dará 3 puntos de victoria al ganador.

Dos de las mesas tendrán escenarios de dificultad media-alta y otorgarán 2 ptos de victoria al ganador.

El resto de escenarios será de dificultad media-baja y otorgarán un punto de victoria al ganador.

Los escenarios han de ser más fáciles a medida que nos alejamos de la zona central de la mesa de los vasallos.

La cantidad de zonas de combate dependerá del número de participantes.

CESIÓN DE UNIDADES:

Los combatientes se situaran un bando en un lado de la mesa y el otro en el otro lado, las mesas que están unidas es porque los ejércitos aliados, podrán cruzar a la mesa adyacente (izquierda o derecha), sólo a una zona adyacente y así ayudar al otro ejército aliado que se encuentre a su lado, para ello ceden la unidad que pasará al otro aliado, a partir de ese momento la llevará como suya propia usando su propia tabla de batalla sólo teniendo en cuenta tipo de unidad es (levas, guerrero, guardias) y que armas lleva armas (ballestas, jabalinas, hacha danesa)...

Estas unidades añadidas no sirven más que para luchar, no consiguen objetivos ni puntúan, y mientras sigan vivas generan un dado a los dos jugadores el que cede y el que los tiene en cesión, para ello el jugador que los cede debe marcar con un marcador el estandarte para recordar la unidad que ha pasado a otro aliado y retirarlo si la unidad muere en la otra zona de combate.

No puede haber intercambio de unidades entre aliados, si vas a pasar una unidad a alguien que te ha cedido a su vez una unidad, estas en la obligación de devolver su unidad primero y luego ceder otra unidad si quieres, la devolución de unidades se realiza igual que la cesión, cruzando al otro tablero o en caso del Gran warlord llegando a (M) del estandarte.

Nadie salvo los Grandes warlords puede tener más de una unidad cedida.

Los objetivos sólo se consiguen cada uno con su propio ejército en su zona de combate.

Entraran a la zona de combate del aliado por donde hayan cruzado la mesa y podrán volver a su mesa o cruzar al otro lado de otro aliado cuando deseen (y el movimiento y turnos le permita).

La unidad mínima que se podrá pasar es de 8 levas (estas no proporcionarán dados a nadie según las reglas Saga) 6 guerreros ó 4 guardias,



ZONAS DE COMABATE:

- Mesas de 1 pto: -Batalla en el vado o variante 7G al otro lado del río.
-Incursión sobre el ganado. Aetius & Artorius
- Mesas de 2 ptos: -Nosotros no sembramos. Escenario 7G.
-Patria o su versión 7G dominad la aldea.
- Mesa de 3 ptos: -Terreno Sagrado. SAGA Edad Oscura. Todos contra todos.
- Mesa de 2 puntos opcional(dependiendo de la cantidad de jugadores):
 - Todo está perdido. Escenario 7G
- Las mesas de 1 y 2 puntos jugaran 6 turnos.
- La mesa de Grandes warlord jugarán 6 turnos marcando el inicio y fin de cada turno para intentar que todos vayan a la vez.... Al ritmo de los Grandes Warlords.

INICIATIVA

Los Grandes Warlords, tiraran un dado para ver quién tiene la iniciativa y el que gane elige el orden de colocación de los vasallos y mercenarios (podrá decidir qué Gran warlord selecciona primero y quien es último), cada uno decidirá que componente de su ejército se enfrentará a otros (valorando tipos de ejércitos, escenarios, experiencia, etc....),e irán poniendo en cada una de las zonas de combate a uno de sus ejércitos vasallos decidiendo cual será el mejor para cada combate y contrincante (o sacrificando a aquellos que sean más débiles por el bien del ejercito) hasta que hayan puesto uno cada Gran Warlords, así sucesivamente hasta que todos hayan sido emparejados. Comenzando por las zonas de combate de 1 punto.



EJERCITOS MERCENARIOS:

Serán asignados a uno de los Warlords, que deberán aceptar su participación y se usarán para cuadrar cantidad de ejércitos en liza en cada bando o facción.

