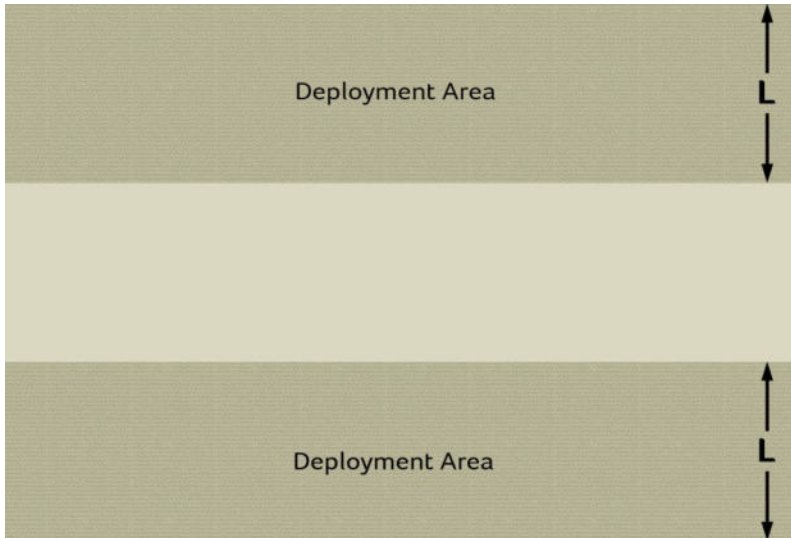


CONTRACT

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.

Siegepunkte: 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

Lösegeld

Der Wald flüstert von Verrat. Ein mächtiger Gesandter reist unter eurem Schutz – doch seine Feinde lauern schon, gierig nach dem Lösegeld, das sein Leben wert ist. Gold glänzt heller als Ehre in ihren Augen. Eure Klingen müssen schneller sein als ihre Gier, eure Taktik tödlicher als ihr Plan. Scheitert ihr, fällt nicht nur ein Mann – sondern euer Ruf als Krieger. Die Jagd beginnt. Wer wird bluten?



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert, wobei ausschließlich kleine Geländestücke aufgestellt werden dürfen.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Die Einheiten werden beginnend mit dem Startspieler abwechselnd innerhalb von **L** um seine Spielfeldseite platziert.

Die Gesandten werden erst aufgestellt nachdem beide Spieler alle anderen Einheiten platziert haben. Hierbei beginnt der Startspieler.

Vor Spielbeginn wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

Der Startspieler beginnt das Spiel, darf in seinem ersten Spielzug die Fähigkeit *Aktivierungspool* nicht einsetzen.

SONDERREGELN

Der Gesandte

Der Gesandte zählt als Held (NICHT *loyal*), kann zu Fuß oder beritten aufgestellt werden. In beiden Fällen hat er eine Bewegung von **M**.

Schwieriges oder Gefährliches Gelände ist für ihn unpassierbar.

Der Gesandte kann nur im Nahkampf ausgeschaltet (gefasst) werden. Zu diesem Zeitpunkt wird er zu einem **erbeuteten Missionszielmarker** (S. 17 Buch der Schlachten), kontrolliert von der Einheit, die ihn im Nahkampf ausgeschaltet hat.

Der Marker kann wie üblich durch einen gewonnen Nahkampf zurückerobert werden. Die Einheit, die den Marker trägt darf allerdings nicht Ziel eines Fernkampfs oder ähnliches werden, da der Gesandte nicht gefährdet werden darf.

SAGA-Würfel	Rüstung	Kampfkraft	Ausrüstung	Bewegung
0	4 (4)	2	-	M
Sonderregeln				
<i>Charisma, Leibwache*, Entschlossenheit</i> (erst wenn seine Leibwache ausgelöscht wurde)				
Leibwache* : dem Gesandten wird zu Spielbeginn nach der Aufstellung eine einzelne Einheit Veteranen oder Krieger als Leibwache zugewiesen. Söldner oder Bauern dürfen zu diesem Zweck nicht gewählt werden.				
Sollte die Leibwache aus Kriegern bestehen, dürfen auch diese als Verlust entfernt werden, wenn der Gesandte <i>Leibwache</i> einsetzt. Jedoch müssen dann jeweils zwei Modelle geopfert werden, um einen Verlust zu verhindern.				
Aktivierung : Der Gesandte kann nicht über SAGA Fähigkeiten oder andere Sonderregeln wie <i>Folgt mir</i> aktiviert werden. Immer wenn seine Leibwache für eine Bewegung oder einen Angriff aktiviert wird und sich der Gesandte zu diesem Zeitpunkt innerhalb von M um die Leibwache befindet, darf sich auch der Gesandte für eine Bewegung aktivieren.				
Sollte die Leibwache ausgeschaltet werden, erhält der Gesandte die Sonderregel <i>Entschlossenheit</i> und kann von diesem Zeitpunkt an normal über SAGA-Würfel oder Sonderregeln aktiviert werden.				

