

Mennesker



Ridderen Valdemar
Gyldenløv

Skytte

Væbner

Elvere



Druiden Sira
Falkeøje

Jæger

Stifinder

Grønhuder



Høvdingen Grum
Knogleknuser

Ork

Goblin

Levende døde



Troldkallen Oskar
Åndemaner

Zombie

Skelet

Dæmoner



Dæmonen Falax
Flammesværd

Mutant

Kultist

Vælg én af de fem sagaer ved at rulle terningen. I skal spille denne saga, så læs den grundigt. Af sagaen fremgår det, hvordan man vinder, og hvornår spillet slutter.

Hvis terningen viser 0 eller 1 spil da: **Stridens Saga**

Der går mange historier om grupper af krigere, som har gjort fantastiske gerninger i kamp. Ofte glemmer folk, hvad man kæmpede om, men sagaerne om heltene, der deltog, varer evigt. Hvem vil vinde denne kamp?

Når over halvdelen af spillets figurer er faldet, sættes "Timeglasset" i gang. Husk at notere hvor mange figurer hvert hold slår ned undervejs.

Når spillet slutter, får man ét point for hver fjende, man har slået ned. Man får desuden ét point for hver figur på ens hold, der har overlevet. Den, der har flest point, har vundet. Hvis to hold ender med flest og lige mange point, ender spillet uafgjort for **alle** hold.

Hvis terningen viser 2 eller 3 spil da: **Duellens Saga**

Når hærførere er uenige, kan de udfordre hinanden til duel. Den leder der klarer sig bedst i kampen, får ret. Vinderne af disse dueller står tilbage med mere end blot retten på deres side. Deres navne vil gå over i historien som sin tids største kriger. Vil din leder vinde slaget?

Den figur, som er afbilledet øverst på dit holdkort, er din leder. Når mindst halvdelen af spillets ledere er faldet, sættes "Timeglasset" i gang. Husk at notere hvor mange ledere hvert hold slår ned undervejs.

Når spillet slutter, får man ét point for hver leder, man har slået ned, og ét point hvis ens leder har overlevet. Den, der har flest point, har vundet. Hvis to hold ender med flest og lige mange point, ender spillet uafgjort for **alle** hold.

Hvis terningen viser 4 eller 5 spil da: **Sagaen om Guldskatten**

En gammel Saga beretter om en magisk guldskat. Grupper af krigere ser i deres drømme, hvor den vil dukke op næste gang, og drager ud for at finde den. Vil dit hold løbe af sted med den store skat?

Bland skattebrikkerne. Læg en skattebrik i midten af hver spilleplade med den lukkede kiste opaf. En brik vendes, hvis en figur flytter hen på den. Er kisten tom, lægges den til side. Er den fyldt med guld, følger brikken med figuren resten af spillet. Hvis en figur med en guldskat slås ned, overføres skatten til den angribende figur. Hvis en figur med en guldskat skydes, lægges skatten på det felt figuren optog.

Når der kun er to skattebrikker tilbage, som ikke er vendt, sættes "Timeglasset" i gang. Når spillet slutter, vinder det hold med flest guldskatte i sin besiddelse. Hvis to hold ender med flest og lige mange guldskatte, ender spillet uafgjort for **alle** hold.

Hvis terningen viser 6 eller 7 spil da: **Sagaen om Tågen**

En næsten glemt saga fortæller om en farlig tåge. Grupper af krigere befinder sig pludselig fanget i tågen. Den bliver hele tiden tættere, og det gælder om at slippe bort, inden den lukker alt lys ude og gør flugt umulig. Hvor mange af dine krigere kan du redde?

Det gælder om at krydse kamppladsen med så mange af sine figurer som muligt. Når en figur rykkes ind i det røde startfelt på den stik modsatte side af kamppladsen, har den undsluppet tågen og fjernes fra kamppladsen. Når den første figur er undsluppet, sættes "Timeglasset" i gang. Når spillet slutter, vinder det hold, som er undsluppet med flest figurer fra tågen. Hvis to hold har fået flest og lige mange figurer ud af tågen, ender spillet uafgjort for **alle** hold.

Hvis terningen viser 8 eller 9 spil da: **Sagaen om Kronen**

En saga fortæller, at for generationer tilbage blev kæmpernes konge fældet på slagmarken. Hans enorme krone står stadig på jorden. Ifølge sagaen kan en gruppe krigere få uanede kræfter, hvis de står tæt om den ved solnedgang. Er det dit hold som går styrket ud af kampen?

Tag papbrikken med Kronen, og læg den præcis i midten af kamppladsen. Den er et stykke terræn, så man kan ikke stå på det felt, som Kronen dækker.

Når fire felter rundt om Kronen er optaget af figurer, sættes "Timeglasset" i gang. "Timeglasset" kan ikke stoppes igen. Når spillet slutter, vinder det hold, som har flest figurer stående med Kronen som nabofelt. Hvis to hold har flest og lige mange figurer stående op af Kronen, ender spillet uafgjort for **alle** hold.