

RANSOM

Ein wichtiger Gesandter ist mit der Warband, soll von ihr beschützt werden. Doch seine Feinde wissen das auch, wollen ihn gefangen nehmen, um Lösegeld zu erpressen, viel Lösegeld.

Dein Warlord bestimmt eine Einheit Veteranen oder Krieger, welche die persönliche Leibwache des Gesandten darstellen
Wird diese Leibwache im Spiel ausgelöscht ist er auf sich alleine gestellt.

Der Gesandte				
SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung	Bewegung etc.
0	4 (4)	2	-	M
Sonderregeln				
Präsenz, Leibwache* , Entschlossenheit (erst wenn seine Leibwache ausgelöscht wurde)				
Leibwache*: dem Gesandten muss eine Einheit zugewiesen werden, die für ihn verantwortlich ist. Es gibt nur 1 Leibwache pro Seite ! Der Gesandte darf sich nur bewegen, wenn sich seine Leibwache* bewegt (seine "Thureophoroi"). Leibwache* gilt für eine Einheit Veteranen ODER Krieger, jedoch müssen 2 Krieger für jeweils 1 Lebenspunkt geopfert werden ! (Bauern und Söldnern ist er egal).				

Aufstellung

Das Gelände wird nach den allgemeinen Regeln aufgestellt, aber nur kleine Geländestücke zugelassen.

Die Warbands werden innerhalb von L von der jeweiligen Grundlinie aufgestellt, die Einheiten jeweils abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler.

Erst wenn beide Warbands komplett aufgestellt sind, werden die Gesandten platziert, beginnend mit dem Startspieler. Die jeweiligen Leibwachen sind dem Gegner vorzustellen.

Szenariovorgaben

Der Gesandte zählt als Held, kann zu Fuß oder beritten aufgestellt werden (Bewegung nur M).

Der Gesandte kann nur im Nahkampf besiegt werden, dann wird er zum Marker und sollte abtransportiert werden.

Im Nahkampf "besiegt" heisst getötet (er ist eigentlich nur schwer verwundet).

Die "transportierende" Einheit darf das Spielfeld nicht verlassen, hat nur mehr Bewegung K.

Er kann von allen Einheiten deiner Warband "zurückerobern" werden, wenn die ihn transportierende Einheit im Nahkampf besiegt oder im Nahkampf ausgelöscht wird, denn dann lassen sie ihre "Beute" los.

Er darf nicht beschossen werden, mit einem Toten könnte kein Lösegeld erpresst werden.

Die ihn transportierende Einheit darf auch nicht beschossen werden, er könnte versehentlich getroffen werden; seine Leibwache darf natürlich schon beschossen werden.

Szenariopunkte

Ist er am Spielende in feindlicher Hand sind sein Lösegeld und damit die Szenariosiegpunkte seine Killpoints (5 Punkte) + extra 5 Szenariosiegpunkte, also insgesamt 10 Szenariopunkte.

Bei Rückeroberung bringt er keinerlei Siegpunkte, auch keine Killpoints (er lebt ja eigentlich noch)

Siegpunkte:

Killpoints

im Zuge des Einsatzes der Fähigkeit "Leibwache" beim Gesandten geopfert Modelle zählen natürlich zu den Killpoints dazu

Zusatzpunkte:

Gesandter

Modelle für den Gesandten und seinen Marker werden bei Bedarf durch die Turnier-Orga gestellt wer jedoch selber einen passenden und als solchen zu erkennenden Gesandten mitbringt erhält zusätzlich 3 Szenariopunkte

die Differenz aller Szenariopunkte ergibt dann Sieg, Unentschieden oder Niederlage

die erreichten Szenariopunkte werden als Tiebreaker berechnet

Spielende

5 Runden

Szenario-Idee durch "Alte Fehde" (Buch der Schlachten)