SPIELLENDE

Nach fünf Runden wirft der Startspieler einen Würfel. Bei 4+ gibt es eine letzte sechste Runde, andernfalls endet das Spiel.

Sollte sich ein Gesandter zu Spielende in der eigenen Spielfeldhälfte befinden, wird er automatisch ausgeschaltet.

Am Ende des Spiels ermitteln die Spieler ihre Vernichtungspunkte.

Zusatzpunkte:

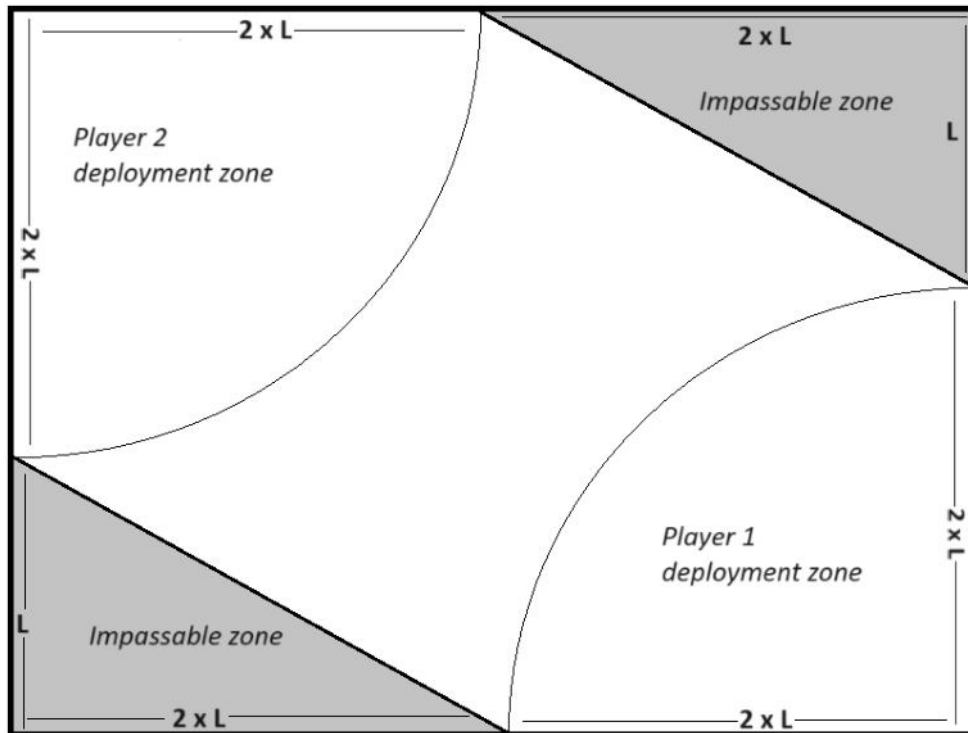
- +3 Punkte, wenn die Leibwache vollständig ausgeschaltet wurde (zusätzlich zu ihren Vernichtungspunkten).
- +7 Punkte, wenn man am Ende des Spiels den gegnerischen Gesandten (Missionszielmarker) kontrolliert.

Hat ein Spieler mindestens 8 Punkte erzielt und 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

DURCHBRUCH

Die Schlacht ist geschlagen, aber Einheiten des Gegners versperren den Weg nach Hause, der nur durch den Wolfspass führt. Wird der Durchbruch gelingen ?



LAYOUT Das Gelände wird nach der Universellen Methode platziert, aber es werden nur kleine Geländevarianten verwendet und kein Geländestück darf näher als s_K an die unpassierbaren Zonen gestellt werden.

Abwechselnd, immer beginnend mit Spieler 1, werden zuerst alle Levies in den Aufstellungszonen aufgestellt, dann alle Krieger und schlussendlich alle restlichen Einheiten.

Spieler 1 beginnt das Spiel (Runde 1) mit nur 3 SAGA-Würfeln (die restlichen werden entfernt), Spieler 2 beginnt dann seine erste Runde mit nur 5 SAGA-Würfeln (auch da werden die restlichen entfernt).

ÜBERLEBENSPUNKTE Addiere den Wert jeder deiner Einheiten, indem du die am Ende des Spiels verbliebenen Modelle zählst.

Jede Einheit, die sich am Spielende teilweise oder komplett in der gegnerischen Aufstellungszone befindet zählt um 3 Modelle mehr.

3 oder weniger Modelle	0 Punkte
4 bis 6 Modelle	2 Punkte
7 bis 9 Modelle	4 Punkte
10 oder mehr Modelle	6 Punkte
Veteranen / Heldeneinheit	+1 Punkt
Levies / Söldner	Halbiere die Überlebenspunkte
Einheit mit "Präsenz"	+1 Punkt

die Differenz der Überlebenspunkte ergibt dann Sieg (3 + Punkte mehr), Unentschieden oder Niederlage
die erreichten Überlebenspunkte werden als Tiebreaker berechnet

SPIELZEIT 5 Runden

(Scenario created by J Messenger for the UK GM)