

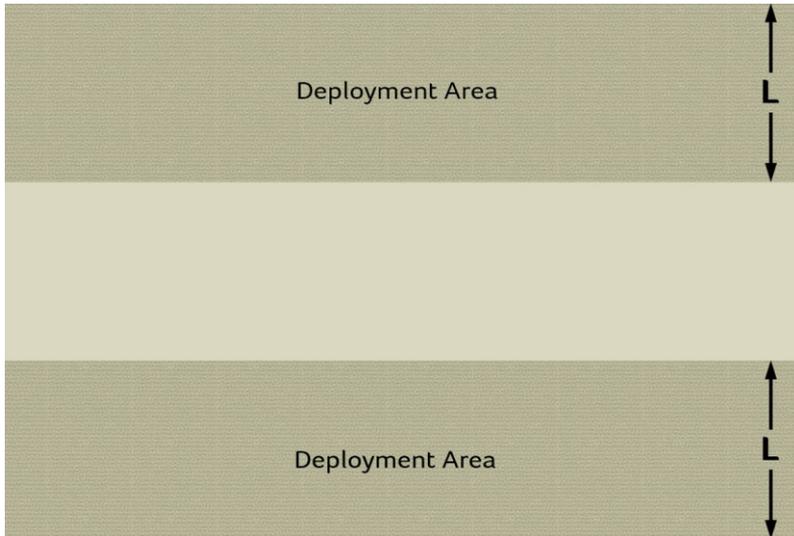
CONTRACT

Dein Auftraggeber will wissen, ob du dich sowohl in komplizierten Situationen bewähren als auch taktisches Geschick und persönliche Tapferkeit zeigen kannst.

Daher erarbeitet er mit dir einen Contract, indem er ihr ein altertümliches Taktikspiel spielt: die Feuertaufe.

Aufstellung

Das Gelände wird nach den allgemeinen Vorgaben aus dem Buch der Schlachten aufgestellt. Die Aufstellungszonen der Spieler befinden sich innerhalb von L von ihrer Spielfeldkante.



Der Startspieler stellt zuerst die Hälfte (aufgerundet) seiner Warband auf, danach der Zweitspieler seine komplette Warband und dann der Startspieler den Rest seiner Warband.

Vor dem ersten Zug würfelt der Zweitspieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Board. Der Startspieler darf in seinem ersten Zug seinen Aktivierungspool nicht verwenden.

Szenariovorgaben

Jeder Spieler platziert auf jeder seiner SAGA-Sonderfähigkeiten 1 Marker. Bei jeder ersten Aktivierung wird der Marker entfernt und zählt 1 Szenariosonderpunkt.

Der erste Spieler, der alle 10 Marker entfernt hat, kann sofort 2 verfügbare SAGA-Würfel werfen und auf seinem Board platzieren (und natürlich auch einsetzen).

Ein Spieler kann den/die Marker von einer Beschuß-/Reaktion-Sonderfähigkeit sofort entfernen, wenn sein Gegner keine Einheiten mit Schußwaffen hat. Das passiert dann auch gleich zu Beginn des Spiels.

Siegpunkte: Killpoints
je 1 Punkt für jeden aktivierten Marker (maximal 10)
1 Zusatzpunkt wenn man alle 10 Marker aktivieren konnte oder mehr Marker als der Gegner
2 Punkte wenn dein Warlord einen Angriff absolvierte und das Spiel überlebt
die (1 - 6) Punkte für's Bieten auf den Startspieler

Sieg: 20 oder mehr Siegpunkte erreicht und 3 mehr als der Gegner
alles andere ist ein Unentschieden
die erreichten Sieg-/Szenariopunkte werden als Tiebreaker berechnet

Spielende 5 Runden

Szenario basierend auf Trial by Fire von Rodge