ESTANDARTES:

Al igual que se pasan unidades a los aliados que tenemos en mesas adyacentes, de la misma manera podemos pasar unidades a nuestro Gran Warlord, llegando a (M) del estandarte propio, retiramos la unidad de nuestra mesa y la colocamos en la mesa del Grand Warlord, coloca un marcador que indique que la unidad pasa a otra zona de combate junto al estandarte, saliendo a (S) del largo del tablero del Gran Warlord y quedando a partir de ahora bajo su cargo, la llevará como suya propia usando su propia tabla de batalla sólo teniendo en cuenta tipo de unidad (levas, guerrero, guardias) y armas (ballestas, jabalinas, hacha danesa).

Estas unidades añadidas no sirven más que para luchar, no consiguen objetivos ni puntúan, y mientras sigan vivas generan un dado a los dos jugadores el que cede y el que los tiene en cesión, para ello marcar con un marcador el estandarte para recordar la unidad que ha pasado a otro aliado.



CONQUISTA DEL ESTANDARTE:

Si al finalizar la partida algún ejercito tiene una unidad con mayor puntuación que el enemigo a una distancia de (S) de su estandarte, logrará capturarlo y obtendrá un punto directo para su facción.

FORMACION DE EJERCITOS:

Los ejércitos vasallos deberán ser formados con 6 puntos de Saga, si podrán incluir personajes especiales y mercenarios.

Todos los jugadores deberán llevar 1 pto de saga de guardias a pie con arma normal (no hacha danesa, no ballestas, no arcos....) como reserva, que podrá ser activada o no, pero por si acaso.

Los grandes Warlord llevaran 7 ptos de Saga en vez de 6.

¡¡¡OBEDECEME!!!:

Durante los turnos 3,4, 5 ó 6 los Grandes Warlords pueden llamar a una unidad (levas, guerreros, guardias) de uno de sus vasallos para que le apoye en su mesa, selecciona la unidad que quieres que te pasen, éste deberá obedecer ciegamente a su warlord activándola una vez mínimo en su turno, no podrá quedar sin activar llevándola hasta el estandarte, y actuando con las reglas del estandarte. Sólo se puede ordenar obediencia máximo a una unidad de cada jugador en toda la partida.



SECUENCIAS DE LOS TURNOS DE LOS GRANDES WARLORDS:

-Turno 1: sin consecuencias, turnos normales.

-Turno 2,3, 4,5 ó 6 : Los Grandes Warlords pueden usar ¡¡¡¡Obedéceme!!!

-Turno 3: Cada warlord podrá llamar a una unidad de reserva para que apoye a sus vasallos. Elige a tu vasallo y ese jugador sacará la unidad de guerreros que tenía en reserva dentro de (S) a lo largo de su lateral del tablero.

-Turno 4: la batalla está muy avanzada y el cansancio hace mella en los muros de escudos.... Se tirará un dado por Gran Warlord y cambiará el turno de ataque de los ejércitos comenzando por el de mayor al de menor tirada. (Puede que haya ejércitos que ataquen dos veces seguidas o tengan que defender dos veces.)

-Turno 5: Lealtad dudosa de los mercenarios, las tropas de mercenarios miran hacia todos lados y no están seguros de estar en el bando vencedor, tira 1d6 y si sacas un 1 cambias de bando, deberá tirar 1d6 y con un resultado par a uno y uno impar al otro bando. ¿Qué pasa si coinciden dos de un bando en una zona de combate? No se puede, así que ignoras la tirada y pasas al warlord que queda libre (ni el antiguo al que servías ni al que te enfrentas, obvio)....

CONDICIONES DE VICTORIA:

Ganará aquel Gran Warlord que obtenga más puntos de victoria de la suma suya y de sus vasallos....

Su victoria vale 3 puntos, la de sus grandes señores 2 pto y el resto 1 pto, en caso de empatar en los combates cada uno se lleva 1 pto.

La captura del estandarte otorga un punto adicional.



Wyrd bid ful araed.
(El destino es el destino)